# □□□　　1—30 □□□

□□□□　□□□□□□□□□　□□□□□　2026-08-23　□□□□□□　001.1.6
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

## □□□□

**□□□□□　→ 8□□□□□□□□□□　→ □□□□□□□□□　→ □□□□□□□□　→ 21**
**□□□□□□□　→ □□□□□□□□　→ 30□□□**

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□　10
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

**1—8□**

□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□　8□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

**8—11□**

□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

> □□ **30□□** □□ 30□□□

□□□

30级 ：决定火毒／冰雷／牧师，再按分支购买装备；留出二转任务物品格。

数据口径

本页负责魔法师练级决策；跨职业任务的数量、接取与交付以 任务索引及其详情页
为唯一口径。最后核对： 2026-08-23。

魔法师属性与一转技能 ｜ 第一次同行完整流程 ｜ 通用路线与换图规则 ｜ 下一阶段： 30—50级成长路线

由 Maple Admin 创建于 2026-08-10 08:31:58 CST
由 Maple Admin 更新于 2026-09-25 15:57:48 CST