

修仙界法则体系设定全文档（小说创作专用）

文档说明

本设定为修仙网文通用法则体系模板，统一了修炼阶段标准，明确了各法则的能力层级、神通名称与克制逻辑，补充了主角成长路线模板与原创专属法则，可直接代入世界观设定、战斗设计与角色成长线，支持根据剧情需求灵活增删调整。

一、设定总纲

1. 通用法则修炼六重境

所有法则遵循统一的修炼层级，对应修士从筑基到合道的全成长周期：

境界层级	能力特征	对应修士修为参考
初窥门径	感知法则气息，可借用微薄法则之力加持自身与术法	筑基 - 金丹
入微之境	清晰触摸法则纹路，可施展成型的法则神通，攻击附带法则属性伤害	元婴 - 化神
化境大成	法则之力融入神魂肉身，可构建专属法则领域，同阶修士难以正面抗衡	炼虚 - 合体
法则圆满	完全掌控一方法则本源，举手投足引动天地法则共鸣，可凝练法则之丝	大乘 - 渡劫
道果凝聚	将法则本源凝聚为专属道果，初步言出法随，可在一方天地内改写局部规则	真仙 - 金仙
法则主宰	成为该法则的宇宙化身，对应法则唯其独尊，可凭空创造或彻底抹除该法则	道祖 - 创世

2. 克制关系规则

- **常规克制**：属性天然相克，压制效果约 30%
- **绝对克制**：本源层面的上下级压制，压制效果可达 70% 以上
- **相互制衡**：属性对立、威力对等，胜负取决于修炼深度与临场运用

二、核心法则设定详表

表 1：基础本源法则（世界基石）

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
阴阳法则	万物对立统一的根本规律，二元转化之源	初窥：阴阳二气加持，攻防一体 入微：阴阳刃、太极盾，调和自身灵力冲突 化境：阴阳颠倒领域，反转敌人属性威力 圆满：阴阳轮回，将敌方攻击转化为自身灵力 道果：太极道果，一念演化五行万法 主宰：定乾坤、分雌雄，再造宇宙二元秩序	克制所有单一属性法则；被混沌法则绝对压制
金之法则	金属、锋锐、坚固之本源	初窥：金芒护体，兵刃威力提升 入微：金刃破空、金刚不坏身 化境：金之领域，万兵朝宗 圆满：庚金剑气，无坚不摧 道果：金行道果，身化万里金墙 主宰：掌控宇宙所有金属性物质	克木之法则；被火之法则克制
木之法则	生机、生长、缠绕之本源	初窥：木灵力治愈，催生藤蔓 入微：藤甲护体、木刺突袭 化境：林海领域，生生不息	克土之法则；被金之法则克制

		圆满：枯荣术，一念生一念枯 道果：木行道果，断肢重生、滴血复活 主宰：掌控宇宙所有生命植被	
水之法则	流动、渗透、柔刚之本源	初窥：水幕防护，水流加速 入微：水箭、水牢、潮汐术 化境：水之领域，柔能克刚 圆满：万川归海，吞噬敌方灵力 道果：水行道果，身化汪洋 主宰：掌控宇宙所有液态物质	克火之法则；被土之法则克制
火之法则	燃烧、毁灭、炽热之本源	初窥：火焰加持，灼烧伤害 入微：火球术、火墙、烈焰分身 化境：火海领域，焚尽万物 圆满：南明离火，炼化法宝 道果：火行道果，身化太阳 主宰：掌控宇宙所有火焰与热能	克金之法则；被水之法则克制
土之法则	厚重、承载、防御之本源	初窥：土盾护体，力量增幅 入微：土刺、岩甲、地动术 化境：厚土领域，重力加持 圆满：须弥土，一念化山 道果：土行道果，身化大地 主宰：掌控宇宙所有固态岩土	克水之法则；被木之法则克制

