#### 命令参数

有三种类型的参数：  
**字符串:** 用一对英文双引号界定的字符序列, 技能名、buff名等各种名字是这种类型。  
**布尔值:** 有两个可选值 true 和 false。true 表示 真、是，false 表示 假、不是。  
**数字值:** 可以是整数或小数。时间、角度，坐标，百分比等是这种类型。  
如果参数是"xx列表", 是用英文符号 | 分隔的多个名字。  
命令参考中，括号中已经标明该命令需要的参数类型和个数。  
如果括号中为空，表示该命令不需要参数。  
如果参数是 ... 表示参数是一个或多个，不固定数量。

#### 命令返回值

有两种类型的返回值：  
**布尔值:** 直接判断。  
**数字值:** 用以下关系操作符和它比较。

| **关系操作符** | **说明** |
| --- | --- |
| < | 小于 |
| <= | 小于等于 |
| == | 等于 |
| ~= | 不等于(前面是Esc下面的那个键) |
| > | 大于 |
| >= | 大于等于 |

#### 数值单位

时间：秒。  
距离：尺。

#### life() 自己气血百分比

--如果自己气血大于50%if life() > 0.5 then

end--如果自己气血小于50%if life() < 0.5 then

end

#### tlife()

#### ttlife() 目标的目标气血百分比

#### lifec() 自己当前气血值

--如果自己气血值大于20000if lifec() > 20000 then

end--如果自己气血值小于20000if lifec() < 20000 then

end

#### tlifec() 目标当前气血值

#### ttlifec() 目标的目标当前气血值

#### mana() 自己内力百分比

--如果自己内力大于50%

if mana() > 0.5 then

end--如果自己内力小于50%if mana() < 0.5 then

end

#### tmana() 目标内力百分比

#### rage() 自己的怒气、狂意、剑气、战意

#### trage() 目标的怒气、狂意、剑气、战意

#### energy() 自己的刀魂、神机值

#### tenergy() 目标的刀魂、神机值

#### qidian() 自己的禅那、气点、剑舞层数

--纯阳的气点是0-10，每个半点

--七秀的剑舞层数也是0-10，每个表示一层

#### tqidian() 目标的禅那、气点、剑舞层数

#### sun() 自己的日灵、气劲

#### tsun() 目标的日灵、气劲

#### moon() 自己的月魂

#### tmoon() 目标的月魂

#### fight() 进战

#### nofight() 没进战

#### horse() 自己在马上

#### nohorse() 自己不在马上

#### thorse() 目标在马上

#### tnohorse() 目标不在马上

#### school("门派列表") 自己是指定门派

门派名: 江湖, 少林, 万花, 天策, 纯阳, 七秀, 五毒, 唐门, 藏剑, 丐帮, 明教, 苍云, 长歌, 霸刀, 蓬莱

#### tschool("门派列表") 目标是指定门派

#### mount("内功列表") 自己是指定内功

内功名: 大侠, 洗髓经, 易筋经, 花间游, 离经易道, 傲血战意, 铁牢律, 紫霞功, 太虚剑意, 冰心诀, 云裳心经, 毒经, 补天诀, 惊羽诀, 天罗诡道, 问水诀, 山居剑意, 焚影圣诀, 明尊琉璃体, 笑尘诀, 分山劲, 铁骨衣, 莫问, 相知, 北傲诀, 凌海诀

if mount("山居剑意") then

end

#### tmount("内功列表") 目标是指定内功

#### pose("姿态名") 自己是指定姿态

姿态名: 剑舞, 擎刀, 擎盾, 高山流水, 阳春白雪, 平沙落雁, 梅花三弄, 松烟竹雾, 秀明尘身, 雪絮金屏

--如果是擎刀姿态if pose("擎刀") then

end

#### tpose("姿态名") 目标是指定姿态

没有目标返回假。

#### state("状态列表") 自己是指定状态

| **状态** | **说明** |
| --- | --- |
| "站立" | 站着不动 |
| "走路" | 正在走路 |
| "跑步" | 正在跑步 |
| "跳跃" | 跳起来在空中 |
| "游泳" | 正在游泳 |
| "漂浮" | 漂浮在水面上 |
| "打坐" | 正在打坐 |
| "击倒" | 被击倒 |
| "击飞" | 被击飞, 免控 |
| "眩晕" | 被眩晕 |
| "定身" | 被定身 |
| "锁足" | 被锁足 |
| "交通" | 坐马车, 免控, 无敌 |
| "重伤" | 挂掉了, 免控, 无敌 |
| "冲刺" | 聂云之类技能位移过程中, 免控 |
| "被抓" | 被拉, 免控 |
| "击退" | 被推, 免控 |
| "爬起" | 被击倒之后，正在爬起 |
| "滑行" | 被推之后，后面一小段, 免控 |
| "轻功" | 大轻功 |
| "位移" | 攻击位移, 自己释放ACT技能僵直 |
| "僵直" | 被攻击后仰, 被ACT技能击中僵直 |
| "收招" | - |
| "飞行" | - |
| "登顶" | 大轻功登顶，正在向目标点降落 |
| "浮空" | 蓬莱上天和空战轻功，在天上飘着 |

