魔法师：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

- 魔法师 **8** 级即可一转，不要跟着其他职业练到 10 级才去魔法密林。
- 主属性优先智力（**INT**）；幸运只按当前装备门槛补，不能把旧版固定比例当官方要求。
- 成长优先时先走 `魔力恢复 5 → 魔力强化 10`；想马上用技能可先点魔法弹 1，但会延后永久 MP 成长。
- 一转保守终盘模板：`魔力恢复 16 / 魔力强化 10 / 魔法弹 1 / 魔法双击 20 / 魔法盾 20`，合计 67 点。

> 已核验总量与边界：当前 MXDC 角色构筑器把魔法师一转起点设为 8级，并按“转职时 1 点、之后每级 3点”计算，30级显示 67 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。

魔法师读图

上半部是魔法密林的汉斯实际位置，中部为一转关键技能，下部为 3 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	智力
次属性	幸运只在目标法杖、短杖或防具明确要求时补
不确定时	暂存 AP，拿目标装备核对红字；不要按旧服“每级固定几点幸运”盲加
生存	先用站位、魔法盾与合适地图解决；不要为了少挨一下而随意改主属性方向

一转技能事实

技能	上限	当前客户端显示的关键关系
魔力恢复	16	5 级解锁魔力强化
魔力强化	10	增加升级及投入 AP 时的最大 MP 成长；需魔力恢复 5
魔法盾	20	用 MP 代替部分 HP 损失
魔法铠甲	20	需魔法盾 3
魔法弹	20	1 级解锁魔法双击
魔法双击	20	两段单体攻击；需魔法弹 1

> 事实与建议分开看：魔力强化的当前客户端文字确认它影响升级及投入 AP时的最大 MP 增加量，这是技能事实；“魔力恢复 5后尽快点满魔力强化”是本站的成长优先建议。若先拿魔法弹，具体最终 MP差值必须以正式服实测为准。

保守加点顺序

成长优先

`魔力恢复 5 → 魔力强化 10 → 魔法弹 1 → 魔法双击 20 → 魔法盾 20 → 魔力恢复补到 16`

这是把永久 MP
成长放在首位的顺序。缺点是刚转职阶段主要靠普攻和任务队友，适合明确追求长期数值的人。

手感优先
魔法弹 1 → 魔力恢复 5 → 魔力强化 10 → 魔法双击 20 → 魔法盾 20 → 魔力恢复补到 16

立刻获得攻击技能，但魔力强化会晚 1 点 SP。客户端文字显示该技能影响升级成长，因此可能留下不可追溯的
MP 差异；本文不伪造具体差值。

模板取舍

模板不发展魔法铠甲，并只给魔法弹 1
点，把主攻留给魔法双击。若游戏内实测显示盾的耗蓝让药费失控，可以按场景少开，而不是立刻推翻整套 AP 。

武器、药水与练级难度
武器 ：法杖 /短杖以实际装备要求与魔法攻击提升为准； 10—30 级过渡装不值得盲目砸稀有卷轴。
补给 ：蓝药是主要持续成本；魔法盾会把生存压力转成 MP 消耗，进图先测 15 分钟净药耗。
单刷 ：射程和地形适应较好，幽深蚂蚁洞的多层结构容易发挥；要防碰撞和空蓝。
组队
：第一次同行中通常能稳定处理远处怪，但绿水灵王贴身碰撞仍危险；不要因为远程就站在首领脚下
。

30级二转：直接进完整分支页

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

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

魔法师 1—30 级路线
MXDC 一转技能数据 （职业 ID 200，查询日期 2026-08-23）
盛趣官方：首发五职业、开放至二转

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