表 2：元素自然法则（衍生法则）

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
风之法则	气流、速度、自由之具象	初窥：风行术，身法提速 入微：风刃、风盾、龙卷风 化境：风之领域，无形无迹 圆满：空间夹缝穿梭，无声无息 道果：风道果，身化清风无孔不入 主宰：掌控宇宙所有气流与风暴	克毒、重力法则；被冰、雷法则克制
雷之法则	天罚、破坏、净化之具象	初窥：雷芒加持，麻痹触敌 入微：掌心雷、雷箭、雷身 化境：雷域，大范围麻痹+净化 圆满：九天雷劫，炼化邪祟 道果：雷罚道果，代天行刑 主宰：万雷朝宗，执掌宇宙天罚权柄	克暗、毒、水法则；被土、重力法则克制
冰之法则	极寒、冻结、封印之具象	初窥：冰甲护体，寒气减速 入微：冰刺、冰牢、冰封术 化境：冰封领域，冻结灵力流动 圆满：绝对零度，冻结短暂时空 道果：冰之道果，冰封万里 主宰：掌控宇宙所有低温与冰封	克火、风法则；被火、雷法则制衡
光之法则	光明、净化、神圣之具象	初窥：光盾加持，驱散阴邪	克暗、诅咒、死亡法则；与暗法则相互制衡

		入微：光刃、光明普照、光遁 化境：圣光领域，净化一切负面状态 圆满：光明审判，灼烧黑暗本源 道果：光明道果，身化大日 主宰：掌控宇宙所有光明与希望	
暗之法则	阴影、吞噬、诡异之具象	初窥：潜行隐身，暗影加持 入微：暗影刺、黑暗牢笼、腐蚀 化境：暗夜领域，剥夺视觉与感知 圆满：黑暗吞噬，消融灵力与神识 道果：黑暗道果，身化永夜 主宰：掌控宇宙所有阴影与隐秘	克心灵、梦境法则；与光法则相互制衡
毒之法则	腐蚀、衰败、无形之具象	初窥：毒素附刃，持续掉血 入微：毒雾、毒针、腐骨术 化境：毒域，沾之即腐 圆满：万毒归宗，炼化天下奇毒 道果：毒道果，一念生灵涂炭 主宰：掌控宇宙所有毒素与衰败	克木、生命法则；被雷、光、功德法则克制
重力法则	引力、压制、空间附属	初窥：重力加持，自身力量提升 入微：重力压制、重力弹 化境：重力领域，敌人行动迟缓百倍 圆满：引力坍缩，凝聚微型黑洞 道果：重力道果，一念定乾坤	克雷、风、磁力法则；被空间法则绝对压制

		主宰： 掌控宇宙所有引力与天体运行	
磁力法则	磁场、操控、干扰之具象	初窥： 磁石操控，吸附金属 入微： 磁盾、电磁炮、干扰神识 化境： 磁场领域，扭曲敌方法宝 圆满： 磁极反转，打乱天地灵力 道果： 磁力道果，掌控星球磁场 主宰： 掌控宇宙所有电磁力	克金、器道法则；被重力、雷法则克制

表 3：时空至尊法则

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
时间法则	宇宙第四维度，万物流转之标尺，至尊法则之首	初窥： 自身时间加速，修炼 / 出手提速 入微： 小范围时间减速、时间残影 化境： 时间静止（数息）、预知片刻未来 圆满： 时间回溯（修正短时间过去）、时间切割 道果： 时间道果，篡改局部历史、抹杀存在痕迹 主宰： 执掌时间长河，创造 / 毁灭时间线	凌驾所有下位法则之上；与空间法则相辅相成，被混沌、命运法则制衡
空间法则	宇宙三维结构，距离与疆域的本源，至尊法则之一	初窥： 短距瞬移、储物空间开辟 入微： 空间刃、空间封印、隔空取物 化境： 空间折叠、空间领域（咫尺天涯） 圆满： 空间湮灭、跨界传送 道果： 空间道果，开辟独立小世界	凌驾所有元素、重力法则之上；与时间法则相辅相成，被混沌法则制衡

