拳手：二转技能与近战路线

> 资料卡　适用版本：中国大陆官方怀旧服　｜最后核验：2026-08-23｜事实：MXDC客户端数据　｜加点：本站保守模板　｜当前客户端：001.1.6
> （正文按上方核对日期维护；正式服当次界面优先）

武器　指虎

定位 短距离连招与推怪，强体术影响升级时的永久　HP成长

SP70级 121点；　100级仍　121点

先看图：点数、图标与前置

拳手二转121点技能模板，含客户端技能图标、上限、前置和30至70级顺序

图标来自当前　MXDC中国大陆怀旧服数据；图中的点数和顺序是本站保守模板，不是官方唯一解。点击查看大图。

完整　121点模板

近战成长与连招模板

强体术 10 / 精准拳 20 / 回马 20 / 升龙连击 20 / 贯骨击 20 / 生命分流 10 / 急速拳 20 / 橡木伪装 1

二转技能合计　121 点。

强体术必须最早点满；主模板将橡木伪装留　1点，其余七项全满。

> 投点边界　：当前　MXDC角色构筑器的二转可用　SP为 30级 1点，之后每级　3点，　70级达到121点并封顶；　71—100级不再增加二转　SP。构筑器同时把一转与二转列为独立技能点，不跨转共用；正式服技能窗若与之不同，以

> 游戏内为准。

30→70级加点顺序

1. 强体术 10，不先塞其他技能
2. 回马 1→精准拳 20
3. 急速拳 1→贯骨击 20→急速拳 20
4. 升龙连击 20→回马 20
5. 生命分流 10→橡木伪装 1

35／40／50／60／70级累计快照

> “照抄口径：包含 30级转职时的 1 点，按本页主模板顺序并在升级后立即投入；显示的是该等级技能窗应有的累计状态，不是“本级新增几点”。

35级 · 累计 16 SP

强体术 10 / 回马 1 / 精准拳 5

40级 · 累计 31 SP

强体术 10 / 回马 1 / 精准拳 20

50级 · 累计 61 SP

强体术 10 / 回马 1 / 精准拳 20 / 急速拳 10 / 贯骨击 20

60级 · 累计 91 SP

强体术 10 / 回马 1 / 精准拳 20 / 急速拳 20 / 贯骨击 20 / 升龙连击 20

70级 · 累计 121 SP

强体术 10 / 回马 20 / 精准拳 20 / 急速拳 20 / 贯骨击 20 / 升龙连击 20 / 生命分流 10 / 橡木伪装 1

强体术 10固定最先完成；橡木伪装／生命分流变体只调整最后阶段。

强体术 10 / 10
升级／投 AP时永久 HP成长
前置：无｜点满｜ 客户端数值

精准拳 20 / 20
指虎熟练度与命中
前置：无｜点满｜ 客户端数值

回马 20 / 20
后向攻击与推怪
前置：无｜点满｜ 客户端数值

升龙连击 20 / 20
两段单体与眩晕
前置：无｜点满｜ 客户端数值

贯骨击 20 / 20
蓄力突进群攻
前置：无｜点满｜ 客户端数值

生命分流 10 / 10
用 HP换 MP
前置：无｜点满｜ 客户端数值

急速拳 20 / 20
指虎攻速增益

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

前置：精准拳 5｜点满｜ 客户端数值

橡木伪装 1 / 10

变身伪装工具

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
精准拳和急速拳要求指虎。拳手攻击距离短，要把命中、碰撞掉血、平台转身和 HP
药一起评估，不只看武器攻击力。

可替换模板

常用橡木伪装可把它改 10、生命分流改 1，总点仍 121。这是功能偏好互换，强体术 10不参与牺牲。

实战检查
永久成长 ：强体术客户端文字确认影响升级与投 AP时的最大 HP增加量； “30—33级先满 10”
是本站为尽早覆盖成长给出的建议。
位移方向 ：回马会向后滑并攻击背后多个敌人；先在安全图确认角色朝向和落点，再用来脱离怪群。
前方输出
：贯骨击攻击前方多个敌人，升龙连击是两段拳击；按怪物排列切换，不把所有技能都当固定连招强
塞。
换血续航 ：生命分流消耗 HP换 MP。低血量、首领碰撞或无安全平台时不要连续使用。

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

近战候选 · 排除命中压力
先排除命中压力，再选方便聚怪与少爬层的地图；碰撞和被打断时间继续实测。

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。

打开拳手装备检查点

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 拳手技能列表 （职业 ID 510，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
玩家整理：海盗二转手感与取舍 （只作顺序交叉参考，不覆盖客户端上限和前置）

上一分支：侠客 ｜ 返回海盗页 ｜ 下一分支：火枪手

由 Maple Admin 创建于 2026-08-11 22:22:06 CST
由 Maple Admin 更新于 2026-09-25 15:57:49 CST