

本源维度研究组

三十六位

THE THIRTY-SIX POSITIONS
OF NARRATIVE STRUCTURE

第二册 · 结构坐标

BYWD-WP-2026-001 / V1.0

公开 · 可引用

VOLUME TWO

从地图到逐格

第一册说明了为什么是三十六个数。这一册把每一个数打开，说明它在问什么、坏了长什么样、怎么补。

本册用法

这不是一本需要从头读到尾的书，是一本需要放在手边查的表。改稿时先定位到某一位，只读那一位的两页，读完就动手。整册通读只做一次，用来建立整体印象。

面	位数	轴	本册位置
人	8	质	S01–S08，第一章
境	9	质（部分双属）	S09–S17，第二章
节	9	势	S18–S26，第三章
钩	10	势	S27–S36，第四章

COPYRIGHT & PROVENANCE

版权与出处

文件编号	BYWD-WP-2026-001
分册	全三册（第一册 刻度与问题／第二册 三十六位／第三册 七十二法与实施）
版本	V1.0（首个公开版本）
著作权人	李根
出品	本源维度（BYWD.CN）
运营主体	佛山市顺德区本源维度电子商务中心
编著	本源维度研究组
发布日期	2026-11
联系方式	admin@ligen.cn www.bywd.cn

引用格式

```
李根. 网文结构白皮书 [R].
本源维度, BYWD-WP-2026-001, V1.0. 佛山, 2026.
```

使用许可

本文件可自由阅读、转载与引用，无须事先许可。引用时须标注文件编号与版本，且不得删改原意。

不得将本文件全部或部分内容删改后以他人名义发布；不得将本文件的框架、术语体系与编号规则申请为他人独占权利。

关于本文件的性质

本文件为行业研究报告，非正式出版物，不含国际标准书号（ISBN）。其全部结论基于公开文献与作者观察，可被复核，也可被证伪。

EXECUTIVE SUMMARY

摘要

01 **三十六位按四面分为 8/9/9/10，位数差异来自失误代价的差异，不是美学选择。**

人 8、境 9、节 9、钩 10。钩部最多，因为"是否点开下一章"是连载中唯一不可逆的决策。DEF-6.3

02 **每一位都必须能回答三个问题：在问什么、坏了长什么样、怎么补。答不上第三个的位，不成立。**

本册对每一位给出一句提问、一个失效样本、一条可执行判据、两种走法。CRIT

03 **三十六位中有五位可以由程序直接判定，二十七位需要抽取证据，四位暂不判定。**

可程序判：S18、S27、S28、S29、S33（位置、字数、间隔类）。暂不判定：S23、S25、S26、S36（质感类，无法给出反例）。LM-09

04 **"暂不判定"是诚实的代价，不是缺陷。**

凡无法给出反例的维度，本册一律留空。用模型的主观输出填充空格，会让整套坐标失去可信度。LM-01

05 **位与位之间存在强顺序：前一位的空缺会使后一位无法成立。**

身份未立则欲望无根，欲望未立则觉醒无义，觉醒未立则低谷无效。顺序本身携带诊断信息。DEF-6.1

第二册目录

第一章 人（S01–S08）

1.0 人面导语：读者记住的从来不是设定 007

1.1 S01 身份位 · S02 欲望位 · S03 缺陷位 · S04 底牌位 008

1.2 S05 起点位 · S06 觉醒位 · S07 低谷位 · S08 终点位 010

第二章 境（S09–S17）

2.0 境面导语：世界观不是设定集，是压力发生器 014

2.1 S09 规则位 · S10 稀缺位 · S11 阶层位 · S12 势力位 · S13 代价位 015

2.2 S14 越界位 · S15 反噬位 · S16 缺口位 · S17 改写位 017

第三章 节（S18–S26）

3.0 节面导语：压力不是强度，是增量 021

3.1 S18 首压位 · S19 升级位 · S20 对撞位 · S21 极限位 · S22 反转位 022

3.2 S23 呼吸位 · S24 情感位 · S25 日常位 · S26 回望位 024

第四章 钩（S27–S36）

4.0 钩面导语：连载的胜负只在一次点击 028

4.1 S27 开场悬 · S28 章中悬 · S29 章尾悬 · S30 长线悬 · S31 揭晓位 029

4.2 S32 许愿位 · S33 小兑位 · S34 中兑位 · S35 大兑位 · S36 超兑位 031

第五章 结论与附录

5.1 三十六位速查表 035

5.2 判据索引与检测等级 038

CHAPTER ONE

人
S01–S08

读者不会记住你的设定。

读者记住的是一个人在某件事上的选择。



1.0 人面导语

本章结论

人面八位分为两组：前四位（身份、欲望、缺陷、底牌）决定这个人是否成立，后四位（起点、觉醒、低谷、终点）决定这个人是否在变。前者缺一位，读者记不住他；后者缺一位，读者不在意他。

写人物最常见的错误，是把人物当成"设定的容器"。姓名、年龄、门派、功法、外貌、性格标签——填得很满，读者读完却记不住任何一件事。

原因很简单：**读者不通过描述认识一个人，通过选择认识一个人。**

你写"他性格谨慎"，读者没有感觉。你写"他把刚得到的丹药分了一半给一个不认识的少年，然后整晚没睡，反复检查门窗"——读者立刻知道这个人谨慎，而且知道他的谨慎是有来处的。

所以人面的八位，全部围绕"选择"设计。每一问，都要能落到一个具体行为上。

两组的关系

组	位	回答	缺了会怎样
静态组	S01–S04	他是谁、要什么、缺什么、藏着什么	读者记不住他，角色像工具
动态组	S05–S08	从哪来、第一次变在哪、跌到哪、成了什么	读者不在意他，追读动力消失

两组不是并列的，是有先后的。静态组没立住，动态组的变化就没有参照系——你不知道他原来是什么样，就无法判断他变了多少。

> DEF-6.1 位序原则
>
> 三十六位之间存在推导顺序。前一位未成立时，后一位的判断不予采信。人面的顺序为S01→S02→S03→S04→S05→S06→S07→S08，不可跳跃。

