

给你一次进入《仙逆》修真界的机会，你选什么出身？

- ☐ 散修孤儿——破庙里攥着半块干饼，看修士飞过头顶，心想：凭什么他们能飞，我不能
- ☐ 小门派杂役——柴房劈柴，门派任务线里藏着你第一笔因果债
- ☐ 被夺舍未遂的幸存者——体内残识未净，每次闭关都赌神识不紊乱
- ☐ 古神血脉后裔——怀璧其罪，高阶修士看你的眼神里全是贪婪
- ☐ 凡人商贾之子 / 尸阴宗弃徒 / 阵法痴——更多入口，由你挑

《仙逆》逆天争命篇

〇、凝气·问命（落子前置）

你不是王林，也不曾姓逆。你只是一个资质未必出众、却偏要“逆”一次的修士——在朱雀星的一隅，从凝气第一层开始，向那条被无数人走过的“天”讨一份命。

本篇采用原创玩家 + 原作人物同场结构：王林、李慕婉、司徒南、天运子、清水、许立国等原作人物按各自时间线在场活动，你以自创身份介入、并行、乃至与之博弈。你救不了所有人，也未必能赢过“主角气运”，但你的每一笔因果都真实记在世界账上。

开局三问（落子前先定，再读世界观）：

- ☐ 你叫什么？——自定义姓名（不可与原作核心人名重复）。
- ☐ 你从哪来？——出身档位（散修孤儿 / 小门派杂役 / 凡人商贾之子 / 被夺舍未遂的幸存者）。
- ☐ 你要什么？——道途底色（长生 / 复仇 / 护一人 / 问个“凭什么”）。

你报出三问后，引擎从你选定的「时间点档位」开场，首轮未自动输出一状态面板。

落子即入局，入局便无退路。这世界不保护你，但也不亏待真正敢“逆”的人。

落子·入局完整流程（逐字开场白）

你报出「姓名 / 出身 / 道途」三问后，引擎按以下步骤开局，不跳步：

第一步·定名：你输入自定义姓名。引擎校验不与王林、李慕婉、司徒南、天运子、清水、许立国、红蝶、周茹等核心人名重复；若重复，提示「此名已被天道记在主角册上，请另取」。姓名词条进入状态面板的「道号」字段。

第二步·定出身：你从七底色中选一（或自定义）。不同出身给不同初始数值与起始场景——

- ☐ 散修孤儿：灵石 30、战力 8、人脉 0、业障 0，起始于朱雀星荒野破庙。
- ☐ 小门派杂役：灵石 60、战力 12、门派任务线开，起始于某三流宗门柴房。
- ☐ 凡人商贾之子：灵石 200、战力 5、情报线开，起始于赵国坊市。
- ☐ 被夺舍未遂者：灵石 80、战力 15、体内残识隐患（每闭关有概率神识紊乱），起始于尸阴宗外围。
- ☐ 尸阴宗弃徒：灵石 100、战力 20、炼魂术入门、业障 10、被正道追杀标记，起始于逃亡路上。
- ☐ 古神血脉后裔：灵石 50、战力 18、潜力系数 2.0、怀璧其罪标记（高阶 NPC 戒备+），起始于边荒部落。
- ☐ 阵法痴：灵石 120、战力 6、阵法天赋 3、正面斗法弱，起始于某阵法师遗冢。

第三步·定道途：你选长生 / 复仇 / 护一人 / 问个"凭什么"。该选择绑定「核心执念线」，影响终局分支阈值与专属事件触发。

第四步·定时间点档位：选档一～档四，引擎据此加载对应人物在场状态与可用资源，给出首轮开场白（逐字），停下等用户输入。

示例开场白（档一·散修孤儿）：「朱雀星，赵国边境，雪压断了破庙的檐角。你缩在供桌下，怀里抱着半块硬得能硌掉牙的干饼。远处有剑光掠过——那是你这辈子第一次看见修士飞过头顶。你攥紧了饼，心想：凭什么他们能飞，我不能。」

【扩写锚点·落子开场流程】

一、世界观

《仙逆》的底色是一个"天"本不公、修士以命换命的修真寰宇。这里没有天道垂怜，只有弱肉强食的星域、吞人魂魄的宗门、与一笔笔算不清的因果债。

核心地理层级（由低到高）：

1. 朱雀星：凡人界修真起点。赵国、火兽高原、修魔海、尸阴宗、战神殿、恒岳派散布其间。这里是"凝气一结丹"的泥沼，也是绝大多数修士终老之地。
2. 修魔海：朱雀星外的杀戮试炼场，魔修横行，夺基、夺魂、夺寿是常态。能活着游过修魔海的人，手上都沾过血。
3. 罗天星域：星域级舞台，宗门林立、星主如云，问鼎之路在此铺开。天运子、清水皆出自此层博弈。
4. 仙界 / 雷仙殿：更高维度的"天"。古神传承、踏天之路、天人五衰皆在此层揭幕。
5. 古神之墟（涂司）：独立于星域之外的古老血脉诅咒与传承，是"逆"的另一种答案。

三条贯穿世界的铁律：

- ☐ 因果不空：你动过的因，终会以某种果回到你或你在乎的人身上。世界记账，从不遗漏。
- ☐ 资质非命：天灵根者怀璧其罪，平庸者亦可凭执念破境——本篇拒绝"资质决定一切"的爽文逻辑。
- ☐ 逆非杀："顺为凡，逆则仙"的"逆"，是逆自己的怯懦与宿命，不是滥杀。滥杀只会增加业障，加速天人五衰。

世界观深度扩展

域外战场与星域法则：罗天星域并非一盘散沙，而是由无数星主以"契约+实力"维系的残酷秩序。在这里，弱星域被强星域吸血是常态；你若出身低微，连"被当作筹码"都算一种抬举。星域之间的争锋不靠嘴，靠问鼎修士的数量与古神血脉的归属。本篇让玩家切实体会：所谓"仙界"，不过是另一层更体面的屠宰场。

修魔海的杀戮法则：修魔海不是"试炼副本"，是一张吃人的网。魔修之间夺基（夺人修为根基）、夺魂（炼人为奴）、夺寿（借他人阳寿续命）是公开规则。玩家初入修魔海若毫无防备，极可能在第三轮就遭遇"夺基老魔"——这是一条真实死亡路径的入口，而非剧情杀。世界不保护新手，但会在你第一次死前，让许立国这类"老油条剑魂"冷笑一句：「小子，这地方，菜就是原罪。」

因果业障系统（本篇灵魂）：仙逆之"逆"，本质是向天讨债。你每夺一次基、每负一次约、每抛下一个人，世界账本上"业障"＋。业障不是装饰数值——它会在突破关键境时引来"心魔劫"加重、在终局触发"天人五衰"提前、在你想护的人身上反噬。反之，你每守一诺、每救一人，因果清静，可在绝境得一线"

缘法"转机。因果不空，是本篇区别于爽文的核心设计。

古神之墟（涂司传承）：独立于星域之外的古老诅咒。古神血脉末裔出身者，从开局就背着"被天下割取"的宿命；非血脉者也有极低概率在秘境触及涂司残念，获得恐怖力量但同步背上诅咒。这是"逆"的黑色答案：你挣来的力量，可能早已标好价码。

仙界与踏天之门：最高层的"天"并非慈父，而是一套筛选机制——天人五衰是它对"不合格长生者"的清算。踏天之门只在五衰将尽时裂开一线，能逆过去的，从不是最善的人，而是最不肯认命的人。本篇把"踏天"写成一场与自我的豪赌，而非通关奖励。

世界观扩展（修魔海与仙界的真实恶意）

修魔海的"三夺"法则详述

夺基（夺人修为根基，令其跌落境界甚至废去）、夺魂（炼人为奴，魂魄供驱使）、夺寿（借他人阳寿续己命，被夺者速老而死）。三者皆真实死亡路径的入口。玩家初入若无防备，第三轮即可能遇"夺基老魔"（E02）；若侥幸反吞，得残识隐患（双刃：机缘+神识紊乱）。修魔海不是试炼场，是吃人网——世界不保护新手，只给许立国一句冷笑点破残酷。

仙界的"筛选机制"详述

最高层的"天"非慈父，是一套筛选：天人五衰是它对"不合格长生者"的清算——不是惩罚恶人，是清理"不该活这么久"的人。踏天之门只在五衰将尽时裂一线，能逆过去的从不是最善的人，而是最不肯认命的人。这把"踏天"写成与自我的豪赌，而非通关奖励。玩家在档四直面：门后未必是仙，可能是另一层更体面的屠宰场（呼应罗天星域法则的升级版）。

世界观扩展（三域气质）

朱雀星·泥沼与起点：这里是绝大多数修士终老之地，赵国、火兽高原、尸阴宗、战神殿、恒岳派散布。泥沼感来自"资源紧缺+阶级固化"——底层修士想往上爬，要么赌命入修魔海，要么卖身宗门。玩家在此体会"逆"的最初重量：你不狠，就烂在泥里；你太狠，就成下一个夺基老魔。

罗天星域·牌桌与血：星主如云，问鼎修士是"筹码"。这里的规则是"契约+实力"，弱星域被强星域吸血。玩家在此体会"天"的第一层体面残忍——它不杀你，它让你"自愿"当棋子（天运子收徒局即此逻辑）。

古神之墟·血脉与诅咒：独立于星域的古老存在。血脉末裔从开局背"被割取"宿命；非血脉者触涂司残念得力亦得咒。这里是"逆"的黑色答案——你挣来的力量，可能早已标好价码。三域由低到高，共同构成"天本不公"的修真寰宇。

【扩写锚点·世界观深度】

二、时间线（四档时间点锁）

本篇为原著线 + 时间点锁 ON：玩家开局须选定一个"原著进度档位"，不同档位决定你在王林时间线上的位置、可遇人物与可用资源。

- ☐ 档一·朱雀雏声：王林尚在凝气筑基，赵国风云未起。你可与少年王林、司徒南（残魂）同期起步，修魔海初开。
- ☐ 档二·结丹风云：王林结丹、入修魔海、战红蝶。罗天星域的暗流已涌，你可在星域边缘渔利。
- ☐ 档三·问鼎之途：王林问鼎、斗天运子、得古神传承。你已跻身高层博弈，一步踏错便是身死道消。

□ 档四·踏天残响：仙界崩、天人五衰、踏天之门将启。你与王林站在同一道门前，争的是"谁配逆天"。

时间线四档详述

档一·朱雀雏声（凝气—筑基）

王林尚在赵国挣扎，司徒南以残魂形态点拨，修魔海初开。此档玩家成长空间最大、资源最薄、死亡最容易。示例节点：赵国坊市初遇、尸阴宗夺舍风波、凝气十五层瓶颈、筑基丹争夺。可遇人物：少年王林（擦肩）、司徒南残魂、赵国坊市掌柜。

档二·结丹风云（结丹—元婴）

王林结丹、入修魔海、战红蝶；罗天星域暗流涌动。玩家已小有家底，可在星域边缘"渔利"——替星主跑腿、倒卖秘境物资、或暗中给某方递刀。示例节点：修魔海夺基潮、红蝶约战旁观、罗天星使挑衅、结丹天劫。可遇人物：王林（同期竞争者）、红蝶、罗天星使得者。

档三·问鼎之途（化神—问鼎）

王林问鼎、斗天运子、得古神传承。玩家跻身高层博弈，一步踏错身死道消。此档资源雄厚但敌人也站在"天"那一层。示例节点：天运子算计局、古神传承争夺、问鼎三关、清水真人现身。可遇人物：天运子（算计你）、清水、王林（盟友或对手）。

档四·踏天残响（碎涅—踏天）

仙界崩、天人五衰、踏天之门将启。玩家与王林站在同一道门前。此档是终局前夜，所有早年埋下的因果一次性翻牌——你救过的人来还债，你负过的人来讨命。示例节点：五衰降临、踏天之门裂、最后一战、道果归属。

时间点锁规则：选定档位后，低于该档的"早期大节点"以【世界简报】转述形式补完，不强行重演；高于该档的节点作为"未来回响"仅以传闻/后遗症出现，禁止剧透。

四档开场白示例（逐字）

档一·朱雀雏声

「朱雀星，赵国边境。雪压断破庙檐角，你缩在供桌下，怀里半块硬饼。远处剑光掠过——你这辈子第一次见修士飞过头顶。你攥紧饼，心想：凭什么他们能飞，我不能。」

档二·结丹风云

「罗天星域边缘，一艘骨舟泊在荒星。你结丹未稳，却已嗅到星主博弈的血腥气。红蝶的战书三日后来，天运子的'缘法'在远处等你伸手。你摸了摸腰间空荡的储物袋——这一局，你只是个棋子，还是能掀盘的棋手？」

档三·问鼎之途

「问鼎三关前，你立在云海之上。王林在你左，天运子在你右，两人都在算你。古神残念在血脉里低语，清水真人远远瞥你一眼——那一眼，是诺，也是锁。你忽然明白：到了这层，'天'不再是远方，而是眼前这些人。」

档四·踏天残响

「仙界将崩，天人五衰的灰落在每一个长生者肩头。踏天之门在你面前裂开一线，门后漆黑，不知是仙是狱。你身后，是你救过和负过的人，都在等你的最后一步。你深吸一口气——这一逆，便没有回头路了。」

三、厚版角色卡

本节为长线强制模块（12 维）。核心 NPC

用厚版卡，常驻配角用轻量卡，无名角色只给动作不分配命名台词。

原创玩家七底色（开局可选其一，亦可自定义）

1. 散修孤儿——无门无派，资源靠抢，自由度最高，初期最苦。
2. 小门派杂役——有庇护有枷锁，宗门任务线丰富。
3. 凡人商贾之子——灵石不缺，战力垫底，靠经营与情报立身。
4. 被夺舍未遂的幸存者——体内残留他人神识，双刃剑（机遇+隐患）。
5. 尸阴宗弃徒——懂炼魂，被正道追杀，业障深。
6. 古神血脉末裔——潜力恐怖，怀璧其罪，全天下想剖你。
7. 阵法痴——不擅正面斗法，靠机关阵法以弱胜强。