--如果自己被限制移动if state("锁足|定身|眩晕|击倒") then

end

#### nostate("状态列表") 自己不是指定状态

#### tstate("状态列表") 目标是指定状态

没有目标返回假。

#### tnostate("状态列表") 目标不是指定状态

没有目标返回假。

### 技能

如果全局设置菜单打开了**自动面向**, 施放技能是无视面向的。  
所有释放技能系列命令，都会检查技能的各种施放条件，满足了才会释放。没有需要，不用再检查CD什么的。  
如果释放成功返回真，否则返回假，因为网络延迟等等原因，这个返回结果只是本地的检查结果，并不是100%精确。  
如果需要精确判断自己施放成功了某个技能，在回调中处理。

#### cast("技能名", 是否对自己施放) 施放技能

如果是需要目标的技能：没有第二个参数，对目标施放，第二个参数为true，对自己施放。  
如果是对指定位置施放的技能：没有第二个参数，在目标脚下施放。第二个参数为true，在自己脚下施放。  
如果是蓄力技能：没有第二个参数，直接放，第二个参数为true，满蓄力。

--对目标使用冰蚕牵丝cast("冰蚕牵丝")

--对自己使用冰蚕牵丝cast("冰蚕牵丝", true)

--目标位置施放千机变cast("千机变")

--自己位置施放千机变cast("千机变", true)

--秒放天下无狗cast("天下无狗")

--满蓄力施放天下无狗cast("天下无狗", true)

#### fcast("技能名", 是否对自己施放) 施放技能不判断读条

参数含义同上个命令。

#### last("技能名", 时间)

指定的时间内自己用过指定技能。

#### nolast("技能名", 时间)

指定的时间内自己没用过指定技能。

--如果目标没有自己的化血buff，或者小于3.5秒，并且自己2秒内没有放过天女散花if tmbufftime("化血") < 3.5 and nolast("天女散花", 2) then

cast("天女散花")end

#### tlast("技能名", 时间)

指定的时间内目标用过指定技能。  
用这个判断目标普通技能的CD。

--假设目标有个技能cd最短是10秒--如果他6秒内放过这个技能，说明至少还有4秒才冷却if tlast("技能名", 6) then

end

#### tnolast("技能名", 时间)

指定的时间内目标没用过指定技能。

#### tlastc("技能名", 时间)

指定时间内目标施放指定技能的次数。  
用这个判断目标充能技能的CD。

--假设目标有个技能2层充能，充能时间最少20秒--如果他16秒内用了2次，至少还要4秒才能用if tlastc("技能名",16) >= 2 then

end

#### ota("技能列表") 自己在读条指定技能

--如果自己在读条指定技能if ota("技能名") then

end

#### otatime() 自己读条剩余时间

不在读条返回0。

#### otaprog() 自己读条百分比

不在读条返回0。

#### tota("技能列表") 目标在读条指定技能

#### totatime() 目标读条剩余时间

没有目标或目标没在读条返回0。

#### totaprog() 目标读条百分比

没有目标或目标没在读条返回0。

#### stopota() 打断读条

立即结束自己当前读条状态。

#### qixue("奇穴名", 第几重) 自己有指定奇穴

如果奇穴不重名，第二个参数可以不填。  
如果有重名的奇穴，第二个参数指定第几重。

#### tqixue("奇穴名", 第几重) 目标有指定奇穴

### 技能CD

技能的CD包括两部分，自身CD和公共CD。  
技能被使用进入CD，这是它自身的CD。  
用了别的技能，这个技能进入CD，这是它的公共CD。

#### cd("技能名") 指定技能有cd

指定技能自身CD正在冷却中。

--如果指定技能正在冷却中if cd("技能名") then

end

#### nocd("技能名") 指定技能没有cd

#### cdtime("技能名")

指定技能自身CD冷却剩余时间，不在冷却中返回0。  
对于充能和透支技能，如果没有可使用次数，返回充能、透支冷却剩余时间。  
这个返回值代表还有多久这个技能可以使用。

