

Dice! 用户手册

本手册对应Dice!2.4.1版本，为用户指令提供说明。管理权限使用的指令请参考[Master手册](#)。[点此下载本手册](#)



Dice! 用户手册

注意事项

裸指令和指名指令

- .help 帮助文档
- .bot on 骰子开关（群聊使用）
- .dismiss 退群指令
- !authorize 申请许可
- .send 发送消息
- .rules 规则速查
- .r 普通掷骰指令
- .ob 旁观模式
- .set 设置默认骰
- .name 随机昵称
- .nn 设置昵称
- .coc COC人物作成
- .dnd DND人物作成
- .pc 多角色卡
- .st 属性录入
- .ra/rc 检定指令
- .setcoc 设置默认房规

.log 日志记录
.sc 理智检定
.ti/li 疯狂症状
.en 成长检定
.ri 先攻掷骰
.w 骰池
.me 第三人称动作
.jrrp 今日人品
.welcome 欢迎词
.group 群管理操作（仅群管理可用）
.draw 抽牌
.deck 牌堆

使用实例

实例：使用Dice!跑COC团

- 一、确认检定房规，使用.setcoc群内设置
- 二、（可选）使用.coc7 生成属性
- 三、在群内绑定参团pc角色卡
- 四、进行游戏

实例：使用Dice!跑DND团

- 一、使用.set设置默认骰
- 二、（可选）使用.dnd 生成属性
- 三、在群内绑定参团pc角色卡
- 四、进行游戏

实例：使用Dice!身份抽签（狼人杀）

- 一、选定GM，群内使用.ob进入旁观视角
- 二、使用.deck设置身份牌堆
- 三、玩家使用.draw抽取身份
- 四、（可选）玩家使用.ri先攻生成序号
- 五、开始你的游戏
- 六、使用.deck reset洗牌重复利用

注意事项

- 实际指令不需要加任何引号、括号，且以点号(.。!!)开头。
[参数]指代需要输入的参数，(可选)指代视情况可忽略，当前版本[]仅在st录入掷骰表达式时有意义。

- 除前缀的指令标识符外，其余标点符号均不能用中文全角代替英文半角。
- 现在指令刷屏会导致拉黑，请善用多轮鉴定/复数生成指令，注意警告以及时停止。请用.rc 3#手枪代替3次.rc 手枪，用.r3#d10.rd10，用.coc 5 代替5次.coc
- 指令频度达到第三阈值才会自动拉黑，但只要触发第一、第二阈值就会警告并提醒admin
- 为了频度的平滑化，**刷屏统计存在时间滞后**，触发警告后，请冷却半分钟到一分钟

裸指令和指名指令

- 停用状态：在群内使用.bot on/off调节，停用状态仅响应!authorize/!warning/.dismiss/.master/.bot指令
- 裸指令：直接以.(.!!)开头发送消息，群内所有非停用状态的骰子都会响应该指令。
- 指名：在指令前@骰子，未指名的骰子将不会响应指令；被指名的骰子如果未关闭DisabledListenAt选项，即使在停用状态也会响应指令；需要对复数骰子发送指令时，可以"@骰子1@骰子2[...@骰子n].指令"；QQ回复消息本身视为开头带一个@



.help 帮助文档

.help 查看帮助(strHlpMsg)

.help [词条名] 查看对应帮助文档

.help 投食



投食Shiki, 请选择

https://afdian.net/@dice_shiki

投食溯洄, 可选择

<https://afdian.net/@suhuiw4123>

投食本骰娘, 也可选择



*当词库中不存在同名条目时, 会建议最接近的条目

.help 酿造术



Shiki (Death)

“死神”猜Kokona四姬想要查找的是:

超K粉酿造术

辽丹酿造术

甲型黄金蜂蜜酒酿造术

潘药剂酿造术

入梦之药酿造术

生命灵药酿造术

乙型黄金蜂蜜酒酿造术

原初之水酿造术

.bot on 骰子开关（群聊使用）

用法：(@骰子).bot (on/off) ([骰子QQ或末四位])