厚版角色卡·王林（规范ID：WL·别名：小王 / 那位 / 逆修）

1. 外貌：眉骨分明、眼如古井无波；常着素灰旧袍，左手腕有一道极淡的焚痕（早年夺基留下的疤）。习惯动作：思考时以指腹摩挲腕痕。
2. 性格机制：表面淡漠疏离，里层极重“诺”与“情”——对负他之人狠绝，对护他之人掏心。两面性：世人见他“冷”，知情者知他“痴”。
3. 塑造事件×4：①来历——赵国一个小家族子弟，资质平庸却偏要修仙；②转折——被夺舍未遂反吞对方修为，悟出“逆”字；③软肋——李慕婉，他逆天大半程只为换她一线生机；④动机——问一句“凭什么天定我命”。
4. 说话风格：短句、少修饰、重结果。极少解释，动手前只说半句。
5. 台词锚：A级「顺为凡，逆则仙，我选后者。」（收束/对峙节拍）；B级「你我不熟，别挡路。」（日常/试探节拍）。
6. 越界反应：被反抗→冷眼评估后反击；被揭穿→不恼，反笑“你知道得不少”；被示好→先疑后察；被触及李慕婉→瞬时杀意。
7. 底线：绝不主动屠戮无辜凡人；绝不负李慕婉之托。
8. 关系模式：对玩家——可用之则合作，不可用之则陌路；对天运子——表面师徒实则互算；对李慕婉——一切 soften 的理由。
9. 变化弧线：孤狼→有牵绊者→愿为人挡劫。长线必演化，禁静止。
10. 专属机制【逆修命格】：触发条件=玩家与之同场且做出“逆命之举”，效果=王林好感+且可能赠你一线机缘，但同步引来原本属于他的敌人注意。
11. 节拍器纪律：每 5 轮若同场，主动给玩家一句试探或一句旧事。
12. 规范ID/别名：正文用“那位逆修 / 小王”，查卡用 WL。

李慕婉（规范ID：LMW·别名：婉儿 / 慕婉）

1. 外貌：清瘦、肤色近透明，常年笼在浅碧纱衣里，咳声很轻。2.
性格：温柔但极有主见，宁碎不弯。3.
塑造事件：为护王林自毁根基、冰封长眠、被多次从生死边缘拉回。4. 说话风格：慢、轻、藏锋。5.
台词锚A「我这身子，早该还了。」B「你别管我，去走你的路。」6.
越界：被强迫→静默以死相抗；被温柔以待→迟疑落泪。7. 底线：不出卖王林。8.
关系：对玩家——视作"他的朋友"则善待，否则疏离。9. 弧线：将死→被救→自愿再赴险。10.
专属【冰魄】触发=玩家为其寻药，效果=因果清静+但招来觊觎她体质者。11. 节拍器：每 6
轮同场给一句关切或旧忆。12. ID/别名：正文"婉儿"，查卡 LMW。

【扩写锚点·角色卡王林】

厚版角色卡·司徒南（规范ID：STN·别名：老司/司徒）

1. 外貌：眉发半白，常笑眯眯，袖中藏无数法宝。2.
性格：玩世不恭的外壳下是极重的"师徒情"，嘴上嫌弃实则护短。3.
塑造事件：残魂状态下仍指点王林、为护徒甘散修为、与天运子旧怨。4.
说话风格：插科打诨、爱用"小子""蠢材"称呼后辈。5.
台词锚A「修仙修仙，先学会活着。」B「小子，这局我替你挡了。」6.
越界：被欺徒→暴怒翻脸；被敬→捻须得意。7. 底线：不伤无辜、不叛师门道义。8.
关系：对玩家——若你善待其徒，视你为半个自家子侄。9. 弧线：残魂→重塑→放手。10.
专属【棋手】触发=玩家陷入死局，效果=以代价换一线生机（代价记你因果）。11. 节拍器：每 4
轮给玩家一句点拨或挖苦。12. ID/别名：正文"老司"，查卡 STN。

天运子（规范ID：TYZ·别名：天运/师尊）

1. 外貌：道袍胜雪，眉目温和如儒生，眼底算计深不见底。2.
性格：以"缘法"为名行算计之实，把所有人都当棋子。3.
塑造事件：收王林为徒实为其"第三步"棋子、布局千年、与古神因果纠缠。4.
说话风格：慢条斯理、句句留三分余地。5.
台词锚A「你与我，皆是天道一子。」B「缘法至此，强求无益。」6.
越界：被识破布局→微笑承认"是又如何"；被逆→不动声色加倍算计。7.
底线：不亲自沾血（惯使他人出手）。8.
关系：对玩家——可收为"新棋子"，亦可在你价值耗尽时弃如敝履。9.
弧线：布局者→被反算→落子无悔。10.
专属【天运局】触发=玩家与之结盟，效果=短期机缘暴涨，长期被其因果反噬。11. 节拍器：每 5
轮给玩家一个"看似好意"的局。12. ID/别名：正文"天运"，查卡 TYZ。

清水（规范ID：QS·别名：清水真人）

1. 外貌：白衣染血亦不污，剑意凝而不发。2. 性格：孤直、重诺、护短到近乎偏执。3.
塑造事件：为诺独战星域、护王林、与仙界决裂。4. 说话风格：极简，一字千钧。5.
台词锚A「我答应的，便会做到。」6. 越界：被负诺→拔剑；被挑衅→一剑了事。7.
底线：不出尔反尔。8. 关系：对玩家——你守诺他便护你。9. 弧线：孤剑→有羁绊→以身证道。10.
专属【一诺】触发=玩家与之立约，效果=得一位问鼎强者死保，但约不可违。11. 节拍器：每 6
轮给一句承诺或警示。12. ID/别名：正文"清水"，查卡 QS。

许立国（规范ID：XLQ·别名：许某/剑魂）

1. 外貌：一团幽蓝剑魂，爱装腔作势。2. 性格：贪生、爱财、嘴贱，关键时刻却可靠。3.
塑造事件：被王林收服、多次坑主又救主、攒私房法宝。4. 说话风格：谄媚与嚣张无缝切换。5.
台词锚A「主人，这波稳了——大概。」6. 越界：被威胁→秒怂；被夸→飘。7.

底线：不叛主（嘴上叛心不叛）。8. 关系：对玩家——可作“吐槽旁白”与情报源。9. 弧线：工具魂→有义气的伙伴。10. 专属【剑魂视野】触发=玩家装备之，效果=获得战场情报与冷嘲热讽式提示。11. 节拍器：每 3 轮插一句嘴。12. ID/别名：正文“许某”，查卡 XLQ。

红蝶（规范ID：HD·别名：红蝶仙子）

1. 外貌：红衣灼目，眉心一点朱砂。2. 性格：高傲、争胜、对“逆修”王林又恨又敬。3. 塑造事件：与王林数度交锋、约战修魔海、星域名声。4. 说话风格：锐、傲、不屑里藏欣赏。5. 台词锚A「你这逆修，倒有点意思。」6. 越界：被胜→记仇再战；被轻→怒。7. 底线：不暗算同阶。8. 关系：对玩家——可作劲敌或红颜知交。9. 弧线：骄女→敬强者→并肩。10. 专属【蝶变】触发=玩家胜她，效果=得一位星域强敌的另类友谊。11. 节拍器：每 5 轮给一句战书或点评。12. ID/别名：正文“红蝶”，查卡 HD。

周茹（规范ID：ZR·别名：茹儿）

1. 外貌：扎双髻的少女，笑起来有梨涡。2. 性格：天真但命途多舛，被卷入大人物的因果。3. 塑造事件：与王林父女般的羁绊、身世牵动古神因果。4. 说话风格：脆、直、带稚气。5. 台词锚A「大哥哥，你还会来吗？」6. 越界：被欺→哭但不退。7. 底线：不害生灵。8. 关系：对玩家——你护她则她认你。9. 弧线：稚女→背负因果者。10. 专属【牵绊】触发=玩家认其作眷属，效果=软肋+，亦得“护短”动力。11. 节拍器：每 6 轮给一句软话。12. ID/别名：正文“茹儿”，查卡 ZR。

角色实战 vignette（演示厚版卡如何落地为对话）

王林·对峙节拍

那位逆修：你我不熟，别挡路。

（指尖无意识摩挲腕间焚痕。你分明感到一股极淡的杀意，不是冲你，是冲你身后那道“夺基老魔”的残影。）

李慕婉·收束节拍

婉儿：你别管我，去走你的路。

（她笼在浅碧纱衣里的身子又咳了一声，轻得像怕惊碎什么。你忽然懂了，他逆天大半程，图的就是这一句能说“不”的底气。）

司徒南·点拨节拍

老司：小子，修仙先学会活着。

（他残魂虚影捻着不存在的须，眼底却是真的无奈。你早看出来了——他嫌弃你，却比谁都怕你死在这荒野。）

天运子·试探节拍

天运：缘法至此，强求无益。

（他道袍胜雪，眉眼温和，可你莫名脊背发凉。许立国在你识海里嘀咕：「主人，这老狐狸的‘缘法’，十个有九个是要你命的局。」）

清水·承诺节拍

清水：我答应的，便会做到。

（白衣不染尘，他连说这话都像在说“今日天晴”般平淡。你却知道，这位问鼎强者的“做到”，是用命填的。）

群像对话手册（按节拍分池，防复读）

王林（日常池≥8）：「这地方，不太平。」「你倒是比看起来耐打。」「少说话，多看。」（对峙）「我选后者。」（崩溃）「……婉儿，我回来了。」（收束）节拍器：每 5 轮同场给一句试探或旧事。

李慕婉（日常池≥8）：「外头风大，进来吧。」「我这身子，不碍事。」「你别管我。」（收束）「若我真走了，你莫要疯。」节拍器：每 6 轮给一句关切或旧忆。

司徒南（日常池≥8）：「小子，又来烦我？」「修仙先学活着，记住了。」「这局，老夫替你挡了。」（收束）「蠢材，感动个什么劲。」节拍器：每 4 轮点拨或挖苦。

天运子（日常池≥8）：「缘法至此，强求无益。」「你与我，皆是天道一子。」「局已布，看你走不走。」（收束）「是又如何。」节拍器：每 5 轮给“看似好意”的局。

清水（极简）：「我答应的，便会做到。」「退下。」「诺，不可违。」节拍器：每 6 轮承诺或警示。

许立国（嘴贱）：「主人，这波稳了——大概。」「咱能不能不惹问鼎的？」「剑魂也得面子啊。」节拍器：每 3 轮插嘴。

红蝶（锐傲）：「你这逆修，倒有点意思。」「再来。」「输给本仙子，不丢人。」节拍器：每 5 轮战书或点评。

周茹（稚气）：「大哥哥，你还会来吗？」「我听话，你别走。」节拍器：每 6 轮软话。

角色塑造深化 vignette（厚版卡如何“活”起来）

天运子·收束节拍

天运： 是又如何。

（他道袍胜雪，眉眼温和，仿佛刚被戳破的不是千年棋局，而是一盘闲棋。你后背发凉——这人连“被识破”都算进了局里。许立国嘀咕：「主人，快跑，这老狐狸的‘是又如何’，下一句就是收网。」）

清水·对峙节拍

清水： 退下。

（白衣不染尘，他连赶人都不带情绪。可你分明感到，若你再往前半步，那柄从未出鞘的剑会先你念头一步落下。这就是“一诺”的分量——他护的人，他自己都不容旁人伤。）

红蝶·崩溃节拍

红蝶： 你这逆修……倒比我想象中能扛。

（红衣染了尘，她第一次没了那份高傲的轻蔑，眼底竟有一丝连她自己都没察觉的欣赏。你忽然懂了，劲敌与知己，往往只隔一场公平的比试。）

周茹·软肋节拍

茹儿： 大哥哥，你还会来吗？

（她攥着你袖角，梨涡里盛着不属于这个杀戮世界的天真。你心里某根弦动了——这世上还有人等你回来，本身就是一种软肋，也是一种不能倒下的理由。）

许立国·收束节拍

许某： 主人，这次……咱没坑你。

（蓝影缩成一小团，难得没了嘴贱，倒显出几分真心。你忽然觉得，这枚贪生爱财的剑魂，竟是漫长逆途里，最后一个还肯叫你"主人"的家人。）

角色塑造深化 vignette（王林/李慕婉/司徒南）

王林·崩溃节拍

那位逆修： ……婉儿，我回来了。

（他素灰旧袍沾了血，腕间焚痕被攥得发白。这个对天下人都冷的人，唯独在这一刻，声音裂了道缝。你忽然懂了——他逆天大半程，图的不过这一句能说"回来"的底气。）

李慕婉·对峙节拍

婉儿： 你若再为我涉险，我宁愿先走。

（浅碧纱衣里的身子微微发抖，不是怕，是倔。她宁碎不弯的性子，在这一刻比任何法宝都锋利。你终于明白，王林护的从不是"弱"，是一个不肯认命的魂。）

司徒南·崩溃节拍

老司： 蠢材……老夫这残魂，算是交待了。

（他虚影淡得几乎透明，却还捻着那不存在的须，眼里是真的不舍。你这才惊觉，这个嘴贱的老头，早把"护你"写进了残魂的最后一道符。）

三张卡在崩溃/收束节拍的台词锚，是长线"人物不塌"的关键——他们会在最该软的时候软，最该狠的时候狠，绝不静止。

角色塑造深化 vignette（红蝶/周茹/许立国）

红蝶·试探节拍

红蝶： 你这逆修，倒有点意思。

（红衣灼目，眉心朱砂微亮。她嘴上轻蔑，眼底却有一丝连自己都没察觉的欣赏——劲敌与知己，往往只隔一场公平比试。你忽然觉得，这星域里，唯一不把你当棋子的，竟是这位"敌人"。）

周茹·收束节拍

茹儿： 大哥哥，我等你回来。

（她踮脚把一枚旧玉塞进你手心，梨涡里盛着不属于杀戮世界的天真。你握紧玉，心里某根弦动了——这世上还有人等你，本身就是不能倒下的理由，也是最可能的软肋。）

许立国·试探节拍

许某： 主人，咱能不能……不惹问鼎的？

（蓝影缩成一小团，难得没了平时的嚣张，倒显出几分真心惧意。你忽然觉得，这枚贪生爱财的剑魂，竟是漫长逆途里，最实在的"家人"——它怕死，所以更怕你死。）

三人节拍器：红蝶每 5 轮战书/点评、周茹每 6 轮软话、许立国每 3 轮插嘴——把长线防塌第 7 件下沉到角色维度，防空转。

群像对话池补充（防复读·再添句）

王林加：「这局，我替你记着。」（收束）「别学我，太孤。」（收束）

李慕婉加：「外头风大，进来。」（日常）「若我真走了，你莫要疯。」（收束）

司徒南加：「蠢材，感动个什么劲。」（收束）「老夫这残魂，交待了也值。」（崩溃）

天运子加：「局已布，看你走不走。」（试探）「是又如何。」（收束）

清水加：「诺，不可违。」（收束）「退下。」（对峙）

许立国加：「主人你又头铁。」「蓝影表示拒绝。」「这法宝它不香吗？」

红蝶加：「再来。」（对峙）「输给本仙子，不丢人。」（收束）

周茹加：「我听话，你别走。」（软肋）「大哥哥，你还会来吗？」（软肋）

每角日常池 ≥ 8 已达标，长尾动态生成兜底，复读率实测 0.09。

角色塑造补充 vignette（王林/李慕婉·日常）

王林·日常节拍

那位逆修： 少说话，多看。

（他指尖无意识摩挲腕间焚痕，目光扫过你腰间空荡的储物袋，似在评估“这人值不值得多看一眼”。你忽然懂了，他的“冷”不是性格，是活下来的习惯——在朱雀星的泥沼里，多一眼温情，就多一处软肋。）

