很多新手不知道怎么写大纲，就算是看了很多大纲讲解依旧不知道怎么写，我总结了两个字：懒、乱。懒呢，就是作者总是“知难而退”，写下寥寥数笔便发现没有后续可写、与全文冲突或有更好的想法出现，折腾了几个小时几乎没有收获，便把鼠标一甩，大喊一句：“大纲真难写！”殊不知，其实是自己的三分钟热度在不知不觉中已经被消磨殆尽。在此，妖娆要说一句，“坚持！”

　　而“乱”呢，便是“捋不顺”，何为“捋不顺”？看到这里的作者们请回忆思考，你是否有这种情况。写着写着主线，忽然冒出来一个很新颖的支线想法，便马上开始书写支线，支线完结之后，忽然发现与主线偏离太远，难以再取得联系。

　　妖娆来教你们，用“故事树”书写大纲。方框中的字是大概意思，而点开之后会出现一个窗口，你可以写下备注，一些新颖的想法、重要的事件便可以记下，一目了然。

　　有作者还说，开头难写啊。是的，开头难写，这里有两点十分重要：人生第一转折点、金手指【作弊器，让主角牛叉的原因。

　　人生转折点，往往是遇到某人、得到某种宝物、习得某种功法等，也往往有第一次的场景变换，这时作者就要注意了，你的转折点是否新颖，是否能够吸引读者的眼球。但是，千万要记住，不要一步登天，一定要加以限制。妖娆此文的人生转折点便是中央竖列第二框，被陷害之后逃遁，更添加了家族之争，兄弟残杀这种老套的支线剧情。

　　金手指，这往往是伴随着人生转折点出现的，妖娆的金手指其实也是在人生第一转折点开始出现的，而后的“至宝、星石”却是第二金手指，用来填补与别人之间的差距。如何设定，还请作者酌情而定。但是还是那句话，不要一步登天！一个凡人直接成神，这根本索然无味，没有爽感。何为“爽感”，就是小明有一根针，可以在一米以内忽然出现杀敌，对手有一把手枪，根本不会接近他，但是小明装死，对手过来查探，飞针一出，K.O.！

　　　主线曲折，在妖娆的另一篇指南《心率大纲创作法》中有讲解，有兴趣的朋友们可以去看下。本篇主要讲解“伏笔”。何为伏笔？就是小明救了一个乞丐，三天后他快死的时候乞丐出来相救。伏笔一定要有用，越是在最危急的时刻，越是让人看了爽！

　　接下来便是详解和妖娆的心得：这个乞丐，要写很邋遢，但是又有点不凡，但是不要过多描写，写的多了不一定是好的，只要能够让读者了解到“哦，这乞丐肯定是个大人物！”之后便可以抛开不管，等到了大家快遗忘的时候，最好在十万字以内出现，情景对主角越不利，越是九死一生，这时候乞丐的出现就越爽。

　　《神墓》之中伏笔遍地，但是杂而不乱，那是因为辰东写了大纲，记下了每一个伏笔，写了备注什么时候给这个伏笔收尾。“故事树”此时的好用之处便出来了，有了新奇的想法，新创建一个方框，备注下来，什么时候用到，在用线连上，一目了然。

　　拿妖娆的本书来说，这个“至宝”，帮助主角多次化险为夷，这是很多人能够想得到的，但是它最大的用处是什么？是主角拿着它去送还给人家的时候，偏偏那家里面就有他寻找很久的女主。而“喝酒”，妖娆是如此设定的，在得胜归来的酒场上，主角就是不喝酒，他这时就想了“她说过，我是不能多喝酒的……”然后再转换到女主家那里，他与女主互不认识（妖娆此书是两人重生），但是忧郁之下喝酒，可以是一个不经意间的习惯动作，让女主认出了他，阻下他高举的酒杯：“我曾经说过，你是不能多喝酒的……”喝酒，这便是一个伏笔，而那个不经意的动作，也可以是一个伏笔。当然，妖娆的这些伏笔都是围绕这主线来的，主线是什么？男主寻找女主

　　一切的伏笔和支线，都要围绕着主线来描写，去有机的添加，当你的主角有了实力之后，不要无谓的去装13，任何伏笔和支线，都要有它存在的意义，而且是为主线服务。打怪升级，几乎是每本小说里都会出现的，那么在这些单纯的打斗的剧情中怎么去加载一些有意思的支线和剧情呢？还是妖娆这张图，在军队，杀人啊升级啊，但是主角就是不凡，被当统帅的公主所瞩目，引起了后来一系列的事情。没有公主便没有决斗，没有决斗的胜利、公主的青睐，便没有别人的陷害、逃遁到李家，这一切的一切，都是为了主线的剧情发展。