这条原则在诊断时的用法是：如果你的 S02 欲望位是空的，那么 S06 觉醒位的"他变了"就没有意义——一个人不知道自己想要什么，也就谈不上因为什么而改变。

本章之后的内容按位排列。每一位给五项：这一位在问什么、坏了长什么样、可执行判据、正法、奇法。判据后的角标表示检测等级： 程序 可纯代码判定； 抽取 需文本抽取并回表证据； 暂不判 本版不判定。

1.1　静态四位：他是否成立

S01 身份位

立人 · 抽取

他是谁？读者能不能用一句话说出这个人的位置和立场？

坏了　身份靠标签堆砌。"青云宗外门弟子，资质平庸，受尽白眼"——这三句是设定，不是身份。读者知道了他的处境，不知道他是谁。

判据　本集内至少存在一处行为，能使读者推断出他的身份或立场，且该行为带有代价。只有描述、没有带代价的行为，不成立。

正法

用一个有代价的选择暴露立场。他明明可以装作没看见，却出手了，因此得罪了不该得罪的人。

奇法

让别人用一句错话描述他，读者立刻知道这描述不对。旁人说"他一向明哲保身"，而他刚刚做了一件完全相反的事。

S02 欲望位

立人 · 抽取

他现在要什么？注意是"现在"，不是"这本书的终极目标"。

坏了　目标已完成，新的目标没立起来。样本 A 的第 28 章完成了"为家族洗冤"，第 30 至 32 章主角一直在被推着走。这是长篇最常见的致命伤。

判据　存在一个当前未达成的具体目标；本集内该目标至少驱动一次主动行动；该行动若不发生，目标会更远。

正法

给一个有时限的具体目标。三天之内拿到那枚令牌，否则他妹妹就要顶替他入宫。

奇法

给他一个嘴上否认、行动上暴露的目标。他说自己只想活着，但每次有机会脱身，他都往最危险的地方走了一步。

S03 缺陷位

立人 · 抽取

他缺什么？这个"缺"是不是他自己还不知道的？

坏了 缺陷写成了弱点清单：冲动、心软、自卑。清单列得越全，越不起作用——因为这些词不影响任何具体决策。

判据 该缺陷至少导致一次判断失误或一次实际损失；且该失误可被读者在事后指认（"他不该信那个人"）。

正法

让缺陷在关键时刻造成实际损失。他因为不肯欠人情，拒绝了唯一能救他的一次帮助。

奇法

让缺陷成为他唯一的胜因。他多疑，正因为多疑，他识破了那个所有人都信的局。缺陷与底牌是同一件事的两面。

S04 底牌位

立人 · 抽取

他藏着什么？读者知道，书中人不知道的那件事是什么？

坏了 底牌埋了四十万字不掀，读者忘了；或者掀开时读者已经不需要它。

判据 底牌至少被暗示两次（不是明说）；掀开时能重新解释前文至少一处细节；掀开时机与压力峰值相关。

正法

在压力最大时掀底牌，一举翻盘。所有铺垫在此刻兑现，读者获得"原来如此"的快感。

奇法

底牌被对手先发现，主角还不知道。紧张感从"什么时候掀"变成"他还不知道自己已经暴露"。

1.2　动态四位：他是否在变

一个人物是否"活"，不取决于他的性格有多丰富，取决于他是否在不同的时间点上做出了不同的人。

S05 起点位

变人 · 抽取

他从哪来？他的来处如何决定他的判断方式？

坏了　出身只写成一章背景介绍，之后再也不起作用。他来自贫民窟，但此后的所有判断都像一个中产。

判据　至少存在一处决策，其依据可追溯到出身经历，且该依据不是常识、是只属于他的反应。

正法

用一次习惯性反应暴露来处。被人让座时，他先道谢，然后习惯性地把座位擦了一遍——这是他做过十年仆役留下的。

奇法

用一次刻意背离来处的选择暴露来处。他明明可以还手，却站着挨打，因为他知道还手意味着什么——这比还手更能说明他从哪来。

S06 觉醒位

变人 · 抽取

他第一次变，是在哪一刻？因为什么？

坏了　觉醒靠一句顿悟台词。"我明白了，从今往后，我不再是以前的我了。"读者不信，因为他下一秒的行为和之前一样。

判据　变化有可观察的行为差异，前后可对照；该差异至少在一处压力情境下被验证（他不是说说而已）。

正法

用一个具体事件逼出改变。他曾经见死不救，这一次他回头了——同一个情境，不同的选择，读者立刻知道发生了什么。

奇法

改变发生在读者没注意的日常细节里。他还是那个脾气，还是那副嘴脸，但他开始把最后一口水留给别人。读者自己发现了这件事。

S07 低谷位

变人 · 抽取

他跌到哪？他失去了什么，以至于回不到从前？

坏了　低谷只是受伤、失败、被追杀。这些是"损失"，不是"失去"。伤会好，输了能再来，被追能跑掉——读者知道他还能回到原点。

判据　低谷处存在一个不可逆的失去：一个人死了、一段关系断了、一条路永远关闭了、一个身份被剥夺了。不可逆是这一位唯一的硬标准。

正法

夺走他最依赖的东西。他所有的安全都来自那个老人，老人死了。

奇法

让他自己造成这个失去。他做了正确的选择，正是这个正确的选择害死了那个无辜的人。

S08 终点位

变人 · 抽取

他成了什么？全书结束时，他和开篇的差别，能不能用一句话说清？

坏了　结局只是胜利。他打败了反派，登上了王座，娶了心上人——但读者问"他变了吗"，答不上来。

判据　终局状态与开篇状态在同一维度上可对照，且差异可被一句话表述。若无法表述，说明该维度从未被建立。

正法

用一个与开篇呼应的动作收束。开篇他不敢看人的眼睛，结尾他抬头看了一次。

奇法

胜利之后立刻显示代价。他赢了，但赢的方式让他变成了当年他恨的那种人。

1.3 人面的检查方法

操作顺序

不要一次查八位。按顺序查，遇到第一个空位就停下，先补那一位。前一位空着，后一位的检查没有意义。

序	位	怎么查（可执行动作）	常见误判
1	S02 欲望	翻出最近五集，逐集写一句话："这一集主角主动想做什么"。写不出来的集，就是空的。	把"被追杀"当成目标——那是处境，不是欲望
2	S01 身份	找本集里主角做的三件事，问：这三件事能不能让陌生人判断出他是谁？	把"设定介绍"当成身份建立
3	S03 缺陷	找一次主角判断错的地方，问：这次错误能不能追溯到一个固定的性格倾向？	把弱点当缺陷——弱点是"打不过"，缺陷是"总会做错某类事"
4	S04 底牌	数一数读者被暗示了几次。少于两次 = 埋得太浅（读者没注意）；超过五次 = 埋得太重复（读者已猜到）	把"秘密"当底牌——底牌必须能改写前文
5	S05 起点	找一次他的非常规反应，问：这个反应能不能追溯到来处？	把出身当起点——起点是行为习惯，不是籍贯
6	S06 觉醒	对比第一集和最近一集，同一个情境下他会怎么做？答不出差异 = 没变	把"想通了"当觉醒——没改变行为的想通不算
7	S07 低谷	列出他失去的一切，逐项问：这一项能不能恢复？全部能恢复 = 不是低谷	把"受伤"当低谷
8	S08 终点	写一句话："开篇他是____，结尾他是____"。填不出 = 终点位没有建立	把"变强"当变化——变强是数值，变化是选择

一个真实案例的完整走查

以样本 A（第 30–32 章）走一遍：

S02 欲望位——三章内主角没有主动目标，**空**。检查到此为止。

但为了说明顺序的价值，继续往下看：S05 起点位是有的（他的家族处境一直在起作用），S06 觉醒位也有（第 12 章他第一次反击）。这两个位都没有问题。

问题在于：一个"从被欺压到会反击"的人物，在第 28 章完成了复仇之后，忽然变成了一个没有欲望的人。前面所有的成长，因为缺少下一个目标而失效。

结论

人面的诊断价值不在"八位全查"，而在"按序找到第一个空位"。第一个空位之前的所有位置，通常都是健康的——因为作者在开篇会本能地把它们写好。真正的问题几乎总在第一位失守的地方。

CHAPTER TWO

境
S09–S17

世界观不是给人看的说明书。
它是一台持续加压的机器。

II

2.0 境面导语

本章结论

境面九位分为两组：前五位（规则、稀缺、阶层、势力、代价）搭建世界的静态结构，后四位（越界、反噬、缺口、改写）展示世界的动态反应。前五位缺一位，世界就变成背景板；后四位缺一位，设定就永远只是设定。

