

# Dice! 用户手册

本手册对应Dice!2.6.0版本，为用户指令提供说明（[点此下载pdf](#)）。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/off 指令开关（群聊使用）

.reply on/off 关键词回复开关（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

### 扩展指令

#### 说明

.rdc D20检定

.rdx 双重十字(DoubleCross, DX)

.rsr 暗影狂奔(Shadowrun)

.rnc 永夜后日谈(永い后日谈のネクロニカ)

.rfc 祸不单行(Fiasco)

.rbh 山屋惊魂(Betrayal at house on the hill, 小黑屋)

.rws 武术(Wushu)

## 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@

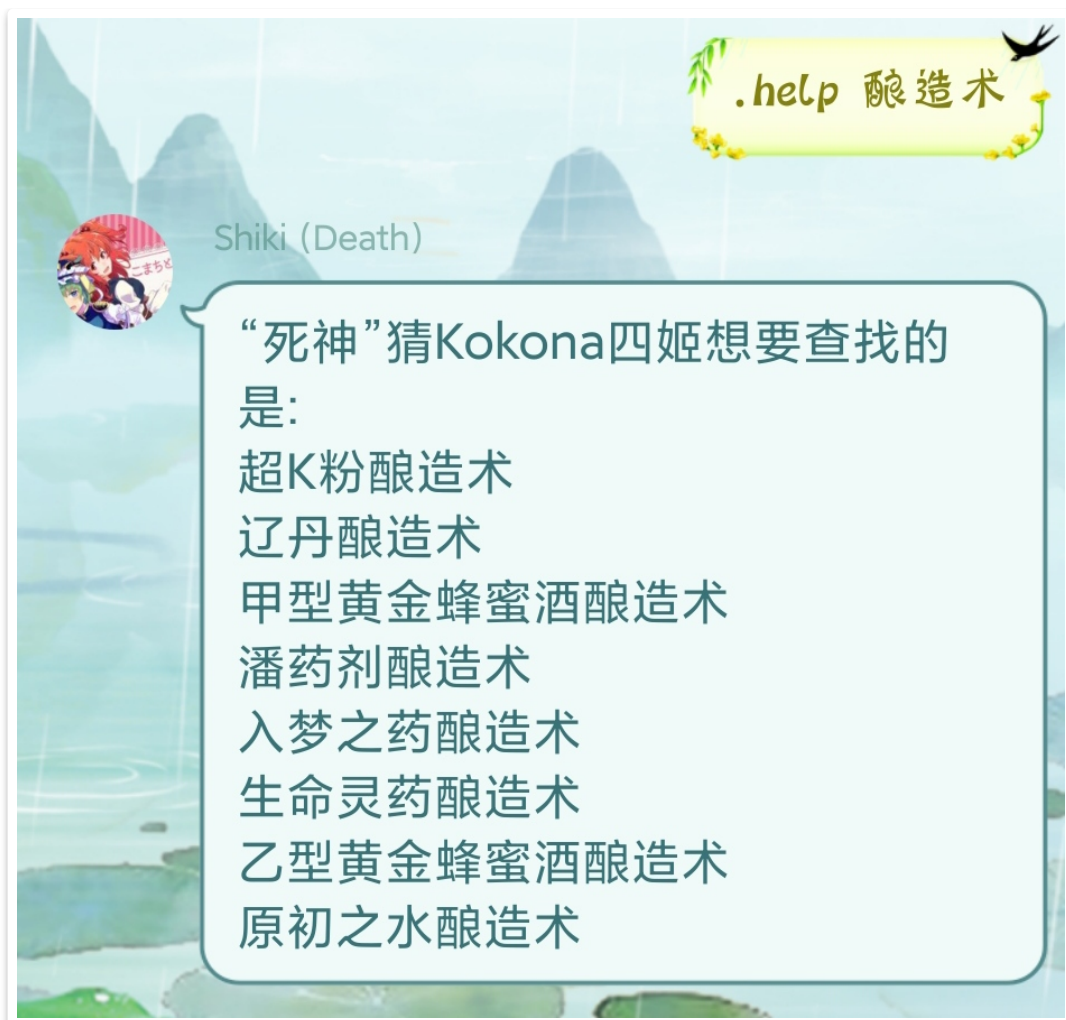


## .help 帮助文档

- .help 查看帮助(strHlpMsg)
- .help [词条名] 查看对应帮助文档



\*当词库中不存在同名条目时，会建议最接近的条目



## .bot on/off 指令开关（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
- 可使用.help 指令查看指令列表。

## .reply on/off 关键词回复开关（群聊使用）

用法：.reply (on/off)

回复是与指令并列的响应类型，由骰主自定义设置，可使用`.help` 回复列表查看回复关键词列表。

## **.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 `1d100` //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, 可调用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  
//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]。如果已绑定角色卡, 将修改角色卡的默认骰, 否则修改用户配置的默认骰。

- `.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
- .pc stat //查看角色掷骰统计

## .st 属性录入

用法: .st (del/clr/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
- //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≤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 $\geq 96 + \text{成功率}/10$ 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

