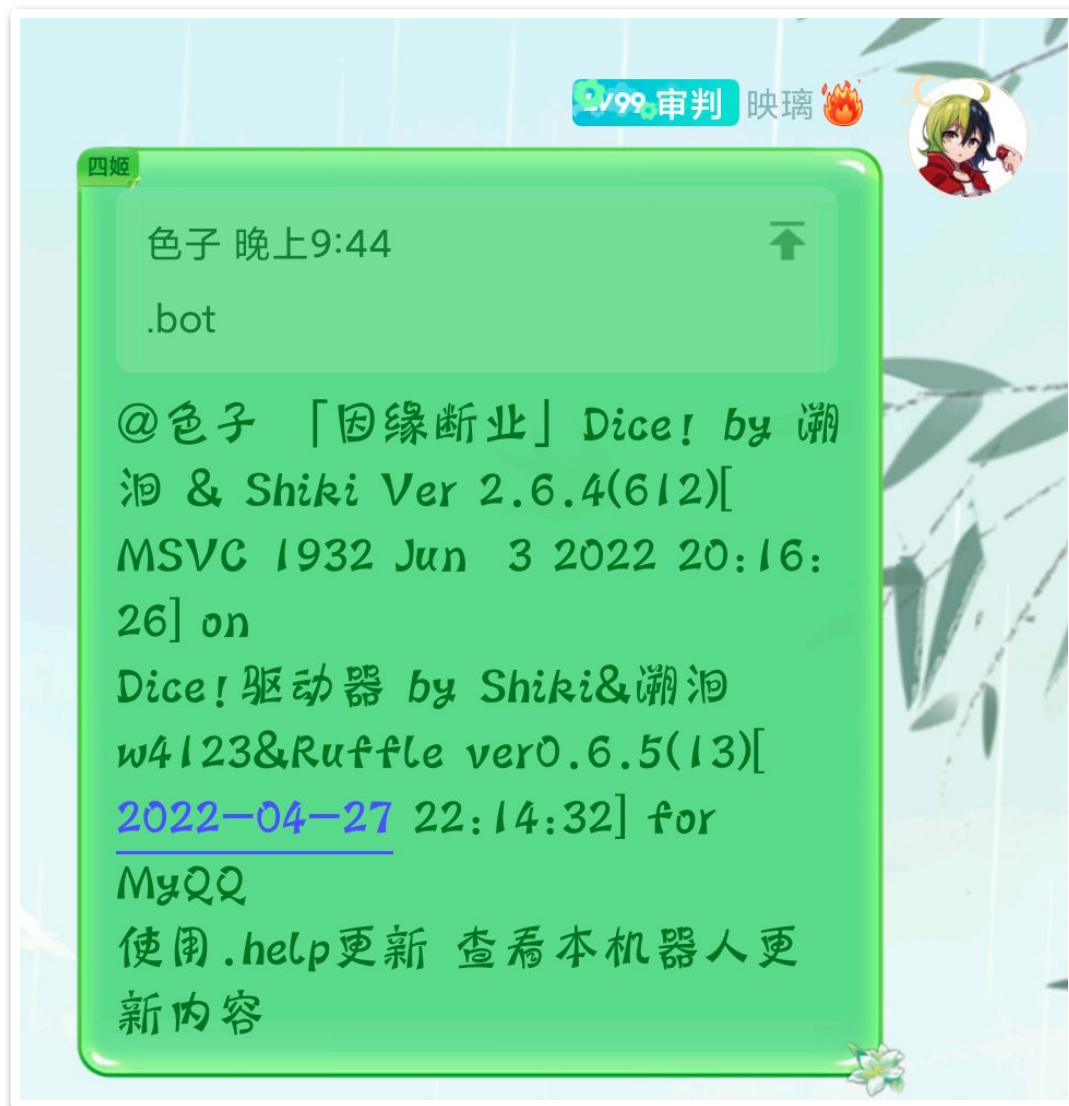


# Dice! 用户手册

本手册对应Dice!2.6.4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/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

.ak 安价安科

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)