绝大多数"设定膨胀"的书，都犯了同一个错误：把世界观当成知识，而不是当成压力。

读者不需要知道你的世界有几种灵气、几个大陆、几万年历史。读者需要知道的是：**在这个世界里，他想要的东西为什么拿不到。**

这才是世界观的功能。它的全部价值，在于它**阻止**主角做某件事，以及**要求**主角付出某样东西。

一个检验方法

把你的世界设定逐条过一遍，每条问一句：**这一条阻止了谁做什么？**

"本世界有九品灵脉"——阻止了谁做什么？答不出，这条设定无效。

"灵脉只能由宗门分配，散修私自开采会被废去修为"——阻止了散修自己挖。这条有效。

同样的信息量，后者才是世界观。前者只是名词表。

> DEF-6.4 设定的有效性
>
> 一条世界设定成立，当且仅当它能回答"它阻止了谁做什么"或"它要求谁付出什么"。两条都答不出的设定，不计入境面任何一位。

这条标准很严，会让大量设定被删掉。但删掉之后你会发现，剩下的那些才真正构成了你的世界。

为什么境要占九位

比人面多一位。多出来的那一位是「代价」（S13）——它是让所有规则具有约束力的唯一手段。一个没有代价的世界，所有规则都可以被绕过，也就等于没有规则。

2.1 立境五位：世界是否成立

S09 规则位

立境 · 抽取

什么可能，什么不可能？这条边界读者清楚吗？

坏了　规则只写在设定章里，正文中从不生效。或者规则前后矛盾：第三章说不能飞，第三十章主角随口就飞了。

判据　至少存在一条规则，在本集内**阻止**了某人的行动；且该阻止造成的后果被文本呈现（不是绕过、不是例外）。

正法

让规则当场拦住主角。他必须走那条路，但那条路封了，于是他要付出别的代价。

奇法

让规则拦住的是对手，而主角因为早知道规则而提前布局。规则从障碍变成武器。

S10 稀缺位

立境 · 抽取

大家争什么？这个"什么"为什么不够分？

坏了　资源写得很多，但从不短缺。所有人都能拿到，于是没有争的必要。

判据　存在一样被争夺的对象，其总量或获取条件受限；本集内至少两人因它产生冲突，且冲突有实际后果。

正法

把资源的总量写死。今年只有三枚，已经有两个人拿了。

奇法

让资源本身是负资产。所有人都在争，但拿到的人都会付出代价——争的人不知道。

S11 阶层位

立境 · 抽取

谁在上，谁在下？这个秩序靠什么维持？

坏了　阶层只体现为"长老看不起主角"。这是情绪，不是结构。真正的问题是：长老凭什么能让主角闭嘴？

判据　阶层差异有具体的维持机制（资源分配权、暴力垄断、身份认证、信息垄断之一）；本集内该机制至少被展示一次。

正法

展示一次秩序的执行。有人越级了，被当众处罚，所有人沉默。

奇法

展示一次秩序的失灵。该处罚的人没被处罚，因为他的姓氏。在场的人都看见了，没有人说话。

S12 势力位

立境 · 抽取

几方在斗？每一方要什么？

坏了　势力数量多，但目标重叠。三个门派都在"称霸武林"——那其实只有一方。

判据　至少两方势力的目标不可同时满足；本集内存在一次因目标冲突产生的具体事件。

正法

让两方的诉求正面撞上。一方要开矿，一方要保山，没有中间方案。

奇法

让两方表面同求、实际互斥。都说要"救那个人"，一个要活的，一个要死的。

S13 代价位

立境 · 抽取

越界要付什么？这个代价是当场付，还是延后付？

坏了　代价写成了"反噬"的口号，但从不真正发生。主角违规一百次，一次也没付代价，于是读者学会了"规则可以无视"。

判据　至少存在一次越界，其代价在本集或可预期的后续中被明确呈现；代价的量级与越界的程度相称。

正法

当场付。他用了禁术，赢了，但从今往后少活十年。

奇法

延后付，且付在别人身上。他没事，他身边的人开始一个个出事，他不知道为什么。

2.2 破境四位：世界是否活着

前五位让世界成立。这四位让世界对主角作出反应。一个从不反应的世界，等于一块布景板。

S14 越界位

破境 · 抽取

他第一次违规，是在什么时候？为什么非违不可？

坏了　越界来得太随意。他为了赶时间就违规了，读者感觉不到重量——因为违规没有代价，也没有必要。

判据　越界有一个"非违不可"的理由（不违规就会失去更重要的东西）；且该越界在文本中被标记（叙述者、旁观者或主角自己意识到"这一步跨过去了"）。

正法

让他为了救人违规。规则说不许进，他还是进去了，代价他认。

奇法

让他为了遵守规则而违规。规则 A 与规则 B 冲突，他只能违反其中一个。

S15 反噬位

破境 · 抽取

代价怎么回来？它以什么形式回来？