6

个位数=十位数且 $\leq$ 成功率则大成功

个位数=十位数且 $>$ 成功率则大失败

房规2与3的区别在于：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

- `.sc 0 / 1 70`
- `.sc 1d10 / 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]

- .ww 敏捷+剑 //掷骰表达式将自动调用角色卡存储的属性  
//.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；抽牌数量不能超过实例规模

- `.draw _[牌堆名称]` //暗抽，回复私聊并抄送旁观者
- `.drawh [牌堆名称]` //暗抽，参数h后必须留空格

例：`.draw 调查员背景`

牌堆名称优先调用牌堆实例，如未设置则从同名公共牌堆生成临时实例  
抽到的牌不放回，实例抽空后无法继续

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。

# 扩展指令

## 说明

以下指令并非Dice!内置指令，但已作为lua脚本向所有骰主开放下载，可在[Dice!论坛](#)或群内找到相关资源。如有未涉及的掷骰规则也可申请定制。

## .rdc D20检定

`.rdc (B/P) (+/-[加值]) ([检定理由]) ([成功阈值])`

参数[优/劣势骰]:可选，B=2D20取大，P=2D20取小

参数[加值]:可选，加值最后修正到D20结果上

参数[检定理由]:可选，将显示在回执语句中

参数[成功阈值]:可选，将与掷骰结果比较，返回成功或失败

空参返回本段说明文字

## .rdx 双重十字(DoubleCross, DX)

`.rdx [骰数] c [暴击值]`

结果取[骰数]个D10的最高点数，暴击则重骰并累加点数

暴击值可提前设定(如.st暴击值8)，默认10

重骰超过30次将强行终止

## .rsr 暗影狂奔(Shadowrun)

`.rsr [骰数]`

出5/6视为命中

出1过半视为失误

## .rnc 永夜后日谈(永い后日谈のネクロニカ)

D10攻击判定决定命中部位

## .rfc 祸不单行(Fiasco)

`.rfc bXwY` 掷XD6白骰+YD6黑骰，相消取颜色和结果

## **.rbh 山屋惊魂**(Betrayal at house on the hill, 小黑屋)

.rbh[骰数]

每粒骰子为骰面0或1或2的三面骰

## **.rws 武术(Wushu)**

武术x(取s) //XD6求不超过S的骰数

武术x阴y阳(取s) //X阴骰Y阳骰分别求不超过S的骰数

一个D6骰面不超过成功等级S视为一次命中

成功等级S由PC与判定最相关的特性决定，默认为2

骰池数X由动作扮演程度决定，一般为1~5，戏剧场景可以有6~8，至少为1

骰池中阴骰与阳骰数由玩家分配