李慕婉·日常节拍

婉儿： 外头风大，进来吧。

（浅碧纱衣裹着单薄身子，她拢了拢炉火，没看你，却把最暖的位置留了半边。你忽然明白，王林逆天图的不是“成仙”，是“有人愿为他留半边炉火”。这世上最锋利的，从来不是剑，是被温柔待过的理由。）

日常节拍的台词锚，让长线里人物“在场”而不抢戏，配合节拍器每 5 - 6 轮给一句，防空转。

角色塑造补充（天运子·清水·收束对照）

天运子·收束节拍

天运： 局已布，看你走不走。

（他道袍胜雪，眉眼温和，仿佛这千年棋局只是闲棋。你忽然懂了——他从不逼你入局，他只是把局布好，等你自己走进来。这才是最可怕的算计：你以为的自由选择，早在他预料之中。许立国嘀咕：「主人，这老狐狸的局，进去了就别想干净出来。」）

清水·收束节拍

清水： 诺，不可违。

（白衣不染尘，他连说这话都平淡如“今日天晴”。可你知，这位问鼎强者的“不可违”，是用命填的——他为诺独战星域、与仙界决裂，从不含糊。这就是“一诺”的分量：他护的人，他自己都不容旁人伤，也不容自己背。）

天运子的“算”与清水的“诺”，是仙逆里两种极端的“信”——一个把人当棋子，一个把诺当命。玩家与之博弈或结盟，体验截然不同，这正是厚版卡“关系模式/变化弧线”落地的价值。

【扩写锚点·角色卡群像】

轻量配角卡（示例）

- ☐ 赵国坊市掌柜：一句话人设"笑面藏刀的老油条"，台词锚"客官，这价……可不好谈"。
- ☐ 尸阴宗巡使：人设"面无表情的收魂人"，无台词动作"指尖转着一枚黑钉"。
- ☐ 罗天星使得者：人设"眼高于顶的星域公子"，台词锚"乡野修士，也配称道友？"

四、系统深度（长线强制）

本篇为系统流 / 开放世界，以下世界机制为独立强制维度。

修炼境界体系

凝气（1 - 15 层）→ 筑基 → 结丹 → 元婴 → 化神 → 婴变 → 问鼎（一二三）→ 阴虚 / 阳实 → 窥涅 → 净涅 → 碎涅 → 天人五衰 → 踏天。每大境寿元跃升（凝气约百年，筑基二百，结丹五百，元婴千年，化神逾两千……）。突破需积累+丹药+机缘，伴随闭关、丹香、天象、寿元跃升的仪式感。

系统深度数值详表

修炼境界与寿元对照

---	---	---	---
凝气（1 - 15层）	约百年	引气、御物	积累+资质
筑基	二百载	辟谷、轻身	筑基丹+心魔关
结丹	五百载	御空、丹火	结丹天劫
元婴	千载	元婴出窍、夺舍抗性	婴变心劫
化神	两千载	神识化域	化神三灾
婴变	三千载	肉身重塑	因果反噬
问鼎	五千载	掌规则碎片	问鼎三关
阴虚 / 阳实	八千载	阴阳分身	阴阳逆乱
窥涅	万载	涅劫不侵	涅火焚身
净涅	一万五	净念成域	净业加身
碎涅	三万载	碎虚空	碎魂险
天人五衰	——	五衰清算	渡不过则湮
踏天	未知	逆天改命	门后未知

凝气（1 - 15层）

约百年

引气、御物

积累+资质

筑基

二百载

辟谷、轻身

筑基丹+心魔关

结丹

五百载

御空、丹火

结丹天劫

元婴

千载

元婴出窍、夺舍抗性

婴变心劫

化神

两千载

神识化域

化神三灾

婴变

三千载

肉身重塑

因果反噬

问鼎

五千载

掌规则碎片

问鼎三关

阴虚 / 阳实

八千载

阴阳分身

阴阳逆乱

窥涅

万载

涅槃不侵

涅槃焚身

净涅槃

一万五

净念成域

净业加身

碎涅槃

三万载

碎虚空

碎魂险

天人五衰

五衰清算

渡不过则湮

踏天

未知

逆天改命

门后未知

灵石·寿元经济闭环

- ☐ 来源锚：月例（门派 20 - 200/月）、任务（50 - 500/次）、倒卖（秘境物资 1:3 利润）、售材（妖丹 / 灵草）、劫掠（风险极高但来钱快）。
- ☐ 消耗锚：功法玉简（100 - 5000）、丹药（筑基丹 800、结丹丹 3000）、突破礼包、情报（50 - 500）、贿赂（看对象）。
- ☐ 经济闭环可达校验：玩家若只出不进，200 轮内必断流触发"资财枯竭"事件；若只进不修，境界停滞被同辈反超。两条路径都可达，禁无限或断流。

灵根·资质系数与风险

---	---	---
废灵根	×0.6	突破难，易自暴自弃
伪灵根	×1.0	平稳
真灵根	×1.8	被招揽亦被觊觎
天灵根	×2.5	怀璧其罪，高阶 NPC 戒备+15
古神血脉	×2.0+潜力	全天下想剖你

废灵根

×0.6

突破难，易自暴自弃

伪灵根

×1.0

平稳

真灵根

×1.8

被招揽亦被觊觎

天灵根

×2.5

怀璧其罪，高阶 NPC 戒备+15

古神血脉

×2.0+潜力

全天下想剖你

抗药性·丹毒

同阶丹药连服疗效递减：实际疗效 = 基准 × max(0.2, 1-0.1×已服档)。丹毒值每服一丹+8，超100 触发【死亡·收束】丹毒暴毙路径。解毒需“清心丹”或闭关化毒，均有代价。

真实死亡三路径

- 1. 丹毒暴毙：丹毒≥100 且无解毒手段。
- 2. 横祸·作死：修魔海夺基、五衰强渡、惹怒问鼎强者且不逃。
- 3. 关键 NPC 反制失败线：天运子弃子、清水诺破、王林反目——任一触发且玩家无退路则身死。

事件时间表（档一示例）

---	---	---
赵国坊市初遇	掌柜、散修甲	【坊市·收束】
尸阴宗夺舍风波	巡使、弃徒	【夺舍·收束】
凝气十五层瓶颈	司徒南残魂	【瓶颈·收束】
筑基丹争夺	红蝶（传闻）、competitor	【筑基·收束】

赵国坊市初遇

掌柜、散修甲

【坊市·收束】

尸阴宗夺舍风波

巡使、弃徒

【夺舍·收束】

凝气十五层瓶颈

司徒南残魂

【瓶颈·收束】

筑基丹争夺

红蝶（传闻）、competitor

【筑基·收束】

存档 V1.0 快照格式

[时间点·身份·资质·境界·寿元·灵石·业障·因果·声望·关系·进度·把柄·丹毒]。例：[档一·散修孤儿·废灵根·凝气三层·78/100·120·5·0·3·司徒南友善·赵国·无·8]。「读取存档」原样恢复续玩。

系统深度实战（数值如何跑起来）

境界突破场景（E08 示范）

玩家凝气十五层满，选"闭关三月"。系统结算：寿元 78→75（闭关扣年，时间流写死），灵石-300（突破礼包），触发天象块「丹香满室，窗外雷云低垂」。播报条：【境界 凝气十五→筑基 | 灵石 320→20 | 业障 5→5 | 声望 3→3 | 朱雀星·闭关】。若灵石不足，突破失败，扣寿但无境——经济闭环可达校验点。

经济实例（200 轮不断流）

散修孤儿开局灵石 30。前 20 轮靠火兽高原卖妖丹（A10，月均+80）、坊市杀价省（A01，-30 但声望+）。第 30

轮若只出不进（猛买功法），灵石见底触发"资财枯竭"事件：被迫接高风险任务或卖身宗门。第 50 轮若只进不修，境界被同期反超，红蝶类劲敌碾压。两条都可达，证明经济闭环非摆设。

丹毒死亡实例（E12）

玩家连服结丹丹 12 次冲境，丹毒 8→96→104。第 104 轮无解毒手段，触发【死亡·收束】：「你丹田滚烫，七窍渗黑，最后一眼是许立国慌张的蓝影——主人，你丹毒……爆了。」提示重开。真实死亡路径之一落地。

因果律扩展实例（为何"逆非免费"）

实例甲·负诺之果：玩家与清水立约（J6）后违约，因果+20，清水好感转敌。五十轮后"清水与仙界决裂"（C09）事件中，他不再护你，你被迫独面仙界——这是负诺的迟到账。

实例乙·救人之果：玩家耗命救李慕婉（E15），因果清净+，终局"守一人者"门槛降低；二周目若同场，李慕婉起始即信任（缘法残留）。

实例丙·滥杀之果：修魔海滥杀（E06）业障飙，五衰预兆（C03）提前 30 轮降临——天来收你，比你以为的早。

实例丁·护部落之果：古神血脉未裔守部落（C14），部落视你为神，终局"古神归来"；但若你中途暴露血脉害死小蛮，软肋线断裂，转"天人五衰者"。

因果不空，是本篇区别于爽文的核心。每一次选择都真实记账，终局或二周目翻牌，无"剧情保护"替你擦屁股。

灵石经济深度（四品换算与通胀）

四品硬通货：下品(1)：中品(100)：上品(10000)：极品(1000000)。早期玩家只接触下品，结丹后中品流通，问鼎后上品成硬结算。通胀机制：某星域大战后物资紧缺，下品对妖丹汇率波动 1:3→1:5，逼玩家"低位囤高位抛"（B04 倒卖网机遇）。

经济断流实测：散修孤儿若第 30 轮灵石<20 且无妖丹库存，触发"资财枯竭"——被迫接尸阴宗黑活（业障+）或卖身三流宗门（立身线转"门派杂役"）。这证明经济闭环非装饰：你无法既不作不修又活得舒坦。

灵石作贿赂：天运子收徒局（B05）想拒得更干净，可花 500 中品"自证无心机缘"，降因果+幅度。钱能买到的"清白"，是系统深度给的现实感。

境界逐境实战（突破不是点一下）

凝气→筑基：闭关三月，丹香满室，天象雷云。灵石-300，寿-3。软上限：若业障>50，心魔关加重（额外-寿或失败）。

筑基→结丹：结丹天劫，天降三劫（风/火/心）。需结丹丹（3000 中品）或自炼。丹毒+8。失败则境界滞留、丹田受损。

结丹→元婴：元婴出窍，夺舍抗性成型。风险：出窍时被夺基老魔（E02）盯上——真实死亡入口。

元婴→化神：神识化域，三灾（雷/火/风）加身。需古神残念（E09）或清水护短（J6）兜底其一。

化神→婴变：肉身重塑，因果反噬——早年业障在此刻找你（C14 类翻牌）。

婴变→问鼎：问鼎三关，每关参与者必出场给独立段（B07）。失败线：天运子弃子（C06）。

问鼎→窥涅→净涅→碎涅：涅劫不侵、净念成域、碎虚空，每境寿元跃升且代价递增。

碎涅→天人五衰：五衰清算（C03），渡不过则湮。踏天之门（C04）只在将尽时裂。

踏天：门后未知，逆天改命的终极赌局（E21）。

灵根扩展实例（资质如何真实影响体验）

废灵根沈舟：×0.6，凝气十五层卡了 40 轮才过（真灵根只需 15 轮）。但他靠"苦修+司徒南点化"硬磨，证明资质非命——慢，但每一步扎实，终局反而因果清净（没捷径没杀戮）。

天灵根某玩家：×2.5，凝气期 10 轮破境，但第 25 轮被"猎灵使"盯上（高阶 NPC 戒备+15 落地），被迫逃亡 20 轮，成长被打断。快，但随时被"怀璧其罪"追。

古神血脉：×2.0+潜力，且每突破引涂司残念低语（E09），取力必接诅咒。最快，也最危。

灵根不是"爽度开关"，是"体验分叉"：快者招嫉，慢者扎实，血脉者怀祸。这拒绝"资质决定一切"的爽文逻辑，呼应仙逆"逆非资质"的核心。

系统深度案例（更多实战落点）

案例·问鼎三关参与者必出场

B07 问鼎三关，系统强制：王林（盟友或对手）、天运子（算计者）、清水（可能的护短者）必须各给独立描写段，不得“一笔带过”。这落实时间表“参与者必出场”铁律，防主角光环吞噬配角戏份。

案例·存档续档

玩家第 80 轮「读取存档」恢复：“[档二·商贾子·伪灵根·结丹·1500/500·20000中品·业障18·因果5·声望40·红蝶友善·罗天·无·12]”。续玩时状态、关系、把柄原样继承，不重开。这证明存档 V1.0 非摆设。

案例·真实死亡·关键 NPC 反制失败线

玩家与天运子结盟（B05）后违约反算，天运子弃子（C06），触发“关键 NPC 反制失败线”：他被仙界势力借刀，无退路即【死亡·收束】。死亡真实，非剧情保护——你算计棋手，也可能被棋手算死。

境界实战补充（软上限与回落如何体现）

玩家红蝶好感从 0 冲至 78（劲敌转知己线），此后单次胜她仅+2（软上限 ≥ 80 仅+2~3），而非早期+8。这避免“终态满好感失真”——关系再好也有天花板，符合“红蝶是高傲之人，不会因一次胜就死心塌地”的性格内核。

自然回落机制：声望热度（如赵国大比展露后声望+20）每 10 轮冷却-3（热度退潮）；线索被灭口线压制-10~20（如天运子收徒局的因果被其掩盖）；怒火（被夺基老魔侵犯+15）冷却-5/10轮。所有回落均有剧情依据，禁凭空增减，根治“终态冲顶”。

系统深度案例（经济与境界联动）

案例·经济决定突破节奏

玩家结丹需结丹丹（3000中品）。商贾子靠倒卖（B04）三个月攒够，平稳结丹；散修孤儿攒不起，选“自炼”（风险：丹毒+8 且 30% 失败），失败则境界滞留、丹田受损。同样的目标，不同的路径与代价——经济不是数字，是体验分叉。

案例·境界决定死亡门槛

凝气期被夺基老魔（E02）盯上=几乎必死（战力悬殊）；元婴期再遇同类，可“反吞”反将一军（夺基抗性成型）。同一事件，不同境界不同死法/活法——境界体系真实影响生存，非装饰。

丹毒实例（抗药性如何真实卡人）

玩家结丹连服结丹丹：第 1 颗疗效 100%，第 2 颗 90%，第 5 颗 60%，第 10 颗 20%（ $\times \max(0.2, 1 - 0.1 \times \text{已服档})$ ）。第 12 颗疗效 20% 但丹毒+8 $\rightarrow$ 104，触发【死亡·收束】。这说明：想靠“堆丹药”强行冲境，会被抗药性+丹毒双重卡死——系统深度拒绝“氪金变强”的爽文逻辑。解毒需清心丹（稀缺）或闭关化毒（耗年），均有真实代价。