常见问题

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@

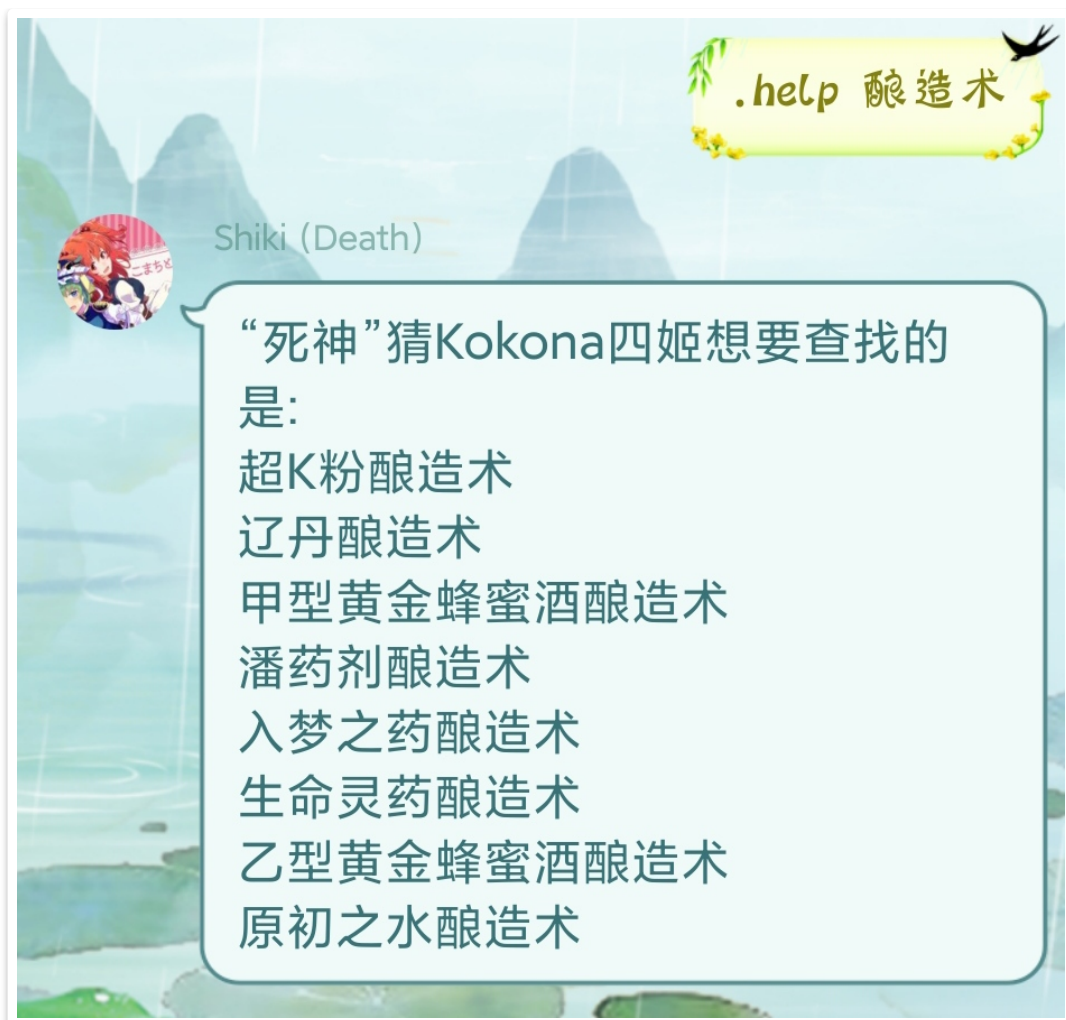


## .help 帮助文档

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



\*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` //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  
//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/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 &沙漠之鹰=1D10+1D6+3` 以&开头录入掷骰表达式，可被掷骰指令直接调用
- `.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（不含默认值技能），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 show` 查看当前房规
- `.setcoc clr` 清除房规（调用骰娘设置的默认规则）  
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

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

- `.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]`

- `.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

# .ak 安价安科

- .ak#[标题]或.ak new [标题] 新建分歧并设置标题（可为空）
- .ak+[选项]或.ak add [选项] 为本轮分歧添加新选项，用|分隔可一次添加多个选项
- .ak-[选项序号]或.ak del [选项序号] 移除指定序号的选项
- .ak=或.ak get 均等随机抽取一个选项并结束本轮分歧
- .ak show 查看分歧选项
- .ak clr 清除本轮分歧

# 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

## 常见问题

- 加骰娘好友没被同意也没被拒绝？

可能原因：骰娘关闭了ListenFriendRequest，不由Dice!监听好友申请；申请人账号因【加好友过于频繁】等理由被屏蔽好友申请

解决方案：通知骰主手动处理请求，被屏蔽的申请需要点开【过滤通知】查看

- 骰娘只在特定群对指令不响应？

可能原因：骰娘处于停用指令状态；群在骰娘黑名单中；群内全群禁言但骰娘不是管理；群内开启每分钟发言限制而骰娘达到限制且不是管理

解决方案：若.bot on无果，则通知骰主

- 骰娘在群聊内均不响应而私聊响应

可能原因：骰娘被tx屏蔽；骰娘被tx判定违规禁止使用群聊

解决方案：通过用户群等渠道提醒骰主

- 骰娘离线

原因：一个离线的账号自然是不可能有任何响应的

解决方案：通过用户群等渠道询问骰主

# 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。