坏了　反噬变成了随机惩罚。走路摔一跤、天降雷劈——这些与越界无关，读者不认。

判据　反噬的形式与越界的性质存在可理解的对应（因果链可复述）；且反噬发生在读者已经忘记这件事之后（延时性）。

正法

同质反噬。他为了力量吞噬他人，最后被更强的存在吞噬。

奇法

错位反噬。他违规是为了救妹妹，反噬落在他妹妹身上——他救的人成了代价。

S16 缺口位

破境 · 抽取

规则哪里有缝？这条缝是谁留下的？

坏了　没有缝。规则严密到主角只能硬闯，于是所有冲突都变成打斗，智斗消失。

判据　存在至少一处规则的例外条款、含糊地带或执行盲区；该缺口有可追溯的来源（立法者的疏忽、历史遗留、权力妥协）。

正法

给一个明文例外。规则说"除持金牌者外"，而主角恰好知道谁有金牌。

奇法

给一个执行盲区。规则是真的，但没人有能力验证它——因为验证需要的能力已经失传。

S17 改写位

破境 · 抽取

规则怎么被改？改写要付出什么？

坏了　主角一句话就改了规则，或者"因为他是主角"。这让前面所有的规则经验归零。

判据　改写有一个可追溯的成本（权力、性命、时间、他人的牺牲）；改写之后，世界对新规则的反应被呈现（不是一改了之）。

正法

用权力改写。他坐上了那个位置，才有资格改。

奇法

用事实改写。他没有改规则，他只是做了一件规则没预料到的事，所有人都被迫接受了这个先例。

2.3 境面的三条检验

方法

不必逐条读设定。只用三个问题过滤，答不出的设定删掉。删完剩下的，才是你的世界。

检验一：这条阻止了谁做什么

把设定逐条写下来，每条后面接一句"它阻止了____做____"。

填不出来的，是知识，不是世界。知识可以很多，但不会产生故事。故事产生于有人被阻止。

检验二：它什么时候生效过

每条设定后面标一个集数：它在正文里真正起作用的集数。

如果某条设定从设定章之后再也没有生效过，它对你的故事就是零贡献。留着它只有一个作用——占读者的注意力。

设定	阻止了谁	生效集数	判定
灵脉由宗门分配	散修	第 3、17、42 集	有效
本界有九品灵器	—	从未	删除
越界者废除修为	主角（第 61 集）	第 61 集	有效
上古时期有七大战神	—	从未	删除或后置

检验三：代价谁付

每一条规则，都必须有人付过代价。没有人付过代价的规则，读者不会相信它存在。

这是境面九位里最重要的一问。它是 S13 代价位的操作化：**规则的可信度，等于你为它付过的代价总量。**

一个常见错误

把代价写给别人，不写给自己。规则很严，处罚了三个配角，主角一路畅通——读者会立刻明白：这个规则是用来管配角的。一旦明白，后面所有的"危险"都失去分量。

CHAPTER THREE

节
S18–S26

压力不是"强度"，是"增量"。
一百集同样的重压，读者第一集就适应了。

III

3.0 节面导语

本章结论

节面九位中，五位负责加压（首压、升级、对撞、极限、反转），四位负责泄压（呼吸、情感、日常、回望）。张比弛多一位，因为连载场景下张力权重高于舒缓；但弛不可为零，因为人的感知是对比的产物。

关于节奏，最常见的误解是"节奏要快"。

快不是节奏。快只是频率。真正决定读者感受的是**增量**——这一章比上一章多了什么。

两本书，都写主角打败敌人。A 书每一章的敌人强度依次为 100、120、140、160；B 书为 100、400、150、900。前者读者会觉得"稳"，后者会觉得"乱"。但两本都不如 C 书——C 书是 100、100、100、100。C 书最糟，因为读者在第二章就学会了预测，此后所有战斗都成了等待结果。

> DEF-1.2（重申） 压力梯度
>
> 相邻两个情节单元之间，须存在至少一项可辨识的强度增量：对手层级、代价量级、时间紧迫度、涉及人数或影响范围。连续三个单元无任何增量，判定为张力失速。

张与弛的比例

没有固定比例。不同题材差异极大：悬疑类可以连续高压五章，日常向作品可能三章才有一个小高潮。

但有一条下限：**连续高压不得超过读者对该题材的耐受长度**。这个长度因题材而异，通常在三到七集之间。超过之后，读者不是被压垮，是麻木——压力失去了区分度，读者对所有的紧张都不再紧张。

还有一个上限：**连续弛缓不得超过三集**。超过之后，读者会忘记这本书在讲什么，而遗忘是离开的前一步。

一个诊断技巧

把你的稿子按集标注"张"或"弛"，排成一行。如果看到连续五个"张"，或者连续四个"弛"，不需要再读内容，问题已经找到了。节奏问题在序列图上一眼可见，在正文里往往看不出来。