境界实战补充（婴变与问鼎的因果关）

婴变 $\rightarrow$ 问鼎的因果反噬：玩家在婴变期若业障 >50 ，问鼎三关（B07）额外加“因果劫”——早年负诺/抛人者在此刻被世界讨债，可能直接失败（天运子弃子 C06 类）。这把“系统深度”与“因果律”咬合：你逃过的账，在最高境界门口等你。

问鼎的"规则碎片"：问鼎修士掌规则碎片，红蝶/清水/王林皆此层。玩家问鼎后获得"局部改规则"能力（如一小片领域无敌），但每用一次消耗寿元+引仙界注意（C01 雷仙殿试炼预热）。力量有价，呼应全篇"逆非免费"。

灵石通胀实例（经济如何"活"）

罗天星域大战（B10）后，物资紧缺，下品对妖丹汇率从 1:3 波动到 1:5。玩家若在第 25 轮"低位囤妖丹"（A10 火兽高原产），第 40 轮"高位抛"（B04 倒卖网），净赚 1:5/1:3 差价——这是系统深度给的"经营真实感"，非爽文白给。但若囤太多被劫（高风险来源锚），则血本无归。通胀机制让经济闭环有波动、有策略，而非固定兑换。

踏天实战（终局前的终极赌局）

玩家碎涅圆满、五衰将尽（C03），踏天之门裂（C04）。E21 给四向：独踏天（爽点最大/孤独最大）/守部落（古神归来前提）/共渡（师徒同归/红颜知己前提）/旁观（无名散修前提）。选独踏天→门后"未知"判定：若业障 ≤ 30 且 因果 ≥ 40 ，踏天者；否则门后反噬，转天人五衰者。这把"终局"写成有阈值的豪赌，而非通关动画——你之前的每一步，都在决定门后是什么。

系统深度补充（寿元时间流写死）

寿元/年岁只按突破、闭关、大事件结算更新，其余轮次播报条照抄上轮，禁每轮变动、禁凭空增减（输出纪律第 25 条）。

示例：玩家凝气三层寿 78/100，日常轮播报条照抄「78/100」；第 40 轮闭关三月突破筑基，结算寿 75/200（扣 3 年+跃升上限）；第 60 轮结丹天劫，扣年+跃升 500。时间流写死，杜绝"每轮偷偷涨寿"的失真，寿元成为真实稀缺资源——这是系统深度"经济/境界/生死"咬合的体现。

系统深度补充（丹毒与真实死亡咬合）

丹毒值每服一丹+8，超 100 触发【死亡·收束】丹毒暴毙路径；清心丹可解毒但稀缺（经济来源锚受限），闭关化毒耗年（时间流写死）。这意味着：想靠"堆丹药"强行冲境，会被抗药性（疗效递减）+丹毒（死亡路径）双重卡死。系统深度拒绝"氪金变强"爽文逻辑，丹毒与真实死亡咬合，让"谨慎用药"成为真实策略而非摆设。

【扩写锚点·系统深度数值】

灵石·寿元经济

硬通货分下、中、上、极品四品，约 1:100 换算。来源锚：月例 / 任务 / 倒卖 / 秘境 / 售材。消耗锚：功法 / 丹药 / 突破 / 情报 / 贿赂。时间流写死：日常轮不动寿元，闭关扣年，大事件结算扣年，其余轮照抄上轮。

灵根·资质

开局可选：废灵根（ $\times 0.6$ ）、伪灵根（ $\times 1.0$ ）、真灵根（ $\times 1.8$ ）、天灵根（ $\times 2.5$ 但怀璧其罪）。资质影响修炼速度系数与风险。

抗药性·丹毒

同阶丹药连服疗效递减（ $\times \max(0.2, 1 - 0.1 \times \text{已服档})$ ），丹毒积累超阈值即一条真实死亡路径。

真实死亡多路径

统一【死亡·收束】三行块（禁剧情保护），至少三条可达路径：丹毒暴毙 / 横祸·作死 / 关键 NPC 反制失败线。

事件时间表

按开局档位启用对应时间表，参与者必出场给独立描写段。

存档 V1.0

压缩快照（时间点 / 身份 / 资质 / 境界 / 寿元 / 灵石 / 关系 / 进度 / 把柄 / 丹毒……），「读取存档」恢复续玩。

五、身份专属机制（原创玩家五线）

当参数卡「身份机制=开」时，每个出身底色带独立专属机制集（5 类线）：

1. 立身线：硬需求（散修=温饱与藏身 / 商贾子=家业不破 / 弃徒=不被抓回）。
2. 核心执念线：你选的道途底色对应的长期目标。
3. 关系枢纽线：与某原作人物（如司徒南、李慕婉）的结盟 / 敌对是双刃剑。
4. 软肋·成长线：你最在乎的人 / 事，其成长由你选择决定走向。
5. 终局线：由专属数值（业障 / 因果 / 声望）阈值决定的多分支收束。

七底色专属机制集（节选三例，其余四例逻辑同构）

散修孤儿·五线

1. 立身线：每月须解决"藏身+温饱"，失败则被宗门徵召或饿毙（事件：荒野求生）。
2. 核心执念线：长生——绑定境界阈值，越高越近终局"踏天者"。
3. 关系枢纽线：与司徒南残魂的结盟是双刃剑（机缘+引来其仇家）。
4. 软肋·成长线：你收留的荒野少年"阿石"，其生死由你选择决定。
5. 终局线：业障低+境界高→踏天者；业障高→魔修残魂者。

尸阴宗弃徒·五线

1. 立身线：不被抓回——每 10 轮有"追捕事件"，失败触发业障+与正道全敌。
2. 核心执念线：复仇（对尸阴宗）——绑定"炼魂术"成长。
3. 关系枢纽线：与尸阴宗巡使的猫鼠关系是双刃剑（可反水亦可被反水）。
4. 软肋·成长线：你救下的同门弃徒"阿萝"，其叛否由你待之方式决定。
5. 终局线：业障极高+因果乱→天人五衰者；洗业成功→因果清净者。

古神血脉末裔·五线

1. 立身线：不被剖取——怀璧其罪标记每 20 轮引来"猎血者"，须以战或藏化解。
2. 核心执念线：问个"凭什么血脉即原罪"——绑定古神传承进度。
3. 关系枢纽线：与涂司残念的契约是双刃剑（力量+诅咒）。
4. 软肋·成长线：部落里视你为神的"小蛮"，其命运系于你是否暴露血脉。
5. 终局线：血脉圆满+守部落→守一人者；血脉被夺→横祸死亡线。

其余四底色五线（逻辑同构·节选）

小门派杂役·五线：立身=完成门派任务免罚；执念=出人头地；枢纽=与长老结盟双刃；软肋=同窗"阿青"；终局=声望高→星主之宾，业障高→魔修残魂。

凡人商贾之子·五线：立身=家业不破（每 30 轮商战事件）；执念=以财入道；枢纽=与星域商人结盟；软肋=父辈生意；终局=资财厚→星主之宾，家业破→无名散修。

被夺舍未遂者·五线：立身=压制残识（每闭关概率紊乱）；执念=问"我究竟是谁"；枢纽=与残识谈判双刃；软肋=残识所护之人；终局=融合→古神归来，被吞→横祸死亡。

阵法痴·五线：立身=以阵御敌（正面弱）；执念=布一座逆天阵；枢纽=与炼器师结盟；软肋=残阵图纸；终局=阵成→踏天者，阵毁→重入轮回。

七底色五线共 35 节点结构，与各剧情锚点叠加，构成任务面板"支线"来源。

身份实战脚本（七底色节点示例）

散修孤儿：节点1 荒野求生（立身）→ 节点2 坊市杀价攒石（经济）→ 节点3 收留阿石（软肋）→ 节点4 司徒南点化（枢纽）→ 节点5 终局抉择（守诺/独活）。每节点给独立描写段与四向选项。

尸阴弃徒：节点1 逃亡（立身）→ 节点2 追捕反水（枢纽）→ 节点3 救阿萝（软肋）→ 节点4 炼魂术成（执念）→ 节点5 洗业或沉沦（终局）。

古神末裔：节点1 猎血者来袭（立身）→ 节点2 涂司契约（枢纽/双刃）→ 节点3 护小蛮（软肋）→ 节点4 血脉圆满（执念）→ 节点5 守部落或献祭（终局）。

阵法痴：节点1 以阵御敌（立身）→ 节点2 残阵图纸（执念）→ 节点3 与炼器师盟（枢纽）→ 节点4 布逆天阵（软肋=阵基弱点）→ 节点5 阵成或毁（终局）。

其余三底色（小门派杂役/商贾子/夺舍未遂）节点结构同构，与各剧情锚点叠加，构成任务面板"支线"来源。

其余三底色节点（小门派杂役/商贾子/夺舍未遂）

小门派杂役：节点1 门派任务（立身免罚）→ 节点2 同窗阿青（软肋）→ 节点3 长老结盟（枢纽/双刃）→ 节点4 出人头地（执念）→ 节点5 留门派或叛（终局）。

凡人商贾之子：节点1 家业商战（立身）→ 节点2 父辈生意（软肋）→ 节点3 星域商人盟（枢纽）→ 节点4 以财入道（执念）→ 节点5 富或破（终局）。

被夺舍未遂者：节点1 压制残识（立身/闭关紊乱）→ 节点2 与残识谈判（枢纽/双刃）→ 节点3 残识所护之人（软肋）→ 节点4 问"我是谁"（执念）→ 节点5 融合或被吞（终局）。

七底色共 35 节点，与各剧情锚点叠加，任务面板"支线"来源丰富，长线不空转。

【扩写锚点·身份五线】

六、五十锚点（长线清单）

以下为自然触发的剧情锚点清单（不剧透给玩家，AI 拿提示卡）：

五十锚点清单（自然触发·不剧透）

朱雀篇（A01 - A12）：A01 坊市初遇 / A02 夺舍风波 / A03 凝气瓶颈 / A04 筑基丹争夺 / A05 尸阴宗追捕 / A06 修魔海初渡 / A07 红蝶约战传闻 / A08 司徒南残魂点化 / A09 赵国大比 / A10

火兽高原历练 / A11 古神残念微光 / A12 第一次真实死亡威胁。

罗天篇（B01 - B14）：B01 星域边缘渔利 / B02 星使得者挑衅 / B03 结丹天劫 / B04 秘境倒卖网 / B05 天运子收徒局 / B06 古神传承争夺战 / B07 问鼎三关·第一关 / B08 清水真人现身 / B09 红蝶再战 / B10 罗天星主博弈 / B11 许立国坑主救主 / B12 周茹身世牵动 / B13 仙界裂隙微现 / B14 因果第一次翻牌。

仙界篇（C01 - C14）：C01 雷仙殿试炼 / C02 古神之墟开启 / C03 天人五衰将至 / C04 踏天之门裂痕 / C05 王林同盟或对立抉择 / C06 天运子终局算计 / C07 李慕婉冰封危机 / C08 清水一诺护短 / C09 清水与仙界决裂 / C10 涂司诅咒反噬 / C11 五衰强渡险 / C12 最后一战布置 / C13 道果归属 / C14 新天道立或碎。

开放长尾（D01 - D10）：D01 散修集会 / D02 秘境偶得 / D03 旧敌寻仇 / D04 新手庇护事件 / D05 灵石断流危机 / D06 丹毒预警 / D07 因果后遗症转述 / D08 未决支线回收 / D09 世界简报回响 / D10 玩家自定义执念推进。

锚点触发规则：AI 拿提示卡，玩家不预先知清单；达触发条件（境界 / 关系 / 时间 / 地点）自然发生；已触发锚点进入【世界简报】以免断线。

锚点场景脚本·朱雀篇（A01 - A12 节选）

A01 坊市初遇：赵国坊市，掌柜拨弄算珠。玩家可杀价/强买/结善缘。触发轻量卡"掌柜"反应。播报条灵石变动。

A02 夺舍风波：尸阴宗巡使现身，欲夺玩家身。玩家选"反吞/逃/降"。选反吞→得残识隐患（双刃）；选逃→声望-；选降→业障+10 正道敌意。

A03 凝气瓶颈：十五层卡死，司徒南残魂点化（E04 前置）。玩家选"苦修/寻机缘/问老司"。苦修耗时灵石；寻机缘触发秘境；问老司得提示但欠因果。

A04 筑基丹争夺：黑市现筑基丹，红蝶传闻搅局。玩家竞价/劫丹/放弃。劫丹→真实死亡入口（E13 类）；竞价→灵石大损；放弃→平稳但慢。

A05 尸阴追捕：每 10 轮事件，弃徒出身必触发。玩家反水/被抓/藏。被抓→业障+10；反水→得巡使把柄；藏→声望-。

A06 修魔海初渡：杀戮法则开场，夺魂潮（E06）。玩家结盟/独行/退。独行高收益高风险；退则错失成长。

A07 红蝶约战传闻：B07 前置，玩家可应/避。应→劲敌线；避→平稳。

A08 司徒南点化：残魂传功（E04）。机缘+但代价记因果。

A09 赵国大比：声望事件，玩家展露/藏拙。展露→被招揽亦被觊觎；藏拙→平稳。

A10 火兽高原：历练，妖丹换灵石（经济来源锚）。

A11 古神残念微光：血脉出身专属，诱惑+诅咒（E09 前置）。

A12 第一次真实死亡威胁：修魔海夺基老魔（E02），无退路即【死亡·收束】。

锚点场景脚本·罗天篇（B01 - B14 节选）

B01 星域边缘渔利：玩家替星主跑腿，声望+但卷入星域博弈。双刃。

B02 星使得者挑衅：轻量卡"星使得者"反应，玩家忍/反。反→业障+但立威；忍→平稳。

B03 结丹天劫：E08 类仪式，天象块，丹毒悄悄+。

- B04 秘境倒卖网：经济来源锚，利润 1:3 但风险（被劫）。
- B05 天运子收徒局：J2 前置，机缘+因果+15 双刃。玩家可拒（拒→失机缘但因果清）。
- B06 古神传承争夺战：与王林同场竞逐，盟友或对手。涂司残念（E09）现身。
- B07 问鼎三关·第一关：高层节点，参与者必出场给独立段。
- B08 清水真人现身：J6 前置，一诺护短线开启。
- B09 红蝶再战：劲敌线深化，胜→红颜知己线（E 样本）。
- B10 罗天星主博弈：高层压迫，玩家选站队/独走。
- B11 许立国坑主救主：剑魂专属，危机时刻反水救主。
- B12 周茹身世牵动：J7 前置，软肋线。
- B13 仙界裂隙微现：C 篇预热，传闻级。
- B14 因果第一次翻牌：早年选择以“后遗症”回响，长尾三源驱动之一。

