□□□□□□□□□□□□□□

> □□□ □□□□□□□□□□□□□□

> □□□□□　　□□□　　MXDC□□□□□□□□□□　　SP□ 30□ 1□□□□□□　　3□□　70□□□
> 121□□□□□　　71—100□□□□□□　　SP
> □□□□□□□□□□□

快速移动 20 / 火焰箭 30 / 魔力吸收 20 / 精神力 20 / 缓速术 20 / 毒雾术 11

快照对应 “缓速术 20、毒雾术 11”的稳定单刷主模板；毒雾优先变体会从后半段开始不同。

当前构筑器显示二转 30级 1点、之后每级 3点， 70级 121点并封顶； 71—100 “
级不再增加二转 SP。一转与二转技能点独立计算，不跨转共用。

技能事实与前置

魔力吸收 20 / 20
攻击时概率回收 MP
前置：无｜点满｜ 客户端数值

精神力 20 / 20
魔法攻击增益
前置：魔力吸收 3｜点满｜ 客户端数值

快速移动 20 / 20
瞬移与走位
前置：无｜点满｜ 客户端数值

缓速术 20 / 20
群体减速
前置：快速移动 5｜点满｜ 客户端数值

火焰箭 30 / 30
火属性单体主攻
前置：无｜点满｜ 客户端数值

毒雾术 11 / 30
中毒持续伤害
前置：无｜部分投入｜ 客户端数值

上面的技能名、上限和前置可追溯到客户端数据； “作用 ”
是为现场阅读做的简化概括，具体百分比、持续时间和消耗请打开每项的 “客户端数值 ”。

武器与路线取舍
二转技能未将法杖与短杖分成两棵树。按实际魔法攻击、属性门槛、价格与是否能稳定装备选，不为过渡武器
砸稀有卷。

可替换模板

想围绕中毒玩法构筑，将缓速术改 11、毒雾术改 30，其余不变，总点仍为 121。

实战检查
清怪选择
：火焰箭是单体火属性主攻，对冰属性目标更有效；先看怪物属性，再比较实际击杀和蓝耗。
走位 ：快速移动先拿 1点用于脱离贴身和跨平台；它是位移，不等于无敌，落点仍要避开怪群。
组队增益 ：精神力提高附近队员魔力，进图后与队友确认状态；不要把它当只影响自己的被动。
控场分支 ：主快照后段满缓速、毒雾 11；若实测中毒路线更适合当前怪物，再整套交换 20／ 11
，别零散混点。

接下来怎么练

30—50级路线
先把二转主攻、命中与地形手感跑顺；每次核心技能成型后重新测 15分钟。

打开 30—50级路线

50—70级路线
把木拉特讨伐链嵌进石头人、遗迹和龙族路线，先接任务再刷目标。

打开 50—70级路线

火系候选 · 排除命中压力
带入火系候选并排除命中压力；每张卡仍要核对火抗、毒免和低级怪稀释。

带职业条件筛地图

武器与强化
先确认分支武器、穿戴门槛和实际提升，再决定购买或使用卷轴。

打开火毒法师装备检查点

地图预设只带入职业打法与风险偏好，不替代等级判断；打开后再选择当前等级，地址栏 “
会同步成可分享链接。

来源与数据边界

MXDC 火毒法师技能列表 （职业 ID 210，查询日期 2026-08-23） MXDC角色构筑器 （用于核对 30—100级的二转 SP上限）
盛趣官方：首发 100级上限且仅开放至二转
盛趣官方： 9月 10日停机维护公告（毒雾术异常说明）
玩家整理：法师二转手感与取舍 （只作顺序交叉参考，不覆盖客户端上限和前置）

上一分支：枪战士 ｜ 返回魔法师页 ｜ 下一分支：冰雷法师

由 Maple Admin 创建于 2026-08-11 22:22:05 CST
由 Maple Admin 更新于 2026-09-10 19:57:01 CST