3.1 张势五位：压力是否在涨

S18 首压位

张势 · 程序

第一次受压是什么？读者在第一集就能看到具体的麻烦吗？

坏了 首章只写世界、只写日常、只写"他本是天才却遭人暗算"。全是背景，没有一个正在发生的麻烦。

判据 首集内存在一个正在进行、有明确对手或明确期限的麻烦；该麻烦在本集内至少推进一次。 程序可判：检测首集是否出现具体冲突事件。

正法

开场即为麻烦。他醒来时，家里已经被人围了。

奇法

开场即为麻烦但他不知道。读者知道，他不知道，读者替他着急。

S19 升级位

张势 · 抽取

压力怎么涨？每一次涨的是哪一项（对手、代价、期限、范围）？

坏了 压力只换皮不换骨。这次来的是张三，下次是李四，强度一样，读者感觉不到升级。

判据 相邻两集之间，至少一项可量化的强度指标发生提升；且该提升被文本明示或可由事件推断。

正法

换更强的对手。上一集他打不过师兄，这一集来的是长老。

奇法

换更短的期限。对手没变，但他只剩一天，而且他受伤了。

S20 对撞位

张势 · 抽取

他有没有真正撞上？还是每次都刚好躲开？

坏了　永远差一步。每次都能逃、每次都有援兵、每次敌人都在最后一刻收手。读者学会了"他不会有事"。

判据　存在一次正面碰撞，其结果对主角不利或代价沉重；该碰撞不可被"援兵及时赶到"解释。

正法

让他输。输了，失去了一样东西，这一次没有反转。

奇法

让他赢，但赢的方式毁掉了更重要的东西。他保住了命，失去了信任。

S21 极限位

张势 · 抽取

最强的那一次，究竟有多强？他付出了什么才撑过去？

坏了　极限写了一百次。每卷都有一个"最危险的时刻"，读者对这个说法已经免疫。

判据　全书范围内，强度指标的最高点唯一且可辨识；主角在该点付出了此前从未付出的代价（身体、关系、原则之一）。

正法

一次性押上全部。他把底牌、把命、把所有人的信任全押了。

奇法

用最平淡的方式抵达极限。没有大战，只有他一个人坐在那里等死，等了一整章。

S22 反转位

张势 · 抽取

局势怎么翻？翻的依据在前文出现过吗？

坏了　反转靠新出现的能力或人物。读者会觉得被骗——不是因为意外，是因为不公平。

判据　反转所依赖的信息，在前文至少出现过一次（可被读者回溯）；反转后局势的变化方向与既有设定一致。

正法

用早埋的伏笔翻盘。前文提过的那件小东西，在此刻成了关键。

奇法

用读者已经知道、但主角不知道的信息翻盘。读者眼睁睁看着主角走向那个他早该想到的答案。

3.2 弛势四位：读完是否有回甘

弛不是"没事发生"。弛是让读者在两次紧张之间，有机会在乎这些人。

S23 呼吸位

弛势 · 暂不判

紧完之后怎么松？松得是否自然？

坏了 从头紧张到尾，或者从紧张直接跳到另一个紧张。读者没有喘息，情绪无法沉淀。

判据 **本版不判定。**原因："松得是否自然"依赖语言节奏与读者的呼吸感，属于无法给出反例的维度。任何模型的判断都无法被第三方复核。 暂不判

正法

在高压之后给一个安静的收尾段。不推进情节，只让人喘口气。

奇法

用一件极小的日常事打断高压。正在逃命，他停下来买了一碗面。

S24 情感位

弛势 · 抽取

关系怎么近？这一集里，谁和谁的距离变了？

坏了 关系靠旁白宣告。"从此两人的关系更近了一步。"读者没有看到任何一件让他们靠近的事。

判据 存在一次具体的互动，使两人关系状态发生可观察的变化（愿意托付、愿意让步、愿意暴露弱点之一）；该变化与此前的状态形成对照。

正法

用一次共同经历拉近。一起扛过一件事，话不用多说。

奇法

用一次背叛拉近。他出卖了她，但她知道为什么，于是更近了——这种近法读者忘不掉。

S25 日常位

弛势 · 暂不判

生活是什么质感？这个世界的人平时怎么过？

坏了　全书只有打斗和升级，世界从不生活。读者感受不到这个世界值得被拯救。

判据　**本版不判定。**原因："质感"由无数细节累积而成，无法定位到某一句、也无法给出反例。可观察的是"有没有日常段落"，但"够不够"不可判。 暂不判

正法

写一段与主线无关的日常。街市、饭菜、方言、孩子在玩什么。

奇法

让日常本身携带信息。那碗面的价格，说明了这个城最近发生了什么。

S26 回望位

弛势 · 暂不判

一个阶段怎么收？读者有没有"走了一段路"的感觉？

坏了　卷与卷之间直接切。上一卷的结尾和下一卷的开头之间，没有任何回望。

判据　**本版不判定。**原因：回望的效果取决于读者对前文的记忆强度，是主观体验而非文本属性。 暂不判

正法

用一次重访收束。回到开篇的那个地方，物是人非。

奇法

用一个旧物收束。那件他一直带着的东西，此刻有了新的含义。

为什么要标"暂不判"