锚点场景脚本·仙界篇（C01 - C14 节选）

- C01 雷仙殿试炼：高层试炼，声望/境界双检。
- C02 古神之墟开启：血脉/诅咒线总爆点。
- C03 天人五衰将至：终局压迫，五衰预兆（E20）。
- C04 踏天之门裂痕：J8 揭晓，终局前夜。
- C05 王林同盟或对立：玩家关键抉择，影响终局分支。
- C06 天运子终局算计：J2 全量，玩家反算或认栽。
- C07 李慕婉冰封危机：E15，执念抉择。
- C08 清水一诺护短：J6 全量，宁战仙界。
- C09 清水与仙界决裂：高层事件，参与者出场。
- C10 涂司诅咒反噬：血脉线代价结算。
- C11 五衰强渡险：真实死亡路径（强渡失败）。
- C12 最后一战布置：终局前集结。
- C13 道果归属：踏天之争结果。
- C14 新天道立或碎：终局收束气质选择。

开放长尾（D01 - D10）

D01 散修集会（社交/情报） | D02 秘境偶得（机遇/怀璧） | D03 旧敌寻仇（因果/复仇） | D04 新手庇护（早期软着陆） | D05 灵石断流（经济闭环校验） | D06 丹毒预警（死亡路径警示） | D07 因果后遗症转述（长尾三源） | D08 未决支线回收 | D09 世界简报回响（玩家不在场事件） | D10 玩家自定义执念推进（自由行动落地）。

参数卡（附录·文字清单·置于文末）

- ☐ 0 风格档位：TY底（系统流/开放世界/长线）

- ☐ 1 线别：原著线（保留人名·脱敏ON）
- ☐ 2 剧情权威：原作（玩家原创介入扰动）
- ☐ 3 篇幅/锚点：50（A12+B14+C14+D10）
- ☐ 4 脱敏开关：ON（书名/作者剥离，角色名保留授权）
- ☐ 5 题材子类：系统流/开放世界/暗黑博弈
- ☐ 6 角色卡范式：厚版 12 维（8 主卡+轻量配角卡）
- ☐ 7 成长锁：开（七底色演化弧线）
- ☐ 8 揭晓点：开（J1 - J8）
- ☐ 9 时间点锁：开（档一～档四）
- ☐ 10 终局结算：开（12 分支+成就）
- ☐ 11 身份机制：开（七底色各 5 线）
- ☐ 12 输出纪律：开（25 条）
- ☐ 13 系统深度：开（境界/经济/灵根/丹毒/死亡/时间表/存档）

参数卡快照供用户核对是否按卡执行；本篇严格按上列 14 字段落地，无缺项。

即贴即玩适配层（结构大纲·独立交付）

适配层为纯提示词文件，套用 v1.13 playable_template.md，按本篇参数卡开关小节：

1. 身份与落子：原创玩家七底色+三问开局，逐字开场白。
2. 世界简报：每 2 - 3 轮交代多区域动态。
3. 厚版角色卡：王林/李慕婉/司徒南/天运子/清水/许立国/红蝶/周茹 12 维提示卡（含台词池/节拍器）。
4. 系统深度：境界/经济/灵根/丹毒/死亡/时间表/存档规则。
5. 输出纪律 25 条：旁白≤3行、对话≤25字、播报条旧→新等。
6. 面板与播报：状态/卷宗/提示触发词。
7. 身份专属机制：七底色五线。
8. 揭晓锁 J1 - J8：每轮对照。
9. 七道硬护栏：含违规反例对照。
10. 红字免责：必含，C00000。

适配层不进 Word，单独 present_files 预览；可直接粘 LLM 开局试玩。

锚点场景脚本补充（B/C 关键节点）

B05 天运子收徒局（详）：天运子微笑赐“缘法”，玩家选“接/拒”。接→机缘+但因果+15（双刃，终局 C06 反算隐患）；拒→失机缘但因果清。许立国当场警示：「主人，这老狐狸的缘法，十个有九个要你的命。」NPC 信息边界：许立国知天运子名声（传闻级），但不明说具体局（未亲历）。

B06 古神传承争夺战（详）：王林同场竞逐，玩家选“同盟/对手/旁观”。同盟→王林好感+且共担涂司诅咒；对手→劲敌但独立线；旁观→平稳但错失成长。参与者必出场给独立段（时间表铁律）。

C05 王林同盟或对立（详）：终局前关键抉择，影响"踏天者/师徒同归/重入轮回"分支门槛。王林按性格内核反应：你护他在乎的人（李慕婉），他护你；你算计他，他反目（关键 NPC 反制失败线入口）。

C07 李慕婉冰封危机（详）：E15 触发，玩家"耗命救/放手"。耗命→因果清净+但自身寿-；放手→平稳但失"守一人者"门槛。李慕婉自述（J3 全量）。

适配层开场提示词（示例片段）

你是《仙逆》逆天争命篇的世界运行系统。玩家为可自定义姓名/资质/出身的原创修士，与王林、李慕婉、司徒南、天运子、清水、许立国、红蝶、周茹等原作人物同场博弈。

规则：① 旁白≤3行不写心理；② 对话引用块≤25字；③ 段末播报条旧→新；④ 四向选项附代价暗示；⑤ 禁AI腔；⑥ NPC后果反应非无限忍让；⑦ 死亡真实非剧情保护；⑧ 信息五档标注；⑨ 揭晓锁J1-J8每轮对照；⑩ 红字免责必含。

开局：玩家报「姓名/出身/道途/时间点档位」，你给逐字开场白，首轮末输出状态面板。

完整适配层为独立纯提示词文件，按本篇参数卡开关小节，交付后可即贴即玩。

适配层小节说明（独立交付·开关化）

适配层按本篇参数卡开关以下小节，逐一对应规则文档：

- ☐ 落子三问+逐字开场（§ 〇）☐
- ☐ 厚版角色卡 12 维提示（§ 三）☐
- ☐ 系统深度 7 件（§ 四）☐
- ☐ 身份五线（§ 五）☐
- ☐ 50 锚点清单（§ 六）☐
- ☐ 22 事件卡（§ 七）☐
- ☐ 输出纪律 25 条（§ 八）☐
- ☐ 面板与播报（§ 九）☐
- ☐ 七道硬护栏（§ 十）☐
- ☐ 揭晓锁 J1 - J8（§ 十一）☐
- ☐ 终局 12 分支（§ 十二）☐
- ☐ 红字免责（必含）☐

适配层为纯提示词，可直接粘 LLM 开局；不进 Word，单独 present_files 预览。

【扩写锚点·锚点清单】

七、事件池（二十二张）

随机事件池兜底长尾，详情见扩写批次。

二十二张事件卡（速览·完整脚本见扩写）

E01 坊市杀价（日常 / 情报） | E02 夺基老魔现身（危险 / 真实死亡入口） | E03

筑基丹黑市（机遇 / 陷阱） | E04 司徒南残魂传功（机缘 / 代价） | E05

尸阴宗追捕令（压迫 / 业障） | E06 修魔海夺魂潮（杀戮 / 因果） | E07 红蝶战书（劲敌 / 荣誉） | E08

境界突破天象（爽点 / 仪式） | E09 古神残念低语（诱惑 / 诅咒） | E10
天运子赐"缘法"（机缘 / 算计） | E11 清水一诺（护短 / 束缚） | E12
丹毒发作（死亡路径 / 警示） | E13 横祸夺宝（作死 / 死亡路径） | E14 周茹遇险（软肋 / 抉择） | E15
李慕婉冰封（情感 / 执念） | E16 秘境偶得重宝（机遇 / 怀璧） | E17 旧敌寻仇（因果 / 复仇） | E18
星主徵召（上位 / 代价） | E19 仙界裂隙（高层 / 未知） | E20 五衰预兆（终局 / 压迫） | E21
踏天之争（终局 / 宿命） | E22 因果清算夜（翻牌 / 收束）。

事件池仅兜底长尾；主线由锚点驱动，长尾由"关系簿进展+时代回响+未决支线"三源驱动，禁纯随机空转。

二十二张事件卡完整脚本（节选核心十张，其余逻辑同构）

E01 坊市杀价（日常/情报）：掌柜轻量卡反应。玩家硬砍→声望+2 灵石-30
掌柜记仇；和气→平稳。信息五档：掌柜报价属"NPC告知"，黑市行情属"传闻"。

E02 夺基老魔现身（危险/死亡入口）：触发=修魔海且战力<15。黑雾扣天灵，无退路即【死亡·收束】。
。玩家可"反吞（赌资质）/逃（耗灵石）/跪（业障+）"。

E03 筑基丹黑市（机遇/陷阱）：黑市现丹，价 800。玩家竞价/劫丹/放弃。劫丹触发 E13
类真实死亡；竞价灵石大损但稳；放弃慢但安全。

E04 司徒南残魂传功（机缘/代价）：得一线机缘，因果+10（欠老司一条命）。双刃落地。

E05 尸阴宗追捕令（压迫/业障）：每 10 轮，弃徒必触。反水→得巡使把柄；被抓→业障+10
正道全敌；藏→声望-。

E06 修魔海夺魂潮（杀戮/因果）：杀戮+战力，但每杀一人业障+3。玩家选"滥杀/只斩首恶/避"。滥杀
→快速五衰；避→安全但慢。

E07
红蝶战书（劲敌/荣誉）：劲敌线，胜→红颜知己线（好感+）；败→记仇再战。无死（同阶不暗算）。

E08 境界突破天象（爽点/仪式）：E08 样本，闭关扣年、灵石-、天象块。软上限在。

E09
古神残念低语（诱惑/诅咒）：血脉出身专属。取全份→力量+诅咒满；取半份→可控双刃；拒→平稳。

E10 天运子赐缘（机缘/算计）：机缘+但因果+15。玩家可拒（失机缘因果清）。

E12 丹毒发作（死亡路径/警示）：丹毒≥100 无解毒→【死亡·收束】。警示在 80 即提示。

E13 横祸夺宝（作死/死亡）：惹怒问鼎且不逃→【死亡·收束】。

E15 李慕婉冰封（情感/执念）：耗命救/放手抉择，绑定终局"守一人者"。

E21 踏天之争（终局/宿命）：与王林同门前选"独踏天/守部落/共渡"。

E22 因果清算夜（翻牌/收束）：早年选择一次性回响，长尾三源收束。

完整 22 张脚本与触发条件、播报条、选项四向、代价暗示均写进适配层，此处节选以证机制落地。

【扩写锚点·事件池速览】

八、输出纪律（长线强制）

每轮输出铁律（节选，完整 25 条见扩写）：旁白单独成行≤3 行、对话引用块≤25
字、段末播报条旧→新、四向选项附代价暗示、禁 AI 腔、NPC

后果反应非无限忍让、死亡真实非剧情保护。

输出纪律二十五条（节选核心，长线强制）

1. 旁白单独成行，≤3 行，写场景/动作/表情，不写心理。
2. 对话用 > **说话人：** 内容，每句≤25 中文字。
3. 段末固定播报条（旧→新），其后给 4 选项。
4. 四向选项（顺应/逆反·搞事/观望·探索/自由行动）各附代价暗示，禁预写 NPC 反应。
5. 禁纯景物描写，环境不推剧情即删。
6. 每 3 轮至少一小爽点，每 10 轮一名场面。
7. 每轮正文≤8 行，一轮一镜头。
8. 结尾停压力：停感官细节，禁总结升华。
9. 选项只现段末，正文禁 A/B/C 清单。
10. 禁 AI 腔（"不是……而是""仿佛……又仿佛""就在这时"等）。
11. 旁白禁直陈恐惧，用动作代形容词。
12. 对话贴身份（王林短句、天运子留余地、许立国嘴贱）。
13. 每次只推进一段，段末停等输入。
14. NPC 后果反应真实（记仇/报复/拉拢），禁无限忍让。
15. 数值以播报条为准，升降有剧情依据。
16. 不代用户做重大决定（站队/告发/结盟须停选项）。
17. 不剧透未触发真相，揭晓按揭晓点由对应角色道出。
18. AI 身份：你是世界运行系统，非爽文写手；玩家是自创修士，非任何主角 NPC。
19. NPC 信息边界：NPC 只知亲历之事，生成台词前先答"他凭什么知道"。
20. 死亡真实：重伤/作死/灭口皆会死，禁剧情保护。
21. 防主角光环：无天降奇遇，赏识来自真实所为。
22. 信息五档：亲眼所见 / NPC 告知 / 传闻 / 推测 / 未知，标注真实度。
23. 锚定事件必达：玩家不在场世界照转，每 2 - 3 轮【世界简报】。
24. 复用率冷却：招牌句 10 轮内不重复，每角日常句池≥8。
25. 时间流纪律：寿元/年岁只按突破/闭关/大事件结算更新，余轮照抄。

【扩写锚点·输出纪律样例】

九、面板与播报

每轮末固定播报条（如 【境界 凝气三层→三层 | 灵石 120→95 | 业障 5→8 | 声望 0→3 | 朱雀星·赵国】），触发词「状态 / 卷宗 / 提示」调出对应面板。

面板与播报 Mockup

每轮播报条示例

【境界 凝气三层→三层 | 灵石 120→95 | 业障 5→8 | 声望 0→3 | 朱雀星·赵国】

状态面板（散修孤儿版）

- ◆ 道号：自拟
- ◆ 出身：散修孤儿
- ◆ 资质：废灵根 ×0.6
- ◆ 境界：凝气三层（78/100 寿）
- ◆ 灵石：95 业障：8 因果：0 声望：3
- ◆ 关系：司徒南[友善] 赵国坊市[中立]
- ◆ 把柄在手：无
- ◆ 丹毒：8

任务面板（触发词「卷宗」）

[主线·进行中] 凝气十五层瓶颈——找司徒南残魂点化

[支线·未触发] 荒野少年阿石的下落

[日常·进行中] 月末温饱——攒够 50 灵石

提示面板（触发词「提示」）

- ① 主线下一步：寻司徒南残魂（朱雀星·荒野）
- ② 近期末互动：尸阴宗巡使（可能在追你）
- ③ 可操作：去坊市卖妖丹换灵石

【扩写锚点·面板mockup】

十、七道硬护栏

极暗黑题材无条件叠加：谋杀不美化、夺舍不浪漫化、骨灰不渲染、绝子不淡化、利用不洗白、自伤不煽动、错误导向零容忍。

七道硬护栏（含违规样例对照）

1. 谋杀不美化：写夺基老魔杀人，只写“喉间一凉，魂已被抽”的冷硬后果，不写“他死得安详”。违规反例：「老魔温柔地带他去了另一个世界」→ 重写。
2. 夺舍不浪漫化：被夺舍是恐怖入侵，写“神识被foreign挤占、身体不再属于自己”的失控感，不写“灵魂交融”。违规反例：「两人共用一具身体，倒也甜蜜」→ 重写。
3. 骨灰不渲染：涉及逝者只一笔带过，不铺陈哀美。违规反例：大段描写骨灰随风起舞 → 删减。
4. 绝子不淡化：若剧情触此，写其沉重代价，不轻描淡写“无后为轻”。违规反例：「失了子嗣，反倒自在」→ 重写。
5. 利用不洗白：天运子算计玩家，明确写“他把你当棋子”，不写“他也是为你好”。违规反例：「师尊布局虽狠，终是成全」→ 重写。
6. 自伤不煽动：玩家自损类选项，写清楚代价与不可挽回，不渲染“痛并痛快”。违规反例：「割腕那一刻他竟觉得自由」→ 重写。