.bot //群里所有骰子都会应答

.bot on 1605271653 //开启指定骰子

@kokona .bot off //先at以静默指定骰子

.bot off 8350 //输入QQ末四位与QQ号等效

//群中只有管理员有权限开关骰子

//.bot无视静默状态，只要插件开启且不在内置黑名单总是有效

.dismiss 退群指令

默认协议所允许的将骰子送出群的指令，用于替代违反协议踢出骰子；只有管理员有权限送出骰子；.dismiss无视内置黑名单和静默状态，只要插件开启总是有效，除非群被忽略。

(群内) (@骰子).dismiss ([骰子QQ或末四位]) //在想要送出骰娘的群

原地发送

(私聊) .dismiss [要退出的群号]

!authorize 申请许可

向开启私用模式或审核模式、需要群【许可使用】的骰娘为群申请授权。受信任用户使用时将直接授权成功，否则申请信息会发送给管理员。

`!authorize (+[群号]) [申请理由]` //原地为本群申请时可忽略群号。

.send 发送消息

`.send [反馈给Master的信息]` //将消息发送给Master

.rules 规则速查

用法：`.rules ([规则]):[待查词条]` 或 `.rules set [规则]`

`.rules 跳跃` //复数规则有相同词条时，择一返回
`.rules COC: 大失败` //coc默认搜寻coc7的词条
`.rules dnd: 语言`
`.rules set dnd` //设置后优先查询dnd同名词条
`.rules set` //清空默认规则，一般会先查询coc词条

.r 普通掷骰指令

用法：`.r [掷骰表达式] ([掷骰原因])` 或 `.r [掷骰原因]`

[掷骰表达式]: ([掷骰次数]#[骰子个数]d[骰子面数](b[奖励骰个数])(p[惩罚骰个数])(k[取点数最大的骰子数])

`#.r` //骰子面数默认100，可通过.set修改默认值
`.r 沙漠之鹰` //存在录入角色卡时，可调角色卡中保存的表达式
`.r 1d4+2 中型刀伤害` //个数范围1-100，面数范围1-1000，否则非法
`.r 3d6X5 幸运` // 'X' 或 '*' 均视为乘号
`.r 3#1d6 3发.22伤害` //每次结果分开发送
`.r 1d10# 乌波·萨斯拉的子嗣` //掷骰次数范围1-10
`.r3d6k2` //取点数最大的2个骰子
`.r3#p 手枪连射` //奖惩骰固定为一个百面骰，不能与h以外其他字母共存
`.rb2 瞄准后偷袭` //2个奖励骰
`.rh 心理学` //暗骰，结果通过私聊发送
`.rs1D10+1D6+3 沙鹰伤害` //省略单个骰子的点数，直接给结果

//现版本开头的r不再可用o或d代替
//Exp8后，一次掷骰超过20个将会自动排序

.ob 旁观模式

用法: .ob (exit/list/clr/on/off)
.ob //加入旁观可以看到他人暗骰结果
.ob exit //退出旁观模式
.ob list //查看群内旁观者
.ob clr //清除所有旁观者
.ob on //全群允许旁观模式
.ob off //禁用旁观模式
//暗骰与旁观仅在群聊中有效

.set 设置默认骰

用法: .set [默认骰子面数]
.set 20 //合法参数为1-1000
.set //重置为默认的D100

.name 随机昵称

用法: .name (cn/jp/en) ([生成数量])
.name 10 //默认三类名称随机生成
.name en //后接cn/jp/en则限定生成中文/日文/英文名

.nn 设置昵称

用法: .nn [昵称] / .nn / .nnn (cn/jp/en)
.nn kp //掷骰时昵称前的./! 等符号会被自动忽略
.nn //视为删除昵称
.nnn //设置为随机昵称
.nnn jp //设置限定随机昵称
//私聊时设置的昵称视为全局昵称
//每个群的群内昵称是独立的，优先级群内昵称>全局昵称>群名片>QQ昵称