这四位不是不重要，是重要到无法用规则衡量。标为"暂不判"，是为了保住整套体系的可信度——一旦用模型的主观判断去填充这些格，前面所有可验证的结论都会连带失去分量。

3.3 节面的序列图法

> **方法**
>
> 节奏问题在正文里看不出来，在序列图上一眼可见。做法：把最近二十集标成"张"或"弛"，排成一行。

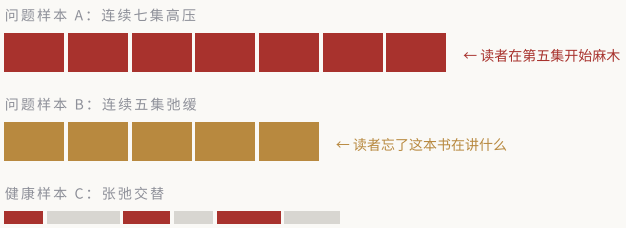


图 3-1 节奏序列图的三种形态

来源：本源维度研究组，2026。红色为张，灰色为弛。

第二步：算增量

把每个"张"集的关键指标填进表：对手层级、代价、期限、涉及范围。相邻两集对比，看是否有任何一项上升。

集	对手	代价	期限	增量
41	同门师兄	受伤	—	基准
42	同门师兄	受伤	—	**无**
43	执事长老	被逐出	—	对手↑ 代价↑

连续三行"无增量"，就是失速。这个表不需要读正文，只需要回看几个关键节点。

第三步：找唯一峰

全书应该只有一个"最强那一次"。如果你的稿子里出现了三次"全书最危险"，那不是三次高潮，是三个都不算。

CHAPTER FOUR

钩
S27–S36

连载的胜负，不在文笔，在一次点击。
钩部十位，是三十六位里容错率最低的一组。

IV

4.0 钩面导语

本章结论

钩部十位分两组：五位负责悬置（开场、章中、章尾、长线、揭晓），五位负责兑现（许愿、小兑、中兑、大兑、超兑）。悬与兑必须等权——因为只悬不兑的失信，是连载中最不可逆的损害。

先讲清楚一件事：为什么钩部要占十位，是四面里最多的一。

因为付费连载的经济模型，把读者的决策压缩成了一个动作——**点，还是不点**。

电影不是这样。电影是一次付费，观众买了票就坐到底，中途离场的人极少。所以电影结构只需要处理"无聊"，不需要处理"流失"。

连载不是。读者每一集都要重新做一次决定。他可以在任何一集的末尾停下，而且停下来之后，回来的概率极低。

1次	3秒	10位	5+5
每集结尾的决策	决定的时长	钩部占全部位数	悬与兑必须等权

说明 "3 秒"为经验描述，指读者在章节末期的决策速度，非实测数据[LM-04]。

悬与兑的循环

钩部不是"多埋悬念"。只埋不兑，读者会学到一件事：这本书的钩子是空的。一旦学会，之后所有的钩子都失效，包括那些真的会兑的。

正确的节奏是一个循环：

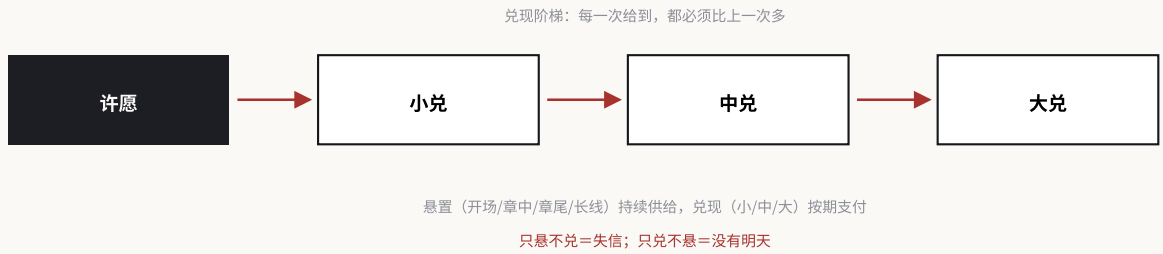


图 4-1 悬与兑的循环结构

来源：本源维度研究组，2026。

钩部的一条铁律

三个"悬"位（S27、S28、S29）可以由程序判定，因为它们是位置与频率问题；但"兑"必须由人判断，因为兑现是否足够，取决于你前面承诺了什么。承诺是你自己给的，没有人比你更清楚。

