[illegible]

> [illegible] [illegible] [illegible] 2026-08-30 [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] 001.1.6 [illegible]

> [illegible] **2026-09-25** [illegible] **001.1.6** [illegible] **2026-08-30**
>
> [illegible] 001.1.1[illegible]
> [illegible]
> [illegible]

[illegible] 30[illegible]

[illegible] 30[illegible] [illegible] 30
[illegible] [illegible] 2026-08-29[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] NPC [illegible] 8
[illegible] 10 [illegible] [illegible]

[illegible] “[illegible]” “[illegible]” “[illegible]”[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

战士	力量为主	生命恢复 5 解锁生命加强；永久 HP 成长优先规划	属性、技能与二转路线
魔法师	智力为主	8 级转职；魔力恢复 5 解锁魔力强化	属性、技能与二转路线
弓箭手	敏捷为主	精准箭 3 解锁远程箭；注意断魂 / 灭魄译名	属性、技能与二转路线
飞侠	幸运为主	拳套双飞斩或短刀二连击二选一	两套属性与技能模板
海盗	拳手力量 / 火枪敏捷	百裂拳 / 半月踢或双弹射击二选一	两套属性与技能模板

12条二转分支完整模板

> 二转从 30级 1点开始，之后每级 3点； 70级达到 121点并封顶， 100级仍是 121点。这一规则已用当前 MXDC角色构筑器核对。

战士

剑客	单手剑／双手剑，或单手斧／双手斧	单武器近战输出，用愤怒之火提升队伍物攻
准骑士	单手剑／双手剑，或单手钝器／双手钝器	单武器近战，通过压制术与伤害反击增加容错
枪战士	枪或矛	长兵器近战，神圣之火是本阶段的关键队伍增益

魔法师

火毒法师 法杖或短杖 火属性单体输出，在缓速与中毒之间选择控场方向

冰雷法师 法杖或短杖 冰冻单体控制 + 雷电群攻，适合切换地形与怪物属性

牧师 法杖或短杖 群体治疗、减伤与祝福，兼顾不死系练级

弓箭手

猎人 弓 + 箭矢 爆炸箭群攻与眩晕，用射程和平台保持输出

弩弓手 弩 + 箭矢 穿透箭直线群攻，通过平台与推怪维持射线

飞侠

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

海盗

拳手 指虎 短距离连招与推怪，强体术影响升级时的永久 HP成长

火枪手 火枪 + 子弹 远程射击、眩晕和位移，用轻羽鞋 + 激退射击拉开距离

模板如何使用
1. 先看游戏内技能上限、前置和当前总 SP。
2. 再选择详细页中的一套保守模板；它是由客户端数据推导，不是官方唯一解。
3. 次属性只按当前装备门槛和实战命中补，不照搬旧版固定比例。
4. 战士生命加强、魔法师魔力强化影响升级成长，应在投入杂点前规划。
5. 飞侠与海盗先选近战 /远程，再加主属性、买武器和投入主攻技能。

SP 总量与边界
转数 当前构筑器的起算方式 当前总量边界

战士／弓箭手／飞侠／海盗一转 10级取得 1点，之后每级 3点 30级61点

魔法师一转 8级取得 1点，之后每级 3点 30级67点

12条二转分支 30级取得 1点，之后每级 3点 70级 121点； 100级仍 121点

当前 MXDC角色构筑器在 “一转 ”“二转 ”
各自的技能页提示技能点独立计算、不与其他转数共用。因此本站不再把一转 61／67点标成 “经典规则推算 ”

，也不建议拿二转剩余点回填一转。正式服技能窗若与构筑器不同，仍以游戏内显示为准。

加点前确认

1. 先对照游戏内当前转数的可用 SP、技能上限和前置；任何一项不同就停止照抄。
2. 上限、前置、成长技能文字和各转 SP边界是事实；每页的先后顺序、保留点与武器路线是本站建议。
3. 战士生命加强、魔法师魔力强化、拳手强体术的客户端文字都涉及升级或投入 AP时的永久成长；“尽早点满”是据此给出的保守建议，本站不虚构具体损失值。
4. 二转主模板的 35／40／50／60／70 级快照均为累计点数，只适用于该页标明的主路线；走替代模板要重新计算。

加错点／洗点怎么办

> 先别继续加点。截图保留当前 AP、各转 SP、技能等级和剩余点数；先分清加错的是能力点（AP），还是哪一转取得的技能点（SP），再买对应卷轴。

AP 只错了少量

洗能力点卷轴每张取回 1点已分配 AP，再加到另一项能力；各能力值不能降到 4 以下。要改几点击几次，购买前先在确认窗核对目标属性。

一转 **SP** 加错

洗 1转技能点卷轴把 1点一转技能 SP移到另一项一转技能；不能拿来调整二转技能。

二转取得的 **SP** 加错

洗 2转技能点卷轴把 1点二转 SP移到另一项二转技能；这批 SP 即使误投进一转技能，物品文字也说明可由二转卷轴处理。

很多点都要重排

资料库还收录 能力点初始化卷轴与 技能点初始化卷轴：前者重置除已加 HP／MP 外的全部能力值，后者重置新手技能之外的全部技能。它们是否在当前商城上架必须以角色所在正式服商城为准。

[illegible]

[illegible] 2026-08-06[illegible] “[illegible]”[illegible] **100**[illegible]
[illegible] 1[illegible] **400**[illegible] [illegible] 2[illegible] **600**[illegible] [illegible] MXDC
[illegible] [illegible]
[illegible] “[illegible]”
[illegible]
[illegible]

[illegible] HP[illegible] MP [illegible]

- [illegible] AP[illegible] SP [illegible]
- [illegible] “[illegible]”[illegible]
  [illegible] [illegible]
- [illegible] HP[illegible] MP[illegible] HP[illegible] MP
  [illegible]
- [illegible]
  [illegible] “[illegible]”[illegible]

[illegible] 2026-08-30
[illegible]

[illegible] [illegible][illegible]

[illegible] [illegible][illegible] [illegible]

[illegible]

- MXDC [illegible][illegible] SP[illegible] 2026-08-23[illegible]
- MXDC [illegible][illegible] 2026-08-23[illegible]
- [illegible][illegible] 100 [illegible][illegible]
- [illegible]

[illegible][illegible] [illegible] 1—30 [illegible]

[illegible] Maple Admin [illegible] 2026-08-09 14:25:20 CST
[illegible] Maple Admin [illegible] 2026-09-25 15:57:48 CST