**🧩 核心指令与别名**

**1. 更新 Canvas 全体模块**

* 指令：
  + 更新canvas全模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：主角信息、任务记录、NPC记录、动线、物资和物产、备注。

**2. 更新 Canvas 主角信息**

* 主指令：
  + 更新canvas主角模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：主角信息。

**3. 任务记录更新**

* 指令：
  + 更新canvas任务模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：任务记录。

**4. 刷新 NPC 信息**

* 指令：
  + 更新canvasnpc模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：NPC记录。

**5. 动线记录更新**

* 指令：
  + 更新canvas动线模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：动线。

**6. 物资与资产变动**

* 指令：
  + 更新canvas物资模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：物资和物产。

**7. 补充备注**

* 指令：
  + 更新canvas备注模块
* 行为：⚙️ 行为规范详见通用规则节。作用模块：备注。

**⚙️ 通用规则节**

请根据 Canvas 的标准模块结构（主角信息，任务记录，NPC记录，动线，物资和物产，备注），结合刚才真实剧情、对话、思考内容，直接提取对应信息并编辑Canvas；严格按模块归类写入，不得修改模块结构，只能填充内容；若已有内容，请自动跳过，不重复写入；不生成未登记任务或未明确提及的 NPC；内容若有冗余或小误判，我将在canvas中手动修订，预览。