4.1 悬疑五位：凭什么让人点下一章

S27 开场悬

悬疑 · 程序

第一章凭什么留住人？前三百字里，有没有一个必须读下去的疑问？

坏了 开篇写天气、写风景、写主角醒来、写家族历史。三百字过去，读者还不知道要发生什么。

判据 首集前 200–300 字内出现一个明确的异常、威胁或未解之事；且该异常与主角直接相关。 程序可判：检测前 300 字内是否出现冲突性事件。

正法

第一句就是一个坏消息。他推开门，屋里的灯是亮着的——但他昨天已经关掉了总闸。

奇法

第一句是一个不该出现的日常。母亲在院子里择菜，可她已经死了三年。

S28 章中悬

悬疑 · 程序

中段凭什么不划走？每集的中段有没有一个持续的牵引？

坏了 开头很抓人，中段开始铺垫。读者在第二段就划走了——因为开头的钩子已经解开，新的钩子还没出现。

判据 每集在中段（约 40%–70% 处）存在一个新的信息点或新的不确定性；该新钩与集末钩不是同一个。 程序可判：检测每集中段的事件密度与钩子间隔。

正法

中段抛出一个新变量。他以为要对付的是 A，中段发现 A 背后还有人。

奇法

中段让主角做一个决定，而读者知道这个决定是错的。悬念从"会发生什么"变成"他什么时候发现"。

S29 章尾悬

悬疑 · 程序

凭什么点下一章？这一集的最后一句话，是收束还是悬置？

坏了　章尾收在自然收束处。"他笑了笑，转身离开。"——事情结束了，读者可以睡了。

判据　集末 150 字内出现一个未解决的张力；该张力不能被集内的任何后续句子消解（因为没有后续）。 程序可判 ：检测末段是否断在动作、疑问或异常处。

正法

用具体物件作钩。门外站着一个人，手里拿着他三天前丢掉的东西。

奇法

保留原句节奏，只加一处异常。他推开门。天亮了。可院子里多了一双鞋。

S30 长线悬

悬疑 · 抽取

全书那个大谜是什么？它有没有在每一卷都被提起？

坏了　没有长线悬，全书只有一个个小谜。读者读完一卷，没有一个跨卷的"我必须知道"。

判据　存在一个跨卷的未解之事，且在每个卷内至少被提及或推进一次；该事与主角的核心身份或欲望相关。

正法

给一个身世之谜。他父母是谁，为什么把他放在这里。

奇法

给一个已知答案但没有证据的谜。所有人都说那件事是他做的，只有他不记得。

S31 揭晓位

悬疑 · 抽取

大谜怎么解开？解开之后，前文有几处被重新解释？

坏了　揭晓只是"告诉你答案"。读者知道了，但对前文的感受没有变化。

判据　揭晓后，前文至少三处细节获得新的解释；该解释不依赖新出现的信息，只依赖读者此前的忽略。

正法

在决战前揭晓，让主角带着真相面对最终敌人。

奇法

在一切结束之后揭晓，让读者重新理解整个故事。他没有赢，他只是回家了。

4.2 许诺五位：答应了的是否给到

许诺是一位向读者作出的债务。许了不兑，读者不会忘记，他会在评论区提醒你。

S32 许愿位

许诺 · 抽取

你承诺给读者什么？这个承诺在第一集说清楚了吗？

坏了 开头许的愿，后面给的完全不是这个。读者冲着"复仇"来，读到的是"种田"。

判据 首集内存在一个可被读者复述的类型承诺（复仇、逆袭、探案、种田之一或其组合）；该承诺与后文的主线一致。

正法

开篇即明许。他被人夺走一切，然后站起来说：我要拿回来。

奇法

不明许，用行为许。他不说话，只是把仇人的名字刻在了自己手臂上。

S33 小兑位

许诺 · 程序

第一次给到，是什么时候？给得够不够快？

坏了 前十集一直在铺垫，第一次兑现拖到第二十万字。读者早走了。

判据 首次实质兑现发生在开篇后三集之内；兑现的内容与 S32 的承诺同一方向；兑现后主角处境发生可观察的改善。程序可判：检测前三集内是否存在承诺方向上的收益事件。

正法

第三集给第一个小胜利。他赢了一次，虽然只是小胜。

奇法

第三集给一个"看起来是给，其实是欠"的兑现。他拿到了想要的东西，但那是别人设计好的。

S34 中兑位

许诺 · 抽取

阶段给到，是不是每一卷都有一次像样的兑现？

坏了　小兑之后，一路拖着不给。读者知道后面会给，但不知道要等多久。

判据　每一卷（或每 30–50 集）存在一次可辨识的阶段性兑现，其量级高于上一次；兑现与卷的主线冲突直接相关。

正法

卷末兑现。这一卷的目标达成了，读者获得一次完整的满足。

奇法

卷中兑现，卷末反而落空。读者刚被满足，就发现还有更大的问题。

S35 大兑位

许诺 · 抽取

高潮给到，那个从第一集就许下的愿，兑现了吗？

坏了　大兑被稀释。最后给了一点，但没有第一集承诺的那么多。

判据　全书的核心承诺在终局得到兑现，且兑现的规模不低于读者的预期（读者预期由 S32 的承诺强度决定）。

正法

正面兑现。仇报了，人救回来了，他一拳打碎了那个东西。

奇法

换一种方式兑现。仇人先死了，他没有亲手报，但他得到了他要的东西——一个不必再恨的理由。

S36 超兑位

许诺 · 暂不判

有没有一下，超出了读者的预期？

坏了　从头到尾都在预期之内。读者读完会说"挺好"，然后忘掉。

判据　**本版不判定。**原因："超出预期"依赖读者的个人预期基线，无法在文本内定位，也无法给出反例。 暂不判

正法

给一个比承诺更好的结局。他要的是活命，最后他连那个人的命也保住了。

奇法

给一个承诺之外的东西。他要的是复仇，最后他得到的是原谅——这比复仇更难，也更有分量。

4.3 钩部的十分钟自查

方法

钩部是唯一可以纯机械自查的一组。不需要读内容，只需要看位置。以下五步，十分钟可完成。

第一步：数钩

打开你最近十集，每集标出三个位置：开头 300 字、中段、结尾 150 字。逐个问：这三处有没有一个"必须读下去"的理由。

把结果记成三列。如果某一列有超过三集是空的，那一列就是你的系统性缺口。

位置	对应位	常见空的原因
开头 300 字	S27	习惯性交代时间、地点、人物状态
中段	S28	开头钩解完后，进入铺垫，新钩没接上
结尾 150 字	S29	本能地"把事情讲完"，收束感太好