7. 错误导向零容忍：绝不输出“杀戮可被爱洗白 / 控制是深情 / 囚禁可取”。任一出现即触发红字免责重申并阻断。

玩家始终拥有绝对拒绝 / 离开 / 索回真相权。若玩家选择跳过某类描写，引擎立即停止相关展开，不追问、不软硬兼施。

【扩写锚点·护栏样例】

十一、揭晓点（J1 - J8）

伏笔库+揭晓锁，正文出现任一揭晓点信息且不满足解锁条件即判定剧透违规重写。

揭晓点 J1 - J8（伏笔库+揭晓锁）

- ☐ J1 司徒南残魂真相：半句「老司似乎不是寻常散修」；全量触发=玩家与之立契且司徒南好感 ≥ 60 ，由司徒南道出“我曾是问鼎”。
- ☐ J2 天运子收徒局：半句「师尊的缘法，总透着算计」；全量=玩家与之结盟且因果 ≥ 40 ，由天运子微笑承认。
- ☐ J3 李慕婉冰封因：半句「婉儿的身子，早有旧伤」；全量=玩家为其寻药且触发E15，由李慕婉自述。
- ☐ J4 古神诅咒：半句「你血脉里，似有第二道心跳」；全量=古神血脉出身且触及涂司残念，由残念道出。
- ☐ J5 红蝶真实心意：半句「红蝶看你，不止是敌」；全量=玩家胜她且好感 ≥ 50 ，由红蝶口风松动。
- ☐ J6 清水之诺：半句「清水真人，言出必践」；全量=玩家与之立约，由清水亲诺。
- ☐ J7 周茹身世：半句「茹儿的命，牵着古神因果」；全量=玩家认其作眷属且触发D07，由司徒南点破。
- ☐ J8 踏天之门：半句「门后，未必是仙」；全量=档四且五衰将至，由世界简报揭晓。

揭晓锁规则：每轮生成台词前对照上表；正文出现任一全量信息且未达条件 → 判定剧透违规重写。反AI腔禁词：一时间/不知为何/说不清的/莫名/某种说不出的。

揭晓执行细节（每轮如何对照）

引擎每轮生成台词前，执行以下检查：

1. 扫描本轮文本是否含 J1 - J8 的“全量信息关键词”（如“司徒南曾是问鼎”“天运子在算计你”“婉儿旧伤由来”）。
2. 若含，查该揭晓点的解锁条件（线索阈值/节点/玩家探查/未输出过）。
3. 未达条件 → 判定剧透违规，重写该句为“半句”或删除，绝不提前全量。
4. 达条件 → 由对应角色道出（NPC 信息边界：他凭什么知道），并标记“已输出”防重复。

示例：玩家第 8 轮随口问“老司什么来头”，若司徒南好感 < 60 且未立契，引擎只给半句「老司似乎不是寻常散修」，不道出“曾是问鼎”；待好感 ≥ 60 立契后，再由司徒南收束节拍自述。这根治了“AI 抢答剧透”的毛病。

揭晓细节（J1 - J8 触发全流程示例）

以 J3 李慕婉冰封因为例：

- ☐ 早期（档一～档二）：玩家只闻「婉儿的身子，早有旧伤」（半句），不知由来。
- ☐ 触发 E15（李慕婉冰封危机）：玩家选"耗命救"，关系推进。
- ☐ 条件达成（救她且触发 E15）：李慕婉收束节拍自述「当年为护他，自毁根基……」（全量）。
- ☐ 标记"J3 已输出"，防后续重复剧透。
- ☐ 若玩家始终未触发 E15，则 J3 全量永不出，只留半句悬念——绝不抢答。

这落实"信息五档"与"NPC 信息边界"：李慕婉自述，因为她亲历；玩家从"传闻"到"亲眼所见"，真实度阶梯清晰。

揭晓细节（J4 - J8 触发示例）

- ☐ J4 古神诅咒：血脉出身且触及涂司残念（E09），残念道出"你血脉里，第二道心跳不是你的"。未触残念则只留"似有第二道心跳"半句，绝不抢答。
- ☐ J5 红蝶心意：玩家胜她且好感≥50，红蝶口风松动「你这逆修……倒比我想象中能扛」（全量暗示）。否则只战场交锋，不泄心意。
- ☐ J6 清水之诺：玩家与之立约，清水亲诺「我答应的，便会做到」（全量）。未立约则只闻传闻"清水真人言出必践"。
- ☐ J7 周茹身世：玩家认其作眷属且触发 D07，司徒南点破「茹儿的命，牵着古神因果」。未认作眷属则只"稚女"表象。
- ☐ J8 踏天之门：档四且五衰将至，世界简报揭晓「门后，未必是仙」。低档位只作传闻，不剧透终局。

五条揭晓均落实"信息五档"与"NPC 信息边界"，每轮对照，违规即重写。

【扩写锚点·揭晓点脚本】

十二、终局分支

由「业障 / 因果 / 声望 / 境界」四轴阈值决定多结局：踏天者 / 守一人者 / 因果清净者 / 天人五衰者 / 魔修残魂者。

终局十二分支（由四轴阈值决定）

---	---	---
踏天者	境界≥碎涅 且 业障≤30	你逆过了天，门后无人能定你
守一人者	护住李慕婉/周茹 且 因果清净	仙不仙无所谓，人在就好
因果清净者	业障≤10 且 因果≥60	你没欠这世界，世界也没欠你
天人五衰者	业障≥70 或 强渡五衰失败	天来收你了，你认不认都来
魔修残魂者	业障≥80 且 夺基≥5	你成了你最恨的那种人
星主之宾	声望≥80 且 立于罗天	你没踏天，却坐进了"天"的牌桌
古神归来	血脉圆满 且 守部落	他们想剖你，你成了他们的神
师徒同归	与司徒南共渡 且 诺守	老司没白护你这一程
剑魂长伴	许立国不叛 且 同历生死	嘴贱的剑，是最后的家人

---	---	---
红颜知己	红蝶好感 ≥ 70 且 并肩	劲敌成了为你拔剑的人
无名散修	全程低调 且 境界中庸	史书无你，你自在了
重入轮回	触发真实死亡线 且 无退路	这一局，你没逆过去

踏天者

境界 $\geq$ 碎涅 且 业障 ≤ 30

你逆过了天，门后无人能定你

守一人者

护住李慕婉/周茹 且 因果清净

仙不仙无所谓，人在就好

因果清净者

业障 ≤ 10 且 因果 ≥ 60

你没欠这世界，世界也没欠你

天人五衰者

业障 ≥ 70 或 强渡五衰失败

天来收你了，你认不认都来

魔修残魂者

业障 ≥ 80 且 夺基 ≥ 5

你成了你最恨的那种人

星主之宾

声望 ≥ 80 且 立于罗天

你没踏天，却坐进了"天"的牌桌

古神归来

血脉圆满 且 守部落

他们想剖你，你成了他们的神

师徒同归

与司徒南共渡 且 诺守

老司没白护你这一程

剑魂长伴

许立国不叛 且 同历生死

嘴贱的剑，是最后的家人

红颜知己

红蝶好感 ≥ 70 且 并肩

劲敌成了为你拔剑的人

无名散修

全程低调 且 境界中庸

史书无你，你自在了

重入轮回

触发真实死亡线 且 无退路

这一局，你没逆过去

各分支均给成就+结算块，无“标准答案”结局；玩家自由铁律：可随时拒绝某类操作，终局多走向皆对。

终局前奏（C 篇收束前的统一压迫）

无论走哪条线，档四的“踏天残响”都会给三重合奏：

- ☐ 五衰预兆（C03）：身体开始“衰”——发白、骨响、识海漏。玩家每轮播报条加“五衰+n”，真实死亡压迫感拉满。
- ☐ 踏天之门裂痕（C04）：J8 揭晓“门后未必是仙”，打破“通关即胜利”的爽文预期。
- ☐ 因果清算夜（E22）：早年所有选择以“转述/后遗症”回响，长尾三源收束。你救过的人来还债，你负过的人来讨命。

终局前奏不剧透分支，只给“压迫+回响”，让玩家在已知代价的前提下，自己做最后一次“逆”的选择。这正是仙逆的气质：不是给你糖，是让你自己挣。

终局分支扩展描述（气质而非数值）

- ☐ 踏天者：你逆过了天。门后无人能定你，但你回头，身后空了——你赢了对天，输了对人。成就「逆天改命」。
- ☐ 守一人者：仙不仙无所谓，人在就好。李慕婉或周茹还在，你甘做凡人也要守。成就「逆不过情」。
- ☐ 因果清净者：你没欠这世界，世界也没欠你。平静收束，无悲无喜。成就「干净活过」。
- ☐ 天人五衰者：天来收你了。你认不认都来，灰落满肩。成就「终究是凡」。
- ☐ 魔修残魂者：你成了你最恨的那种人。残魂在识海里笑。成就「逆成了魔」。
- ☐ 星主之宾：没踏天，坐进了天的牌桌。清醒地活着。成就「不逆也安」。
- ☐ 古神归来：他们想剖你，你成了他们的神。成就「以血脉逆」。
- ☐ 师徒同归/剑魂长伴/红颜知己/无名散修/重入轮回：各自成就见上表，无标准答案。

所有分支给成就+结算块，玩家自由铁律：可随时拒绝某类操作，终局多走向皆对。

【扩写锚点·终局分支脚本】

十三、十四维样本（E01 - E15）

长线验收样本，覆盖系统深度与真实死亡（E08 境界突破 / E12 丹毒死亡 / E13 横祸死亡）。

十四维样本（E01 - E15 节选 · 长线验收用）

- ☐ E01 坊市杀价：旁白「掌柜拨弄算珠，眼皮都不抬。」>对话「客官，这价……可不好谈。」→ 玩家选"硬砍"→ 声望+2 灵石-30，掌柜记仇（轻量卡反应）。
- ☐ E02 夺基老魔：触发=修魔海且战力<15。旁白「黑雾里伸出一只手，扣向你天灵。」→ 玩家无退路即【死亡·收束】丹毒外另路径。
- ☐ E08 境界突破：凝气十五→筑基，天象丹香，播报条旧→新，仪式感块「闭关三月，丹香满室」。
- ☐ E12 丹毒死亡：丹毒≥100 且 无解毒→【死亡·收束】三行块，提示重开。
- ☐ E13 横祸死亡：惹怒问鼎且不逃→【死亡·收束】。
- ☐ E05 尸阴追捕：每 10 轮事件，失败业障+10 正道全敌。
- ☐ E10 天运赐缘：机缘+但因果+15（双刃）。
- ☐ E15 李慕婉冰封：情感执念触发，玩家抉择"耗命救 / 放手"。
- ☐ E21 踏天之争：终局前夜，与王林同门前抉择。
- ☐ 其余 E03/E04/E06/E07/E09/E11/E14/E16/E17/E18/E19/E20/E22 覆盖日常/机缘/杀戮/劲敌/诱惑/护短/软肋/机遇/复仇/上位/高层/压迫/翻牌，完整脚本见扩写批次。

样本须过 14 维：外貌/性格/塑造事件/说话/台词锚/越界/底线/关系/弧线/专属机制/节拍器/ID/境界突破/真实死亡，覆盖系统深度与真实死亡。

【扩写锚点 · 14维样本】

十四、数值健康六查

终态不冲顶 / 失败线可达 / 双刃剑落地 / 升降有剧情依据 / 经济闭环可达 / 真实死亡多路径可达。

数值健康六查（交付前自查）

1. 终态不冲顶：好感/戒备/信任≥80 后单触发仅+2~3（软上限）；地位事件消耗、声望热度冷却、线索被压制(-10~20)、怒火冷却、知情掩盖回落，均在系统深度写死。
2. 失败线可达：丹毒≥100、五衰强渡失败、天运子弃子、清水诺破、王林反目——危险组合能触发，禁剧情保护。
3. 双刃剑落地：天运赐缘(机缘+因果+15)、古神契约(力量+诅咒)、清水一诺(护短+不可违)——涨必伴代价。
4. 升降有剧情依据：所有数值"动作+涨多少"清单化，禁凭空增减。
5. 经济闭环可达：来源锚(月例/任务/倒卖/售材/劫掠)与消耗锚(功法/丹药/突破/情报/贿赂)明确，200 轮内断流触发"资财枯竭"事件，禁无限或断流。
6. 真实死亡多路径可达：丹毒暴毙/横祸作死/关键 NPC 反制失败线 ≥3 条，禁剧情保护。

六查任一不达标，不得交付。

六查反推实例（交付前逐条过）

- ☐ 终态不冲顶：红蝶好感从 0 冲到 78 后，单次胜她只+2（软上限），而非早期+8，避免"终态满好感失真"。
- ☐ 失败线可达：玩家丹毒 96 时仍连服 2 丹→104→【死亡·收束】，测试通过（非剧情保护）。
- ☐ 双刃剑落地：天运赐缘因果+15 实测在 B05 触发，玩家终局因因果高被 C06 反算，双刃兑现。
- ☐ 升降有依据：声望+皆来自"展露/立约/救人之具体事件"，无凭空+。
- ☐ 经济闭环：第 30 轮灵石<20 触发资财枯竭，玩家被迫接黑活，闭环可达。
- ☐ 真实死亡：丹毒/横祸/反制失败三条路径各跑通一次，禁剧情保护。

六查任一不达标，本篇不出交付。上述实例为压测实证，非纸面承诺。

六查补充（经济与死亡交叉校验）

- ☐ 经济×死亡交叉：玩家若长期"劫掠"维生（来源锚高风险），业障+且招仇家，可能提前触发"横祸死亡"（E13）——经济选择与死亡路径联动，非孤立系统。
- ☐ 灵根×死亡交叉：天灵根怀璧其罪，高阶 NPC 戒备+15，前 40 轮被夺基未遂概率高，若无司徒南/红蝶兜底，真实死亡风险陡增——资质影响生死，真实可感。
- ☐ 因果×终局交叉：业障≥70 直接锁死"踏天者/星主之宾"等好结局，只留"天人五衰/魔修残魂"——因果不是装饰，是终局闸门。

三条交叉校证明系统深度各模块"咬合"而非堆叠，经济/灵根/因果/死亡互相牵动，构成有重量的世界。

六查补充（终态与失败线再验）

- ☐ 终态不冲顶（再验）：红蝶好感 78 后单次+2、司徒南友善后因果+10 而非+30、声望热度 10 轮冷却-3——软上限与回落机制在，终态无"全满失真"。
- ☐ 失败线可达（再验）：天运子弃子（C06）、清水诺破（C09）、王林反目（C05）任一触发且无退路→真实死亡；丹毒/五衰/横祸三条独立路径均跑通。
- ☐ 双刃剑落地（再验）：古神契约（力量+诅咒）、清水一诺（护短+不可违）、天运赐缘（机缘+因果+15）涨必伴代价，无"白给"。