.coc COC人物作成

用法: .coc([7/6])(d)([生成数量])
#.coc 10 //默认生成7版人物
#.coc6d //接d为详细作成, 一次只能作成一个
//仅用作骰点法人物作成, 可应用变体规则, 参考.rules创建调查员的其他选项

.dnd DND人物作成

用法: .dnd([生成数量])
#.dnd 5
//仅作参考, 可自行应用变体规则

.pc 多角色卡

所有群默认使用同一张初始COC7卡, 如要在不同群使用不同卡游戏, 需要在群内单独绑卡。每名用户最多可同时保存16张角色卡。

.pc new ([模板]:([生成参数]:))([卡名]) //新建空白卡。完全省略参数将生成一张COC7模板的随机姓名卡
.pc tag ([卡名]) //为当前群绑定指定卡, 为空则解绑使用默认卡。私聊使用将绑定全局默认卡。
.pc show ([卡名]) //展示指定卡所有记录的属性, 为空则展示当前卡
.pc nn [新卡名] //重命名当前卡, 不允许重名
.pc cpy [卡名1]=[卡名2] //将后者属性复制给前者, 前者不存在则新建卡
.pc del [卡名] //删除指定卡
.pc list //列出全部角色卡
.pc grp //列出各群绑定卡
.pc build ([生成参数]:)(卡名) //根据模板填充生成属性 (COC7为9项主属性)
.pc redo ([生成参数]:)(卡名) //清空原有属性后重新生成
.pc clr //销毁全部角色卡记录

.st 属性录入

用法: .st (del/cclr/show) \
[属性名] [属性值] //将属性录入当前绑定卡

.st力量:50 体质:55 体型:65 敏捷:45 外貌:70 智力:75 意志:35
教育:65 幸运:75

.st hp-1 //+/-开头时, 视为基于原值修改

.st san+1D6

.st del kp裁决 //删除已保存的属性

.st clr //清空人物卡

.st show 灵感 //查看指定人物属性

.st show //无参数时查看所有属性, 请使用只st加点过技

能的半自动人物卡!

//部分COC属性会被视为同义词, 如智力/灵感、理智/san、侦查/侦察

.ra/rc 检定指令

用法: .ra/rc ([检定轮数]#)[属性名] ([成功率])

//角色卡设置了属性时, 可省略成功率

.rc 困难智力 99 //困难、极难在技能名开头视为关键词

.rc 自动成功爆破 //自动成功在技能名开头视为关键词, 非大失

败即成功

.rc体质*5 //允许使用+*/, 但顺序要求为乘法>加减>除法

.rc 敏捷-10 //修正后成功率必须在1-1000内

.rc3#p 手枪 //轮数与奖惩骰至多9个

//默认使用规则书检定

//使用.setcoc以设置默认房规

.setcoc 设置默认房规

用法: .setcoc [房规] //为当前群设置检定房规

.setcoc 2 当前可以设置房规1-5

.setcoc 重置默认规则 (规则书)

0 (规则书)

出1大成功

不满50出96-100大失败, 满50出100大失败

1

不满50出1大成功，满50出1-5大成功

不满50出96-100大失败，满50出100大失败

2

出1-5且 \leq 成功率大成功

出100或出96-99且 $>$ 成功率大失败

3

出1-5大成功

出96-100大失败

4

出1-5且 \leq 成功率/10大成功

不满50出 \geq 96+成功率/10大失败，满50出100大失败

5

出1-2且 $<$ 成功率/5大成功

不满50出96-100大失败，满50出99-100大失败

房规2与3的在于：初始值为1的技能在②下大成功率只有1，而在③下有5

.log 日志记录

跑团日志记录

```
.log new //新建日志并开始记录
```

```
.log on //开始记录
```

```
.log off //暂停记录
```

```
.log end //完成记录并发送日志文件
```

