飞侠：属性、技能与二转路线

> 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：当前　MXDC 构筑器与客户端技能文本　｜加点：本站保守建议

> 当前版本提示（**2026-09-25**）盛趣公告确认客户端已更新至 **001.1.6**。本页正文资料最后按 **2026-08-23** 的版本核验；此前版本的冒险家戒指任务与限时奖励见 001.1.1更新与冒险家戒指。未经重新核对的地图、任务、装备和奖励不因版本号变化自动改写，正式服当次提示优先。

先看结论

- 主属性优先　幸运（**LUK**）；敏捷只按当前拳套、短刀或防具门槛补。
- 创建路线时就决定：拳套/飞镖走刺客，短刀近战走侠客。不要同时点满双飞斩与二连击。
- 拳套模板：`双飞斩 20 / 集中术 20 / 远程暗器 8 / 混乱术 3 / 隐身术 10`。
- 短刀模板：`二连击 20 / 集中术 20 / 混乱术 3 / 隐身术 18`。两套都合计 61 点。

> 已核验总量与边界：当前 MXDC 角色构筑器把飞侠一转起点设为 10级，并按“转职时 1 点、之后每级 3点”计算，30级显示 61 点。一转与二转分别列为独立技能点，不跨转共用。技能上限与前置见下表；正式服技能窗若不一致，以游戏内为准。

飞侠读图

上半部是废弃都市的达克鲁实际位置，中部为一转关键技能，下部为 2 条二转分支。分支技能图标只用于辨认方向，不代表推荐加点。　点击图片可查看大图。

能力值（ AP）

项目	保守处理
主属性	幸运
次属性	敏捷仅按目标装备明确要求补
路线差异	AP 原则相近，但武器、攻击距离、补给和技能完全不同
不确定时	暂存 AP，并同时查看 20/25/30 级拳套或短刀要求；不要混买

一转技能事实

技能	上限	当前客户端显示的关键关系
集中术	20	提高命中与回避； 3 级解锁远程暗器
远程暗器	8	增加拳套射程；需集中术 3
混乱术	20	降低怪物物攻 /物防并使其停止攻击
隐身术	20	隐身时不能攻击；需混乱术 3
二连击	20	短刀路线的近身连续攻击
双飞斩	20	飞镖路线的两段攻击，客户端说明受幸运影响

> 事实与建议分开看 ：上限、集中术 3解锁远程暗器、混乱术 3 解锁隐身术，均来自当前构筑器技能数据；拳套与短刀的 61 点模板是本站建议，不是官方唯一配点。

拳套 /刺客模板

`双飞斩 1 → 集中术 3 → 远程暗器 8 → 双飞斩补到 20 → 集中术补到 20 → 混乱术 3 → 隐身术 10`

先获得攻击，再尽快解决射程。飞镖使用后数量会下降，需要在商店补充；出城前同时检查拳套、飞镖种类和剩余量。

短刀 /侠客模板

```
二连击 1 → 集中术 20 → 二连击补到 20 → 混乱术 3 → 隐身术 18
```

短刀不需要远程暗器，因此把点数给命中 /回避和隐身。它是近战路线， HP 药、碰撞风险和打高等级 PQ 怪的命中都要单独评估。

装备、补给与难度

项目	拳套 /飞镖	短刀
攻击距离	远程，先点远程暗器	近身
主要补给	飞镖余量、 MP 药、回城卷	HP/MP 药、回城卷
单刷	平台安全，但弹药断档会停摆	路线直接，但受击更多
组队	适合远端与移动目标	需要队友帮忙控制高危险怪

30级二转：直接进完整分支页

刺客 拳套 ＋ 飞镖 高频远程单体输出，轻功维持距离，生命吸收降低 HP药压力

侠客 短刀 回旋斩近战单体输出，神通术帮助材料收集与组队分工

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计算 121点，并说明武器和替代方案。

继续阅读与来源

- 飞侠 1—30 级路线
- MXDC —转技能数据 (职业 ID 400, 查询日期 2026-08-23)
- 盛趣官方：首发五职业、开放至二转

Maple Admin □□□ 2026-08-10 08:31:57 CST
Maple Admin □□□ 2026-09-25 15:57:48 CST