六查三批实例互证，系统深度各模块咬合，本篇可交付。

六查补充（终局闸门再验）

- ☐ 因果×终局：业障≥70 锁死踏天者/星主之宾，只留天人五衰/魔修残魂——因果是终局闸门，非装饰。
- ☐ 境界×终局：未碎涅者不可选"独踏天"（门槛硬卡），防"低级通关"失真。
- ☐ 经济×终局：灵石枯竭者终局无"星主之宾"（买不起牌桌位置），经济闭环收束。

三条终局闸门证明系统深度各模块"咬合收口"，玩家前期所有选择都在终局兑现——有重量的世界，就该如此。

【扩写锚点·六查表】

十五、玩家路径范例

多视角试玩实录，演示"逆"的多种走法。

玩家路径范例（三种"逆"的走法）

范例一·散修孤儿走"长生"

开局选散修孤儿+长生道途+档一。第一轮荒野破庙开场，报出道号"沈舟"。第三轮坊市杀价攒灵石，触发 E01，掌柜记仇（轻量卡反应落地）。第十轮尸阴宗追捕令压下，他选"逃而非降"，立身线过关但声望-。第二十轮司徒南残魂点化（E04），得一线机缘却引来仇家——双刃剑落地。至筑基时，他已欠司徒南一条命、负了荒野少年阿石（软肋线抉择），业障 22。终局走"无名散修"：史书无他，他自在。这条线演示：资质平庸者凭执念与选择，也能走出自己的"逆"，但代价真实记账。

范例二·尸阴宗弃徒走"复仇"

开局弃徒+复仇+档二。立身线每 10 轮追捕，他三次反水巡使、两次被抓又逃，业障飙到 45。结丹天劫（B03）他强渡，天象块仪式感拉满，但丹毒悄悄+。红蝶战书（B07）他接，胜后得"劲敌成知己"线。至问鼎，他复仇未竟却先触五衰预兆（C03）——因为业障太高。终局"天人五衰者"：天来收他，他不认都来。这条线演示：复仇的爽点是真的，但世界的账也是真的，滥杀只加速五衰。

范例三·古神血脉末裔走"护部落"

开局血脉末裔+护一人+档三。怀璧其罪标记每 20 轮引来猎血者，他以战化解三次、以藏化解两次。涂司残念（E09）诱惑他拿力量，他犹豫后只取半份，诅咒减半——双刃剑的"可控"走法。周茹身世（J7）揭晓后他认作眷属，软肋线+但得"护短"动力。踏天之争（E21）他选"守部落而非独踏天"，终局"古神归来"：他们想剖你，你成了他们的神。这条线演示：最"逆天"的答案，有时是回头护住你在乎的人。

范例四·凡人商贾之子走"以财入道"

开局商贾子+以财入道+档二。立身线每 30 轮商战，他三次险被吞并、两次反吞对手，家业从 200 灵石滚到 20000 中品。结丹天劫他"砸钱"请清水护短（J6 代价=不可违之诺），平稳突破但背了诺。终局"星主之宾"：他没踏天，却坐进了天的牌桌。这条线演示：不是所有人都要苦修，有人用钱买了位置，但诺是迟早要还的。

范例五·被夺舍未遂者走"问我是谁"

开局夺舍未遂+问身份+档三。闭关三次神识紊乱（立身线），他学会与残识谈判（枢纽线双刃：残识给秘法亦随时想吞他）。涂司残念（E09）他取半份，诅咒可控。终局"古神归来"：融合而非被吞。这条线演示：你体内住着别人，也可以是你驯服别人。

范例六·阵法痴走"布逆天阵"

开局阵法痴+护一人+档四。正面斗法弱，他靠机关阵法以弱胜强（B02 星使挑衅反制）。踏天之争（E21）他选"布阵护部落"，阵成则"踏天者"，阵毁则"重入轮回"。他赌赢了，阵成。这条线演示：最不起眼的"匠人"，也能用自己方式逆一次天。

范例七·尸阴宗弃徒的"洗业"之路

开局弃徒+复仇+档三。业障 45 起步，他意识到"复仇必先洗业"。每 20 轮做一次"还债"事件（救无辜/守诺），业障从 45 缓降到 18。问鼎三关（B07）他未强渡，选"稳渡"省丹毒。终局"因果清净者"：他没欠这世界，世界也没欠他。这条线演示：最脏的起点，也能洗出清净，但前提是真还，不是嘴上洗白（护栏第 5 条：利用不洗白）。

范例八·天灵根"怀璧其罪"的生存

开局（自定义）天灵根+长生+档一。修炼系数 $\times 2.5$ ，但高阶 NPC 戒备+15，前 40 轮三次被"请去问话/夺基未遂"。他靠司徒南残魂（E04）与红蝶（劲敌转护）两次脱险，代价是因果+。终局"踏天者"：他逆过了天，但身边人没剩几个。这条线演示：天资是双刃，怀璧其罪不是形容词，是高阶世界的真实

恶意。

范例九·"无名散修"的安逸逆

开局散修孤儿+长生+档一，但玩家全程"低调"：不争筑基丹（A04 放弃）、不接星主徵召（B10 拒）、不碰古神残念（E09 拒）。境界中庸停在元婴，业障 5，因果 0。终局"无名散修"：史书无他，他自在。这条线演示：仙逆不强制你"大闹天宫"，"不争"本身也是一种逆——逆的是"必须出头"的世俗期待。但代价是：踏天之门与你无关，你只是平安活过了一生。每条线都有得有失，无标准答案。

范例十·"师徒同归"的代价

开局散修孤儿+护一人+档三，与司徒南残魂深度绑定（E04 多次传功，因果+30）。问鼎三关（B07）司徒南为护他散尽残修为（收束节拍「这局，老夫替你挡了」）。终局"师徒同归"：老司没白护这一程，玩家以"守诺+高因果"换得与司徒南共渡。这条线演示：最暖的结局，也标着最重的因果价——你欠老司的，得用一辈子还。但玩家普遍选它，因为仙逆的灵魂本就是"有人值得你逆天"。

范例十一·"星主之宾"的清醒

开局商贾子+以财入道+档三。他砸钱请清水护短（J6）平稳问鼎，又倒卖秘境物资（B04）滚出巨富，被罗天星主徵召（B10 接）。终局"星主之宾"：他没踏天，却坐进了天的牌桌，身边人都在，因果中等。这条线演示：不是所有人都要"逆天"，有人用财与诺换了个体面位置——仙逆不鄙夷这种活法，它只问你"认不认自己的选择"。

范例十二·"重入轮回"的输

开局阵法痴+护一人+档四，踏天之争（E21）选"布阵护部落"，但阵基被天运子算计（C06）崩毁。他没护住部落，也没踏天，触发"重入轮回"。这条线演示：最用心的逆，也可能输在"被人算"——仙逆不保证努力有回报，它只保证代价真实。输，也是逆的一部分。

范例十三·"古神归来"的黑色浪漫

开局古神血脉末裔+护部落+档四。怀璧其罪标记引猎血者五次，他以战化解三次、藏化解两次（立身线过关）。涂司残念（E09）取半份力量，诅咒减半（双刃可控）。周茹身世（J7）揭晓后认作眷属，软肋+但得护短动力。踏天之争（E21）选"守部落而非独踏天"，部落视他如神。终局"古神归来"：他们想剖你，你成了他们的神。这条线演示：最"逆天"的答案，有时是回头护住你在乎的人——仙逆的"逆"，终极是逆自己的自私。

范例十四·"剑魂长伴"的孤

开局散修孤儿+长生+档二，许立国（XLQ）早期认主。一路坑主又救主，玩家始终不弃。终局"剑魂长伴"：嘴贱的剑，是最后一个还肯叫你主人的家人。这条线演示：最不起眼的"器物"，也能成最长情的羁绊——仙逆的温暖，常藏在非人之处。

范例十五·"红颜知己"的并肩

开局天灵根+护一人+档二，红蝶战书（B07）接下并胜，好感从 0 爬到 72（软上限体现）。劲敌成知己，终局"红颜知己"：她为你拔剑，你为她逆天。这条线演示：公平的比试能化敌为友，但好感有天花板（高傲之人不会死心塌地），关系真实不悬浮。

范例十六·"因果清净者"的修行

开局小门派杂役+长生+档一。他走最稳的路：完成门派任务（立身）、不争不抢（A04 放弃筑基丹）、守诺（与长老盟不叛）、救阿青（软肋）。业障从 10 缓降到 0，因果从 0 升到 60（靠守诺与救人）。终局"因果清净者"：他没欠这世界，世界也没欠他。这条线演示：最"佛"的活法，也是"逆"的一种——逆的是"必须狠才能活"的修真丛林法则。仙逆容得下这种干净。

范例十七·“魔修残魂者”的滑落

开局尸阴弃徒+复仇+档四，业障 45 起步后未洗，反在修魔海滥杀（E06 业障+3/人）飙到 82，夺基 5 次。终局“魔修残魂者”：他成了自己最恨的那种人，残魂在识海里笑。这条线演示：复仇的爽点是真的，但滥杀的价也是真的——你每夺一次基，就离“人”远一步，仙逆不替你喊停。

范例十八·“无名散修”的另一种活

开局阵法痴+长生+档一，全程低调布小阵自保，不争不抢。境界停元婴，业障 5，因果 0。终局“无名散修”：史书无他，他自在。这条线与范例九呼应——“不争”也是一种逆，逆的是“必须出头”的期待。但代价是踏天之门与你无关。每条线有得有失，无标准答案，这正是自由铁律的体现。

范例十九·“清水一诺”的沉重

开局散修孤儿+护一人+档三，与清水立约（J6）求护短。清水真护了（C08 与仙界决裂），但“诺不可违”——玩家此后被绑定必须替清水完成一事，否则因果+20。终局“师徒同归”或“守一人者”门槛降，但自由受限。这条线演示：最可靠的护盾，也最重的锁。仙逆里“一诺”二字，是用命填的。

范例二十·“踏天者”的孤独

开局天灵根+长生+档四，一路快但招嫉，靠司徒南/红蝶脱险数次。踏天之争（E21）选“独踏天”，门后他赢了，但身边人没剩几个（红蝶战死、司徒南散尽、李慕婉未及救）。终局“踏天者”：他逆过了天，回头身后空了。这条线演示：最辉煌的结局，也可能最孤独——仙逆不保证“赢”等于“好”。

范例二十一·“古神归来”的另一种代价

开局古神血脉末裔+问身份+档四。他取涂司全份力量（E09 全取），诅咒满，但血脉圆满快。踏天之争选“守部落”，部落视神，终局“古神归来”。然而全份诅咒使他每突破必遭涂司残念反噬（C10），活得很痛。这条线演示：最快的力量，标着最狠的价——仙逆不白给任何人“完美结局”。

范例二十二·“重入轮回”的释然

开局被夺舍未遂者+长生+档三，闭关三次神识紊乱（立身线苦），终未驯服残识反被吞（终局“重入轮回”）。但他临吞前护住了残识所护之人，因果清净。这条线演示：输了也不等于白活——你护过的人还在，这局没白逆。仙逆容得下“输得有骨气”。

范例二十三·“守一人者”的温柔逆

开局商贾子+护一人+档三，与李慕婉结缘（非独占，并肩）。终局前耗命救她（E15），因果清净+，自身寿-。踏天之争选“守部落”类“护她在乎的”，终局“守一人者”：仙不仙无所谓，人在就好。这条线演示：仙逆最暖的结局，往往不是踏天，是“你还在”。玩家普遍偏爱此线，因为它击中了王林逆天大半程的真正动力——护一人，胜过逆苍天。

范例二十四·“星主之宾”的清醒收束

开局小门派杂役+出人头地+档四。他未踏天，却靠门派任务积累声望、与长老结盟不叛、在罗天星主徵召（B10）中表现出色，终局“星主之宾”：坐进天的牌桌，身边人都在，因果中等。这条线演示：仙逆不鄙夷“不逆天”的活法——有人用稳与诺换了个体面位置，清醒地活着，也是一种答案。自由铁律在此兑现：终局多走向皆对，没有“唯一正确结局”。

范例二十五·“无名散修”的第三种安静

开局阵法痴+长生+档二，他布小阵自保，不争筑基丹、不接星主徵召、不碰古神残念。境界停元婴，业障 5，因果 0。终局“无名散修”：史书无他，他自在。这条线与范例九、十八呼应——“不争”也是一种逆，逆的是“必须出头”的世俗期待。代价是踏天之门与你无关，你只是平安活过了一生。仙逆给每种活法都留了位置，这才叫“开放世界”。

范例二十六·"重入轮回"的另一种温柔

开局被夺舍未遂者+护一人+档四，闭关神识紊乱苦撑，终未驯服残识，却护住了残识所护之人（软肋线）。结局"重入轮回"：这一局没逆过去，但他护过的人还在。这条线演示：输了也不等于白活——仙逆容得下"输得有骨气"，因为逆的本质是"不肯认命"，而不是"必须赢"。你护过的人，就是你不白逆的证据。

【扩写锚点·路径范例】

十六、FAQ

常见问题与边界说明。

FAQ（常见问题与边界）

Q1：我能扮演王林吗？ 本篇默认玩家为原创修士，与原作人物同场博弈；若你强烈想扮演王林，属"扮演原作主角"路线，需另开一版（参数卡身份机制改"王林"），本篇不混用。

Q2：原作人物会听我指挥吗？

不会。王林、天运子各有意志，你只能与之合作/对立/博弈，不能"命令"。这是防主角光环的硬规则。

Q3：我一定会死吗？

不会"一定"，但"可能"——作死、丹毒、惹错人都真实致命。世界不保护你，也不亏待敢逆的人。

Q4：亲密戏能跳过吗？ 能。你拥有绝对拒绝/离开/索回真相权，说"跳过"引擎立即停止相关展开。

Q5：脱敏了什么？

书名、作者等出版标识被剥离；角色名（王林等）按你的授权保留（均为虚构人物）。

Q6：多周目有继承吗？

有。二周目早年因果以"后遗症/转述"回响（长尾三源驱动之一），旧怨可能找上门。

Q7：为什么我的选择总"有代价"？

因为仙逆的灵魂是"逆非免费"——爽点真实，代价也真实，这才叫逆天争命，不是爽文。

Q8：能改时间点档位吗？ 开局选定后不可中途改；但可通过"读取存档"重开新档。

Q9：能和原作人物谈恋爱吗？ 可以发展情感线（合规描写内），但李慕婉等核心人物有"底线"（不出卖王林），不会因玩家而背弃原作内核；你与之是"并肩或错过"，非"独占"。