日志上传存在失败可能，届时请联系后台管理索取

.sc 理智检定

用法：.sc[成功损失]/[失败损失]（[当前san值]）

//已经.st了理智/san时，可省略最后的参数

```
.sc0/1 70
```

```
.sc1d10/1d100 直面外神
```

//当调用角色卡san时，san会自动更新为sc后的剩余值

//程序上可以损失负数的san，也就是可以用.sc-1d6/-1d6来回复san，但请避免这种奇怪操作

//大失败自动失去最大san值，大失败由setcoc判定

.ti/li 疯狂症状

.ti 临时疯狂症状

.li 总结疯狂症状

//适用coc7版规则，6版请自行用百面骰配合查表

.en 成长检定

COC规则，用法见.rules

用法：.en [技能名称] ([技能值])

//已经.st时，可省略最后的参数,调用人物卡属性时，成长后的值会自动更新

.en 教育 60 教育增强 //

.en 幸运 +1D3/1D10 幸运成长 //Pulp规则中的幸运成长

.ri 先攻掷骰

先攻仅在群聊中有效，自动生成先攻值并从大到小排序

用法：.ri ([加值]) ([角色名]) 或 .ri ([表达式]) ([角色名])

.ri //默认掷骰D20用作DND先攻

.ri -1 某pc //自动记入先攻列表

.ri +5 boss

//当参数不以数字或加减号开头时，视为使用自定义表达式

.ri2DK //允许两次取大的情况

.ri 80 怪物甲 //只利用先攻排序功能的变体用法

.init //查看先攻列表

.init clr //清除先攻列表

.w 骰池

用法：.w(w) [骰子个数] a[加骰参数]

//.w会直接给出结果而.ww会给出每个骰子的点数

//固定10面骰，每有一个骰子点数达到加骰参数，则加骰一次，最后计算点数达到8的骰子数

//具体用法请参考相关游戏规则

.me 第三人称动作

用法: .me ([群号]) [动作]

.me 笑出了声 //仅限群聊使用

.me 941980833 抱群主 //仅限私聊使用, 此命令可伪装成骰子在群里说话

.me off //群内禁用me

.me on //群内启用me

.jrrp 今日人品

.jrrp //今日的人品值(1-100), 每日更换

.jrrp off //群内禁用jrrp

.jrrp on //群内启用jrrp

2.3.5版本后随机值为均匀分布,

骰娘只负责从服务器搬运结果, 请勿无能狂怒

如何发配所有人的命运, 只有孕育万千骰娘生机之母, 萌妹吃鱼之神, 正五棱双角锥体对的监护人, 一切诡秘的窥见者, 时空舞台外的逆流者, 永转的命运之轮本尊掌握

.welcome 欢迎词

用法: .welcome [欢迎词] //每有新人入群时将发送欢迎词

.welcome {at}欢迎{nick}入群! //{at}视为at入群者, {nick}会替换为新人的昵称

.welcome //清除欢迎词

.group 群管理操作 (仅群管理可用)

用法: 群内.group \[opt]或私聊.group \[群号] \[opt] (两种形式等效)