		主宰：执掌宇宙维度，跨宇宙穿梭、空间放逐	
--	--	----------------------	--

表 4：生死轮回法则

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
生命法则	生机、创造、繁衍之本源	初窥：快速治愈伤势，催生草木 入微：断肢重生、生命光环、催生妖兽 化境：生命领域，己方全员持续回血 圆满：生死人肉白骨，延长寿元 道果：生命道果，创造全新物种 主宰：执掌宇宙生机，万物生灭一念间	克死亡、毒、诅咒法则；被死亡、毁灭法则制衡
死亡法则	寂灭、腐朽、灵魂之本源	初窥：死气侵蚀，削弱敌人生机 入微：死亡凝视、亡灵召唤、腐朽术 化境：死亡领域，生机持续流失 圆满：灵魂收割，直接灭杀神魂 道果：死亡道果，一念化作死域 主宰：执掌宇宙死亡，划定万物寿元终点	克生命、生灵万物；被生命、光明、功德法则克制
轮回法则	生死循环、灵魂转世的终极规则，至尊法则之一	初窥：感知前世残魂，窥探轮回碎片 入微：轮回印记、转世重修加持 化境：轮回领域，重置敌人修为状态 圆满：六道轮回，封印敌人神魂入轮回 道果：轮回道果，自主转世且保留记忆	凌驾生死法则之上；被因果、命运法则深度关联，混沌法则压制

		主宰： 执掌轮回长河，超脱生死循环	
--	--	--------------------------	--

表 5：因果命运法则

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
因果法则	宇宙运行的底层逻辑，有因必有果，顶级规则之一	初窥： 感知因果线，规避无妄之灾 入微： 转嫁小因果、种下善因得善果 化境： 斩断自身因果线，隐匿天机 圆满： 因果攻击，杀人必承其果 道果： 因果道果，改写既定因果、无因无果 主宰： 执掌宇宙因果律，指定结果必成现实	凌驾绝大多数法则之上；命运不出则因果称皇；被命运、混沌法则制衡
命运 / 气运法则	宇宙轨迹的终极走向，最神秘的至高规则	初窥： 窥探自身气运，趋吉避凶 入微： 掠夺他人机缘、加持自身气运 化境： 命运领域，扭曲敌人命格走向 圆满： 逆天改命，改写他人人生轨迹 道果： 命运道果，布局天地大势 主宰： 执掌宇宙命运长河，定万物终局	凌驾因果法则之上；仅混沌、天道法则可制衡

表 6：至高终极法则

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
混沌法则	宇宙诞生前的原始本源，万法之母	初窥： 混沌气加持，万法不侵 入微： 混沌刃、混沌盾，消融一切术法 化境： 混沌领域，所有法则失效	绝对压制所有下位法则；无常规克制手段

		圆满：重定地水火风，演化小世界 道果：混沌道果，身化混沌本源 主宰：开天辟地，创造全新宇宙与法则体系	
创造法则	从无到有的创世之力，大道终极形态之一	初窥：凭空凝聚低级物品 入微：创造法宝、催生灵智 化境：创造全新物种与规则 圆满：凭空创造一方小世界 道果：创生道果，批量创造法则 主宰：创世神位，缔造多元宇宙	与毁灭法则一体两面、相互制衡；被混沌法则包容
毁灭法则	从有到无的终结之力，大道终极形态之一	初窥：毁灭光束，瓦解物质结构 入微：毁灭风暴，抹除一切能量 化境：毁灭领域，万物归寂 圆满：法则抹除，湮灭敌方神通本源 道果：毁灭道果，覆灭一方世界 主宰：灭世神位，终结多元宇宙	与创造法则一体两面、相互制衡；被混沌法则包容
力之法则	纯粹力量本源，一力破万法的极致	初窥：力量百倍增幅，徒手碎山 入微：力之拳印，打破常规防御 化境：力之领域，压制所有法则威能 圆满：以力破法，强行击碎法则神通 道果：力道果，肉身承载宇宙之力 主宰：力量至高，一拳破尽万法	可强行破解除混沌外所有法则；被混沌法则绝对压制
秩序法则	规则的制定与维护之力		

		初窥：强化自身周边规则稳定性 入微：秩序锁链，封印敌方神通 化境：秩序领域，禁止一切违规之力 圆满：制定局部天地规则 道果：秩序道果，建立一方天地秩序 主宰：执掌宇宙秩序，定万法边界	克混乱、诅咒、暗法则；与混乱法则永恒制衡
混乱法则	规则的打破与颠覆之力	初窥：扰乱敌方术法轨迹 入微：混乱之力，使敌人神通失控 化境：混乱领域，所有规则失效扭曲 圆满：打破既定法则，创造无序状态 道果：混乱道果，颠覆一方天地秩序 主宰：执掌宇宙混乱，破一切既定规则	克秩序类、固化法则；与秩序法则永恒制衡
天道 / 大道法则	宇宙意志与所有规则的总和	初窥：感知天道意志，借天之力 入微：代天行事，降下小型天罚 化境：言出法随，随口之言即成规则 圆满：掌控一方天道，赏善罚恶 道果：合道，成为天道一部分 主宰：大道化身，宇宙即我、我即宇宙	统御所有下位法则；仅混沌法则可超越