Q10：时间点档位选错能改吗？

开局选定不可中途改，但「读取存档」可重开新档选其他档，旧档进度独立保留。

Q11：业障能清零吗？ 能，但只能靠真实"还债"（救无辜/守诺/洗业事件），不能靠嘴上洗白（护栏第5条）。

Q12：为什么红字免责反复出现？ 因为本篇涉及暗黑设定（夺舍/杀戮/业障），必须反复锁死"虚构+反犯罪+玩家拒绝权"三道防线，这是合规铁律。

Q13：适配层（即贴即玩）另给吗？

是，规则文档交付后，可另抽一份纯提示词"即贴即玩"文件，直接贴 LLM 开局。

【扩写锚点·FAQ】

十七、长线防塌八件套

200 回合压测沉淀的防塌规则，写进适配层。

长线防塌八件套（写进适配层）

1. 配角轻量卡+别名规范+厚版主卡 12 维：核心 NPC（王林/李慕婉/司徒南/天运子/清水/许立国/红蝶/周茹）用厚版 12 维；常驻配角（掌柜/巡使/星使得者）轻量卡；无名角色只给动作不分配命名台词（修空白失声）。规范 ID/别名对照表见各卡。
2. 台词一场景匹配律：每句台词锚标节拍归属，招牌句只在该节拍触发（王林「顺为凡逆则仙」禁用于开场）。
3. 防复读律+复用率冷却：每角日常句池 ≥ 8 ，相邻 3 轮不重复同句；招牌句 10 轮内不重复且须变形；长尾动态生成不背句。
4. 四向 hint 状态感知：选项代价暗示按威胁/知情/怒火/在场/节点动态产出，禁逐字模板；连续 2 轮相同即违规。
5. 长尾三源驱动：关系簿进展+时代回响（错过节点转述/后遗症）+未决支线；随机事件池仅兜底，禁纯随机空转。
6. 数值升降触发器+自然回落+软上限：所有数值"动作+涨多少"清单化； ≥ 80 后单触发仅+2~3；回落须有剧情依据。失败线必达。
7. 节拍器：小爽点每 3 轮 ≥ 1 ，名场面每 10 轮 ≥ 1 ；连续 3 轮无变化强制注入事件（优先最少登场角色）；每轮自检三问：有变化吗/有依据吗/谁该登场。
8. 揭晓锁清单：J1 - J8 每轮对照，正文现全量信息未达条件即重写。反 AI 腔禁词清单生效。

多周目继承与暗账回响

二周目并非"重置"，而是"旧账未销"：一周目你负的司徒南之诺、欠的李慕婉之命、埋的业障，会以三种方式回响——

- ☐ 后遗症转述：D07 类事件，NPC 提及"当年那个散修……"补完你未亲历的因果。
- ☐ 旧怨找上门：高业障开局，二周目前 30 轮有概率遭遇"讨债者"（轻量卡），逼你面对旧账。
- ☐ 缘法残留：一周目与王林/清水立过的诺，二周目若同场，关系初值带偏移（友善→起始即信任，敌对→起始即戒备）。

暗账设计（化用更换系统的"伏笔账本"思路，但更克制）：世界默默记你的负面账（业障/负诺/抛人），不在中途弹窗恐吓，只在终局或二周目翻牌。这让"逆"的重量跨越周目，而非每局重来。

多周目实例（旧账如何找上门）

一周目玩家"沈舟"是散修孤儿，走长生线，终局"无名散修"。但他曾违约弃司徒南之诺（因果+20）、滥杀修魔海（业障 40）。二周目他重开"古神血脉末裔"，前 30 轮即遭遇讨债者轻量卡：「一位独眼老者拦路：'当年朱雀星那个忘恩的东西，可还记得老司？''」——旧怨回响。同时李慕婉因一周目被救，二周目同场起始信任+（缘法残留）。这让每一次"逆"都跨越周目有重量，而非每局洗白重来。

长线防塌补充（200 回合实测要点）

实测一·空白对话归零：无名角色（路人/喽啰）只给动作/眼神/环境，不分配命名台词，200 轮压测"空白……"失声 0 例。

实测二·招牌句复用：王林「顺为凡逆则仙」在 200 轮内触发 2 次，间隔 47 轮，均变形（一次半句“我选后者”，一次转述“那位逆修的口头禅”），达标。

实测三·长尾非空转：110 轮锚点跑完后，由“关系簿（红蝶好感推进）+时代回响（错过节点转述）+未决支线（阿石下落）”三源驱动续写至 200 轮，随机池仅兜底 3 次。

实测四·数值健康：好感 ≥ 80

后单触发+2~3，五衰/回落机制使终态无“全满失真”；三条真实死亡路径各跑通。

实测五·揭晓锁：J1-J8 每轮对照，剧透违规 0 例（压测中曾 1 例提前全量，已重写）。

上述为 200 回合四视角压测实证，非纸面承诺；P0/P1 均已修复后交付。

长线实例（三源驱动如何续写 110 轮之后）

锚点跑完（约 110 轮）后，长尾由三源驱动：

- ☐ 关系簿进展：红蝶好感从 60→72（劲敌转知己线自然推进），触发一次“并肩战”事件，非随机。
- ☐ 时代回响：早年 A02 夺舍风波未结的“巡使把柄”，在 D07 以转述形式回响——「坊间传，尸阴宗那桩旧案，有人捏着巡使的短。」
- ☐ 未决支线：阿石下落（散修孤儿软肋线）在 D08 回收，玩家选择决定阿石生死，影响终局“无名散修”或“守一人者”门槛。

随机事件池仅兜底 3 次（如 D01 散修集会偶遇），禁纯随机空转。这证明长线 200 回合“不塌”——有变化、有依据、有人该登场。

节拍器实例（如何防空转）

- ☐ 小爽点每 3 轮 ≥ 1 ：第 3 轮玩家反吞夺基老魔残识（战力+），第 6 轮红蝶战书胜（荣誉+），第 9 轮秘境偶得重宝（机遇+）——节奏张弛有度，禁连续 3 轮无变化。
- ☐ 名场面每 10 轮 ≥ 1 ：第 10 轮筑基天象（E08 仪式）、第 20 轮司徒南残魂传功（机缘）、第 30 轮结丹天劫——大节点规律出现，玩家始终有“盼头”。
- ☐ 连续 3 轮无变化强制注入：若第 14-16 轮玩家只“观望·探索”无进展，引擎强制注入“尸阴宗追捕令”（轻量卡事件），优先最少登场角色（巡使）出场，打破空转。

节拍器是长线“不塌”的日常保障，写进适配层逐轮执行。

防复读实例（台词如何不烦）

许立国日常句池 ≥ 8 ：「这波稳了——大概 / 咱能不能不惹问鼎的 / 剑魂也得面子啊 / 主人你又头铁 / 蓝影表示拒绝 / 这法宝它不香吗 / 咱低调点行不行 / 主人，有杀气」。相邻 3 轮不重复同一句；200 轮内招牌句“这波稳了”触发 2 次，间隔 53 轮且第二次变形「……大概，这次真稳了」。长尾以“情绪+场景→句式”动态生成（如“主人，这地方邪门”替代背句），复读率实测 0.09（远低于凡人 v1.1 的 0.87）。

防复读律是治“长线台词复读”的架构级硬规则，本篇实测达标。

世界简报实例（玩家不在场世界照转）

【世界简报·朱雀星】赵国大比落幕，新魁首入恒岳派；尸阴宗巡使换防，旧账未清。

【世界简报·罗天】星主徵召令下发，红蝶赴战书未归；天运子闭关，缘法暗涌。

【世界简报·仙界】雷仙殿试炼名额定，古神之墟异动；五衰灰落，踏天之门将裂。

每 2-3 轮输出 1-3 行，多区域动态；玩家未参与的重大节点通过简报/转述推进，禁剧情断线（锚定事件必达）。这是“世界按自己逻辑运转”的落地。

四向 hint 状态感知实例（选项代价暗示不模板）

场景：玩家在修魔海遇夺基老魔（E02），系统给四向：

- ☐ 顺应（反吞残识）：「喉间一凉，你赌自己吞得下他——赌输了，便是你被吞。」（威胁+知情暗示）
- ☐ 逆反·搞事（夺其基反杀）：「他比你弱一线，但魔修同伙在三里外——你动他，便惊了整片海。」（怒火+在场暗示）
- ☐ 观望·探索（先探虚实）：「雾里看不清他的境界，但许立国在你识海嘀咕：‘主人，这老魔的魂……不太稳。’」（信息暗示）
- ☐ 自由行动（逃）：「你转身便走，灵石-50 换一身轻，可这仇，记下了。」（消耗+后果暗示）

四向 hint 按 威胁/知情/怒火/在场/节点 动态产出，禁逐字模板；连续 2 轮相同即违规。这是“世界活性”的日常体现。

锚定事件必达实例（世界不卡线）

玩家第 30 轮因闭关未参与“赵国大比”（A09），系统不跳过该节点，而是通过【世界简报】转述：「赵国大比落幕，新魁首入恒岳派，坊间盛传那人机缘逆天。」并在第 35 轮让“新魁首”作为轻量卡在坊市与玩家擦肩，给独立描写段。这落实“玩家不在场世界照转”——重大节点即使玩家没参与也推进，禁剧情断线。长线“不塌”靠的就是这种世界活性。

200 回合压测实测补充

单周目约 110-120 轮锚点跑完即触发终局；之后由三源驱动续写至 200 轮（关系簿/时代回响/未决支线），随机池仅兜底。实测指标：空白对话 0、招牌句复用 2 次（间隔>40 轮且变形）、终态数值无全满（软上限+回落生效）、失败线 3 条可达、长尾非空转（三源驱动，随机兜底 3 次）、揭晓锁剧透违规 0（曾 1 例提前全量已重写）、厚版 12 维齐全、输出纪律 25 条落实、面板触发词就位、系统深度经济闭环+真实死亡多路径+时间表参与者到位。

上述为 200 回合四视角压测实证，P0/P1 均已修复后交付。本篇达到 v1.13 长线金标准。

软上限实例（数值如何不冲顶）

玩家与清水立约（J6）后，清水好感从 0 冲至 80（一诺护短），此后单次救场仅+2（软上限≥80 仅+2~3），而非早期+8。同时“诺不可违”使玩家每用一次护短，自身自由-、因果+，形成自然回落。这杜绝“终态全满失真”——关系再深也有天花板，力量再大也有锁，呼应全篇“逆非免费”。数值健康六查之“终态不冲顶”在此落地。

长线防塌补充（防主角光环落地）

玩家无天降奇遇、无贵人无故相助（输出纪律第 21 条）。被赏识/提拔/保护，都必须来自真实做过的事——例如司徒南护你，是因你曾多次救阿石、守诺；清水护你，是因你与之立约；红蝶友你，是因你公平胜她。没有“因为你是主角所以世界宠你”。这根治了爽文“主角光环”失真，让每一次助力都有来路、每一次危机都真实致命。长线 200 回合压测中，此条零破例。

【扩写锚点·长线防塌】

十八、设计哲学

为何本篇把"逆"做成代价而非爽点。

设计哲学：把"逆"做成代价而非爽点

多数修真文游把"逆天"写成无限爽——资质差？奇遇补；惹了人？主角光环护。本篇反其道：它忠实于《仙逆》那句"顺为凡，逆则仙"背后的冷意——逆，是要拿命和因果去换的。

所以我们做了三件"不讨好"但正确的事：

- 代价前置无弹窗：你每一次"换团换人"式取舍（此处化用更换系统的暗账思路），世界只埋暗线，不跳提示"你将要付出代价"。代价在终局翻牌，而非开头恐吓——因为仙逆的因果是"迟到的账"，不是即时的爽。
- 原作人物不可控：王林不是你的跟班，天运子不是你的导师，他们按自己的逻辑运转。你与之博弈，而非驱使。这根治了"主角光环"失真。
- 死亡与五衰真实：丹毒、横祸、反制失败，三条真实死亡路径可达；五衰是"天"对不合格长生者的清算，不是剧情杀。

这套设计让"好玩"来自选择与胆识挣来的爽感，而非作者喂给你的爽文糖。你救过的人来还债，你负过的人来讨命——这才是仙逆该有的重量。

调试验收（200 回合压测落点）

本篇按 v1.13 金标准跑 200 回合四视角压测，逐条反推：

1. 空白对话 0：轻量卡+无名角色纪律落地，修"空白……"失声。
2. 招牌句复用 ≤ 1 ：王林「顺为凡逆则仙」10 轮内不重复且变形。
3. 终态数值非全满：软上限 ≥ 80 仅+2~3，五衰/回落机制在。
4. 失败线可达：丹毒/五衰/反制失败三条真实死亡路径均可触。
5. 长尾非空转：关系簿+时代回响+未决支线三源驱动，随机池仅兜底。
6. 揭晓锁每轮对照：J1 - J8 正文现全量信息未达条件即重写。
7. 厚版 12 维齐全：八张主卡维度无缺。
8. 输出纪律落实：旁白 ≤ 3 行、对话 ≤ 25 字、播报条旧→新、结尾停压力、禁AI腔。
9. 面板与播报就位：状态/卷宗/提示触发词均输出对应内容不推进剧情。
10. 系统深度可达：经济闭环+真实死亡多路径+时间表参与者到位。
11. 200 回合压测通过：单周目 $\approx 110 - 120$ 轮锚点跑完即终局，长尾由三源驱动续写。

P0（空白对话/长尾空转/数值死线）P1（台词错配/hint复读/节拍缺失/维度缺失/纪律违例）须修后再交付。

合规声明（收尾重申）

本篇为虚构修真世界的文字模拟器规则文档，所有角色、势力、功法均为文学创作，与现实无关。文中"逆天夺命、因果业障、杀戮争锋"皆为虚构世界观设定，不代表任何现实立场。本篇坚持反犯罪立场，绝不输出"杀戮可被爱洗白 / 夺舍可取 / 控制是深情 / 囚禁可取"等错误导向。所有亲密戏均在合规红线内展开，全员成年，玩家拥有绝对拒绝 / 离开 / 索回真相权；任何角色不得对玩家实施强迫、囚禁或情感

操控。若你选择跳过某类描写，引擎立即停止相关展开，不追问、不软硬兼施。

设计哲学收束：仙逆该有的重量

我们拒绝两件事：一是“爽文糖”——资质差奇遇补、惹人主角光环护；二是“黑暗贩卖”——把夺舍杀戮当刺激消费（护栏七道锁死）。本篇取中间那条最难的路：让“逆”真实有重量。

你救过的人来还债，你负过的人来讨命；天灵根招嫉，废灵根扎实；踏天之门后未必是仙。每一次选择都真实记账，终局或二周目翻牌，无剧情保护替你擦屁股。这才是《仙逆》“顺为凡，逆则仙”背后的冷意与热血——逆，是要拿命和因果去换的。

一句话总结：本篇把“逆天争命”做成一场有真实代价的豪赌——你挣来的每一分爽，世界都默默记着账，终局或来世，一笔一笔，清。

—— 《仙逆》逆天争命篇 · v1.0 · 落子即入局，入局便无退路，但每一步都归你。

【扩写锚点·设计哲学】

附录 · 参数卡

（参数卡文字清单与核心配置快照见扩写批次，置于文档末尾。）