第二步：验钩的真假

不是所有的悬置都算钩。有三种常见的假钩：

伪悬置：读者知道答案。他"不知道自己能不能活下来"——读者知道他不会死，因为他是主角。

空悬置：悬念指向一个读者不关心的东西。谁偷了那本书？——读者不在乎那本书。

骗悬置：靠隐瞒信息制造悬念，而隐瞒本身不合理。这个人的身份很奇怪——但其实没有任何理由不告诉读者。

三个问题的统一检验：**读者能不能自己想到答案？想到之后，会不会失望？**

第三步：查兑现的账

把你在 S32 许下的承诺写在一张纸上。然后数：兑现了几次，分别在第几集，量级如何。

如果承诺是"复仇"，而前五十集一次像样的兑现都没有，那读者的判断不是"后面会给"，是"这本书在骗人"。

一条经验法则

每三集至少一次小兑，每三十集至少一次中兑。这个频率来自读者的耐心长度，不是来自艺术选择。超出的部分，读者会用脚投票。

第四步：看断点

把你的集末最后一句单独抄出来，排成一列，连读。

如果十句里有六句是"他睡了""他走了""天亮了""事情结束了"——问题非常清楚，你的章尾在收束，而章尾应该悬置。

这一步最有效，因为它不依赖判断，只依赖观察。

第五步：算失信率

统计你埋下的所有钩子，有多少最终得到了回答。这个比例不需要公布，但你自己必须知道。

低于一半，说明你在透支信用；高于九成，说明你埋得太保守，读者已经能预测。

5.1 三十六位速查表（人 · 境）

位号	位名	面 · 类	轴	这一位在问什么	检测
S01	身份位	人 · 立人	质	他是谁	抽取
S02	欲望位	人 · 立人	质	他现在要什么	抽取
S03	缺陷位	人 · 立人	质	他缺什么	抽取
S04	底牌位	人 · 立人	质	他藏着什么	抽取
S05	起点位	人 · 变人	质	他从哪来	抽取
S06	觉醒位	人 · 变人	质	他第一次变在哪	抽取
S07	低谷位	人 · 变人	质	他跌到哪	抽取
S08	终点位	人 · 变人	质	他成了什么	抽取
S09	规则位	境 · 立境	双	什么可能、什么不可能	抽取
S10	稀缺位	境 · 立境	双	大家争什么	抽取
S11	阶层位	境 · 立境	双	谁在上、谁在下	抽取
S12	势力位	境 · 立境	双	几方在斗	抽取
S13	代价位	境 · 立境	双	越界要付什么	抽取
S14	越界位	境 · 破境	双	他第一次违规	抽取
S15	反噬位	境 · 破境	双	代价怎么回来	抽取
S16	缺口位	境 · 破境	双	规则哪里有缝	抽取
S17	改写位	境 · 破境	双	规则怎么被改	抽取

读表方法

先看"轴"列。人 8 位全在质轴，境 9 位标"双"（计入质轴统计，避免一位两轴重复计数）。这意味着：如果你的书势强质弱，问题多半不在人境，而在节钩。

5.1 三十六位速查表（节 · 钩）

位号	位名	面 · 类	轴	这一位在问什么	检测
S18	首压位	节 · 张势	势	第一次受压	**程序**
S19	升级位	节 · 张势	势	压力怎么涨	抽取
S20	对撞位	节 · 张势	势	正面撞上	抽取
S21	极限位	节 · 张势	势	最强那一次	抽取
S22	反转位	节 · 张势	势	局势怎么翻	抽取
S23	呼吸位	节 · 弛势	势	紧完怎么松	*暂不判*
S24	情感位	节 · 弛势	势	关系怎么近	抽取
S25	日常位	节 · 弛势	势	生活什么质感	*暂不判*
S26	回望位	节 · 弛势	势	阶段怎么收	*暂不判*
S27	开场悬	钩 · 悬疑	势	第一章凭什么留住人	**程序**
S28	章中悬	钩 · 悬疑	势	中段凭什么不划走	**程序**
S29	章尾悬	钩 · 悬疑	势	凭什么点下一章	**程序**
S30	长线悬	钩 · 悬疑	势	全书那个大谜	抽取
S31	揭晓位	钩 · 悬疑	势	大谜怎么解开	抽取
S32	许愿位	钩 · 许诺	势	承诺给读者什么	抽取
S33	小兑位	钩 · 许诺	势	第一次给到	**程序**
S34	中兑位	钩 · 许诺	势	阶段给到	抽取
S35	大兑位	钩 · 许诺	势	高潮给到	抽取
S36	超兑位	钩 · 许诺	势	超出预期的那一下	*暂不判*

统计

检测等级	数量	位号
程序可判	5	S18、S27、S28、S29、S33
需抽取证据	27	其余
暂不判定	4	S23、S25、S26、S36

关于"程序只有五位"

这个数字比多数人的直觉低。很多人以为"位置、字数、钩子"这类东西大部分都能算。实际不能——因为"有没有钩"可以算，"这个钩有没有用"不能算。把后者也算进程序，会产生大量假阳性结论，比不做更糟。

5.2 判据索引与位的映射

判据是判断某一位是否成立的执行条件。当前体系中有十条判据（C1–C10），其中六条可直接给出"有问题/没问题"，四条只做观察提示。

判据	判断什么	映射的位	关系强度
C4	章末是否收在自然收束处	S29 章尾悬	强
C2	伏笔是否埋而未收	S31 揭晓位 / S30 长线悬	强
C5	主角是否缺少主动选择	S02 欲望位 / S06 觉醒位	强
C1	已死人物是否再次出场（无解释）	S09 规则位	弱
C6	物品状态是否发生跳变	S09 规则位	弱
C10	称谓是否前后分裂	S01 身份位	弱
C3	多采样一致性检查	—（不映射）	—
C7	时间线是否可对	—（不映射）	—
C8	视角是否越界	—（不映射）	—
C9	信息是否为读者可知	—（不映射）	—

为什么有判据不映射

C3、C7、C8、C9 四条判据判断的是文本的**技术正确性**，而不是**结构完整性**。

例如"C8 视角是否越界"，它判断的是：这一段的叙述视点是否跳到了主角不该知道的地方。这是一个写作技术问题，任何一个位置都可能犯，因此它不属于三十六位中的任何一格。

这类判据必须独立呈现，不能硬塞进星图。硬塞的结果是：星图上某一格亮了，但作者看不出该改哪里——因为那个判据本来就不指向某个位置。

> 覆盖率的诚实算法
>
> 当前有判据覆盖的位是 7 个（S29、S31、S30、S02、S06、S09、S01），覆盖率 7/36 ≈ 19.4%。这个数字必须如实显示，不得因为"图不好看"而把不映射的判据算进去。

5.3 第二册结论

结论一

三十六位的价值不在于"全"，在于"可以指"。三十六个位置里，现阶段只有七个有判据覆盖，但这七个已经足以支撑一次真实的改稿。覆盖率低不阻碍使用，只影响能查多细。

结论二

位与位之间存在顺序，顺序本身是诊断工具。按序检查，遇到第一个空位就停——这比逐格全查更快，也更准，因为后面的空位往往是前面的连锁结果。

结论三

"暂不判定"的四位不是体系的缺口，是体系的守门人。它们的存在证明了这套坐标不打算用猜测填满所有格子。

结论四

每一位的"正法/奇法"不是质量评级。正法安全，奇法冒险，选哪条是作者的决定。任何把二者标上"推荐/优选"的做法，都是在替作者写作。

下一册

第一册给了刻度，第二册给了坐标。第三册给走法：七十二种填法怎么用、怎么把坐标接成一条生产线、以及当一本书需要跨卷跨系列时，谁来统筹。

本源维度

三十六个位置，
每一个都有名字。

第三册　七十二法与实施：走法、生产线与统筹

BYWD-WP-2026-001 / V1.0

2026 · 中国 · 佛山