表 7：技艺入道法则

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
剑道	以剑载道，锋锐与意志的极致	初窥：剑意初成，剑出带锋锐之气	克绝大多数防御类法则；被力之、混沌法则压制

		入微：剑域、人剑合一、万剑归宗 化境：剑心通明，一剑破万法 圆满：剑开天门，斩破空间 道果：剑道本源，一念生万剑 主宰：剑祖，宇宙所有剑修之源头	
丹道	以丹载道，调和与造化的极致	初窥：炼丹成功率、品质大幅提升 入微：丹火随心，丹药自带法则之力 化境：丹域，周身丹药自动护主 圆满：九转仙丹，活死人肉白骨 道果：丹道本源，一念生万丹 主宰：丹祖，执掌宇宙丹道气运	辅助型，无直接克制；克毒、伤损类负面状态
器道	以器载道，锻造与承载的极致	初窥：锻造法宝成功率、品质提升 入微：御器如臂使指，法宝自爆伤敌 化境：器域，万宝臣服 圆满：炼制先天灵宝，内含法则 道果：器道本源，一念化万宝 主宰：器祖，宇宙所有法宝之源头	克绝大多数实体攻击；被磁力、雷法则克制
阵道	以阵载道，规则与困杀的极致	初窥：快速布下基础阵法 入微：阵中藏天地，困杀一体 化境：阵域，周身自成阵法 圆满：以天地为阵，困杀仙神 道果：阵道本源，一念生万阵	克单体强攻类法则；被空间、力之法则克制

		主宰：阵祖，执掌宇宙规则排布	
--	--	----------------	--

表 8：小众特殊法则

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
心灵法则	精神、情绪、思想的本源	初窥：读心、情绪干扰 入微：精神冲击、幻境操控 化境：心灵领域，篡改敌人记忆 圆满：心灵掌控，奴役他人神魂 道果：心灵道果，一念操控万灵心智 主宰：执掌宇宙所有意识与思想	无视物理防御，克神魂弱小者；被坚定道心、光明、功德法则克制
吞噬法则	掠夺、同化、壮大的本源	初窥：吞噬灵力补充自身 入微：吞噬术法、法宝化为己用 化境：吞噬领域，万物皆为养料 圆满：吞噬法则本源，快速提升修为 道果：吞噬道果，吞噬一方世界 主宰：吞噬万物，连宇宙都可吞没	克绝大多数能量类法则；被功德、混沌、因果法则克制
镜像法则	复制、倒影、虚妄的本源	初窥：复制低级术法 入微：镜像分身，复制敌人神通 化境：镜像领域，反弹敌方攻击 圆满：完美复制他人法则与修为 道果：镜像道果，创造平行倒影世界 主宰：执掌宇宙所有倒影与复制	克制绝大多数正面攻击；被因果、命运法则克制

梦境法则	虚幻、意识、精神的衍生	初窥：入梦、制造简单梦境 入微：梦境困敌、梦中伤人 化境：梦境领域，现实与梦境重叠 圆满：梦中修炼，一梦千年 道果：梦境道果，梦境世界化为真实 主宰：执掌宇宙所有梦境与虚幻	克精神薄弱者；被心灵、光明、因果法则克制
功德法则	善行、气运、神圣的具象	初窥：功德金光护体，邪祟不侵 入微：功德加持，修炼机缘提升 化境：功德领域，万法退避 圆满：功德化形，抵御天罚 道果：功德道果，气运加身逢凶化吉 主宰：执掌宇宙功德与气运奖惩	克所有邪祟、诅咒、黑暗、死亡法则；无直接克制自身的法则
诅咒法则	厄运、灾厄、怨念的具象	初窥：施加小病小灾 入微：厄运诅咒、血咒、寿元削减 化境：诅咒领域，触之即染厄运 圆满：血脉诅咒，绵延后世 道果：诅咒道果，一语成谶 主宰：执掌宇宙所有灾厄与诅咒	克生灵、血脉传承者；被功德、光明、因果法则克制