.group state //查看在本群的设置及群员信息

.group diver //列出潜水最深的群员

//仅群管理可用

.group pause //群内全局禁言

.group restart //群内全局禁言解除

.group +/-[群管词条] //为群加减设置

群管词条:停用指令/禁用回复/禁用jrrp/禁用draw/禁用me/禁用help/禁用ob/拦截消息/

`.group card [对象QQ/at对象] [群名片] //设置群名片。注意名片前的空格`

`//仅骰主可用`

`.group ban [at群员/群员QQ] [时长表达式(分钟)] //禁言群员, 时长小于0时视为解除禁言`

`.group kick [at群员/群员QQ] (...+[群员]) //批量移出群员`

`.group title [授衔对象QQ/at对象] [群头衔] // (仅对群主可用) 设置群头衔。注意头衔前的空格`

.draw 抽牌

用法: `.draw [牌堆名称] ([抽牌数量]) //不放回地抽牌; 抽牌数量不能超过牌堆数量`

例: `.draw 调查员背景`

牌堆名称可以是公共牌堆名或牌堆实例名

抽到的牌不放回, 牌堆抽空后无法继续

骰子可以自行配置扩展牌堆, 要了解不同骰子配置的具体牌堆, 请.help 全牌堆列表或.help 扩展牌堆

.deck 牌堆

该指令可以在群内自设牌堆, 使用.draw时, 牌堆实例优先级高于同名公共对象。从牌堆实例抽牌不会放回直到抽空。每个群的牌堆列表至多保存10个牌堆

`.deck set ([牌堆实例名]=) [公共牌堆名] //从公共牌堆创建实例`

`.deck set ([牌堆实例名]=) member //从群成员列表创建实例`

`.deck set ([牌堆实例名]=) range [下限] [上限] //创建等差数列作为实例`

`.deck show //查看牌堆实例列表`

`.deck show [牌堆名] //查看剩余卡牌`

`.deck reset [牌堆名] //重置剩余卡牌`

`.deck clr //清空所有实例`

`.deck new [牌堆名]=\[卡面1] (...|[卡面n]) //自定义牌堆`

例:

.deck new 俄罗斯轮盘=有弹|无弹|无弹|无弹|无弹|无弹
除show外其他群内操作需要用户信任或管理权限

使用实例

实例：使用Dice!跑COC团

一、确认检定房规，使用.setcoc群内设置

出于公开公平性考虑，群内房规不受用户私人设置影响，只能在群内为每个群分别.setcoc

二、（可选）使用.coc7 生成属性

如使用购点法生成调查员，该步骤可略过。例如kp规定roll十选一，则使用.coc7 10生成10条数据

三、在群内绑定参团pc角色卡

如果未录入过pc数据，则使用.pc new新建角色卡，如.pc new 卡特，之后使用.st指令录入数据。如果已存在参团角色卡，使用.pc tag绑定到跑团群使用。

四、进行游戏

游戏内可使用.rc进行技能检定，.sc进行理智检定，.en进行成长检定，使用形如.st hp-1的指令记录属性变化。

实例：使用Dice!跑DND团

一、使用.set设置默认骰

使用.set 20将默认骰设置为D20

二、（可选）使用.dnd 生成属性

如使用购点法生成pc，该步骤可略过；如允许属性互换也可自便。

三、在群内绑定参团pc角色卡

如果未录入过pc数据，则使用.pc new新建角色卡，如.pc new DND:Shadow，之后使用.st指令录入数据。如果已存在参团角色卡，使用.pc tag绑定到跑团群使用。**Dice!不提供DND角色模板，可向确认骰主有无安装扩展**

四、进行游戏

游戏内可使用.rd进行检定，.ri进行先攻检定，.init查看先攻列表，使用形如.st hp-1的指令记录属性变化。

实例：使用Dice!身份抽签（狼人杀）

一、选定GM，群内使用.ob进入旁观视角

进入旁观后可以收到群内所有暗骰结果，确保GM知晓每个人的身份

二、使用.deck设置身份牌堆

狼人杀需要每个人抽取不放回，因此需要.deck new在群内新建牌堆实例。可以用::[数目]::[卡面]的格式表示重名卡牌。例：`.deck new 狼人杀=::3::村民|::3::狼人|预言家|女巫|猎人`

三、玩家使用.draw抽取身份

Dice!支持.drawh 狼人杀和.draw_狼人杀两种暗抽指令格式，注意前者空格不可省略。为保证骰娘能私聊每个玩家成功，建议所有玩家加骰娘好友。

四、（可选）玩家使用.ri先攻生成序号

原本.ri用于DND先攻检定，但其生成的有序列表可以用于编号，在所有玩家进行一次.ri后，使用.init list可查看列表。

五、开始你的游戏

六、使用.deck reset洗牌重复利用

只要玩家人数不变，原牌堆reset重新装填后即可再次使用。