三、主角法则成长路线模板

以下为四种主流创作路线模板，可直接套入主角人设，兼顾成长逻辑、爽点节奏与战力平衡。

路线一：经典五行进阶流（凡人流・稳健型）

- **适配人设：**草根出身、灵根普通、性格谨慎、步步为营的主角
- **核心逻辑：**从单一基础法则入手，逐步融合五行→阴阳→高阶法则，根基扎实无短板
- **成长阶段：**
 - a. 筑基 - 金丹：初窥火 / 木 / 土单一法则，依靠低阶法则神通斗法
 - b. 元婴 - 化神：法则入微，掌握第二种相生法则，形成基础组合技（如火 + 土 = 熔岩）
 - c. 炼虚 - 合体：法则化境，五行集齐，可布五行大阵，战力越级
 - d. 大乘 - 渡劫：五行圆满，阴阳相生，触摸本源法则门槛
 - e. 真仙 - 金仙：凝聚阴阳五行道果，开始触及时空 / 因果等至尊法则
 - f. 道祖级：五行归一，演化混沌，成就大道
- **核心爽点：**越阶战斗、根基深厚、后期厚积薄发；无明显战力崩坏风险
- **经典剧情钩子：**获得五行本源宝物、融合异火 / 先天庚金、解开上古五行道统传承

路线二：时空至尊逆袭流（爽文·天赋型）

- **适配人设：**身负至尊灵根 / 上古传承、开局有金手指、性格杀伐果断的主角
- **核心逻辑：**以空间 / 时间法则为核心，搭配辅助法则，全程压制同阶
- **成长阶段：**
 - a. 筑基 - 金丹：依靠宝物 / 传承初窥空间法则，掌握瞬移、储物开辟，同阶无敌
 - b. 元婴 - 化神：空间法则入微，搭配雷 / 冰法则，空间切割 + 元素爆发
 - c. 炼虚 - 合体：空间法则化境，初步触摸时间法则，时间加速修炼 + 瞬移杀敌
 - d. 大乘 - 渡劫：空间法则圆满，时间法则入微，可短时间静止，渡劫如饮水
 - e. 真仙 - 金仙：时空双道果，可回溯、跨界，普通金仙难以近身
 - f. 道祖级：时空合一，成就时空道祖，游走于时间长河
- **核心爽点：**机动性拉满、打不过就跑、越级斩杀、时间加速快速升级
- **注意事项：**需限制前期时间法则强度，避免金丹期时间静止导致战力崩盘
- **经典剧情钩子：**获得时空类先天至宝、闯入时空裂缝、被时空道祖收为弟子

路线三：偏门证道流（邪修·特色型）

- **适配人设：**魔道 / 旁门出身、不走寻常路、亦正亦邪的主角
- **核心逻辑：**选择小众冷门法则，依靠信息差与诡异能力越阶杀敌
- **成长阶段（以吞噬 + 诅咒为例）：**
 - a. 筑基 - 金丹：初窥吞噬法则，吞噬灵力快速升级，附带诅咒削弱
 - b. 元婴 - 化神：法则入微，吞噬术法 + 精血诅咒，正道修士忌惮

- c. 炼虚 - 合体：法则化境，吞噬领域 + 诅咒领域叠加，同阶触之即死
- d. 大乘 - 渡劫：法则圆满，可吞噬法则本源，渡劫靠吞噬雷劫之力
- e. 真仙 - 金仙：凝聚偏门道果，正面战力弱于至尊法则，但诡异难缠
- f. 道祖级：偏门法则走到极致，反制主流法则，成就一方禁忌道祖
- **核心爽点**：神秘感强、战斗方式独特、正道束手无策、反差感强
- **可选偏门法则**：毒之法则、梦境法则、镜像法则、心灵法则、诅咒法则
- **经典剧情钩子**：被正道追杀、获得上古魔道传承、吞噬特殊体质进化

路线四：万道归一混沌流（洪荒·创世流）

- **适配人设**：洪荒盘古传人、身负混沌体、目标是开天创世的顶级主角
- **核心逻辑**：遍览万法，融合所有法则，最终归于混沌，超越天道
- **成长阶段**：
 - a. 下界期：掌握五行、阴阳、元素等基础法则，打牢根基
 - b. 上界期：掌握时空、生死、因果等至尊法则，融会贯通
 - c. 仙域期：掌握创造、毁灭、秩序、混乱等终极法则，道果归一
 - d. 创世期：万法融合，成就混沌道果，开天辟地，超越天道
- **核心爽点**：万法不侵、一力破万法、最终战力天花板
- **注意事项**：适合长篇大格局小说，前期需压制混沌法则威力，以普通法则成长为主
- **经典剧情钩子**：获得混沌珠 / 鸿蒙紫气、盘古传承、参与开天大劫

四、原创专属独特法则设定

以下为原创小众高阶法则，可作为主角专属道、反派 BOSS 终极力量或上古隐秘设定，区别于通用法则，强化作品辨识度。

法则名称	核心本质	各阶段神通示例	克制关系
鸿蒙造化法则	混沌之前的终极本源，兼具创造与演化之力，为万道之始	初窥 ：鸿蒙气护体，万法消融 入微 ：造化之光，修复万物、点化灵智 化境 ：鸿蒙领域，所有法则皆被压制降级 圆满 ：造化万物，凭空孕育先天灵宝	绝对压制混沌法则及所有下位法则；无天然克制者

		道果：鸿蒙道果，肉身成圣，跳出天道 主宰：执掌鸿蒙本源，可缔造多元混沌宇宙	
寂灭虚无法则	一切存在的终点，比毁灭更极致，归于绝对虚无	初窥：虚无之力，抹除能量攻击 入微：寂灭射线，物质触之消散 化境：虚无领域，范围内一切存在持续消解 圆满：寂灭之触，抹除法则本源 道果：寂灭杀道果，一念抹去一方世界 主宰：虚无之主，可将整片宇宙归为虚无	克制创造、生命、秩序法则；被鸿蒙、混沌法则绝对压制
岁月法则	时间法则的终极分支，侧重时光侵蚀与历史沉淀，而非单纯时间操控	初窥：岁月加持，自身修炼速度翻倍 入微：岁月侵蚀，使敌人肉身衰老、法宝蒙尘 化境：岁月领域，范围内时光流速紊乱，千年一瞬 圆满：历史投影，召唤过去的自身与敌人战斗 道果：岁月道果，可剥离他人岁月修为化为己用 主宰：执掌岁月长河，定万物兴衰沧桑	克制所有肉身、法宝类法则；被命运、因果法则制衡，混沌法则压制
虚妄真实法则	定义真实与虚幻的边界，超越梦境与镜像的终极意识法则	初窥：化虚为实，将幻境化为短暂真实 入微：真实改写，局部扭曲物理规则 化境：虚实领域，自由切换真实与虚幻状态 圆满：假作真时真亦假，将敌人抹除为虚幻 道果：虚实道果，创造永久真实的虚幻世界 主宰：真实之主，定义整个宇宙的存在与否	克制梦境、镜像、心灵法则；被因果、命运、混沌法则制衡
万劫法则	因果与厄运的结合体，历劫越强，以劫力证道	初窥：劫力护体，天劫威力降低且可吸收	克制功德、气运法则；被因果、混沌法则制衡

		入微：劫力攻击，引动敌人自身业力反噬 化境：万劫领域，范围内灾厄丛生、劫雷不断 圆满：转嫁劫数，将自身劫难转移给敌人 道果：万劫道果，自身即为劫数，出世必引发天地大劫 主宰：执掌宇宙劫数，定天地量劫兴衰
--	--	---

五、创作使用建议

- 主角成长线**：建议优先从上述四条路线中选择框架，主角先掌握 1-2 种基础元素法则，逐步触及时空、因果等高阶法则，最终以混沌 / 专属法则登顶，避免开局即掌握至高法则导致战力崩坏。
- 战斗设计**：善用克制关系设计反转情节，例如低修为修士凭借属性克制反杀高阶敌人；至高法则与专属法则尽量少出场，作为终极底牌使用。
- 世界观差异化**：可在通用法则基础上新增 1-2 种专属核心法则（如上方案例），作为主角金手指或世界终极秘密，形成作品独有的记忆点。
- 修为匹配**：法则境界需与修士修为严格绑定，例如金丹期最高只能达到法则入微境，避免出现金丹期时间静止这类越级能力，保持战力体系稳定。
- 反派配置**：反派 BOSS 可配置与主角属性对立的法则（如主角生命法则→反派死亡法则；主角秩序→反派混乱），强化宿命对决感。

（注：部分内容可能由 AI 生成）