#### cn("技能名") 充能技能可使用次数

#### cntime("技能名") 充能冷却剩余时间

#### od("技能名") 透支技能可使用次数

#### odtime("技能名") 透支冷却剩余时间

### 物品

#### use("物品名") 使用物品

### 目标

#### notarget() 没有目标

#### target("类型") 目标类型

npc (目标是NPC), player (目标是玩家), boss (目标是首领级别的NPC)。

#### isme() 目标的目标是我

#### noisme() 目标的目标不是我

#### id() 自己ID

#### tid() 目标ID

### 距离、高度、面向

#### dis() 自己到目标的距离

--如果距离小于20尺if dis() < 20 then

end

#### dis2() 自己到目标的二维距离

#### dis3(最小距离，最大距离) 目标是否在指定的技能距离范围内

#### tdis() 目标到他的目标的距离

没有目标返回0

#### face() 自己到目标的面向

小于90目标在自己的正面，大于90目标在自己的背面。  
没有目标返回0

--如果目标在自己正面60度范围内if target() and face() < 60 then

end

### BUFF

JJC里可以获取所有人的buff，JJC外只能获取自己，目标，目标的目标，队友的buff。  
如果buff有重名，用ID代替。  
如果buff没名字，用ID。

#### buff("buff名列表") 自己有指定buff

--如果自己有指定buff if buff("buff名1|buff名2|buff名3") then

end

--蓬莱判断自己是否在物化中if buff("物化天行") then

end

#### nobuff("buff名列表") 自己没有指定buff

#### mbuff("buff名") 自己有自己的指定buff

#### nombuff("buff名") 自己没有自己的指定buff

#### tbuff("buff名列表") 目标有指定buff

没有目标返回假。

#### tnobuff("buff名列表") 目标没有指定buff

没有目标返回假。

#### tmbuff("buff名") 目标有我的buff

没有目标返回假。

#### tnombuff("buff名") 目标没有我的buff

没有目标返回假。

#### bufftime("buff名") 自己buff剩余时间

没有指定buff返回0。

#### tbufftime("buff名") 目标buff剩余时间

没有目标或目标没有指定buff返回0。

#### tmbufftime("buff名") 我对目标造成的buff的剩余时间

没有目标或目标没有指定buff返回0。

#### buffsn("buff名") 自己buff层数

没有指定buff返回0。

#### tbuffsn("buff名") 目标buff层数

没有目标或目标没有指定buff返回0。

--如果目标没有急曲或小于2层if tbuffsn("急曲") < 2 then

end

#### tmbuffsn("buff名") 我对目标造成的buff层数

#### bufflv("buff名") 自己buff等级

#### cbuff("buff名") 取消buff

#### statep("buff类别") buff类别信息

判断有没有返回真或假，获取剩余时间返回时间（秒），获取效果返回0-100。

| **类别** | **说明** |
| --- | --- |
| "减速" | 有减速类buff |
| "没减速" | 没有减速类buff |
| "可减速" | 没有无敌、减速、免减速 |
| "锁足" | 有锁足类buff |
| "没锁足" | 没有锁足类buff |
| "锁足时间" | 锁足类buff剩余时间, 没有返回0 |
| "可锁足" | 没锁足，没比锁足更高的控制效果，没无敌，没免锁足 |
| "定身" | 有定身类buff |
| "没定身" | 没有定身类buff |
| "定身时间" | 定身类buff剩余时间 |
| "可定身" | 没定身，没比定身更高的控制效果，没无敌，没免定身 |
| "眩晕" | 有眩晕类buff |
| "没眩晕" | 没有眩晕类buff |
| "眩晕时间" | 眩晕类buff剩余时间 |
| "可眩晕" | 没眩晕，没比眩晕更高的控制效果，没无敌，没免眩晕 |
| "击倒" | 有击倒类buff |
| "没击倒" | 没有击倒类buff |
| "击倒时间" | 击倒类buff剩余时间 |
| "可击倒" | 没击倒，没无敌，没免击倒 |
| "可打断" | 在读条，读条的技能是可打断的，没有无敌，没有免打断 |
| "可推" | 没无敌，没免推 |
| "可拉" | 没无敌，没免拉 |
| "可僵直" | 不是冲刺等移动状态, 没无敌, 没免僵直 |
| "沉默" | 有沉默类buff |
| "没沉默" | 没沉默类buff |
| "沉默时间" | 沉默类buff剩余时间，没有返回0 |
| "可沉默" | 没无敌，没免沉默 |
| "封内" | 有封内类buff |
| "没封内" | 没封内类buff |
| "封内时间" | 封内类buff剩余时间，没有返回0 |
| "可封内" | 没无敌，没免沉默 |
| "封轻功" | 有封轻功类buff |
| "没封轻功" | 没封轻功类buff |
| "封轻功时间" | 封轻功类buff剩余时间，没有返回0 |
| "可封轻功" | 没无敌 |
| "缴械" | 有缴械类buff |
| "没缴械" | 没有缴械类buff |
| "缴械时间" | 缴械类buff剩余时间，没有返回0 |
| "可缴械" | 没无敌，没免沉默 |
| "减疗" | 有减疗类buff |
| "没减疗" | 没减疗类buff |
| "减疗时间" | 减疗类buff剩余时间，没有返回0 |
| "减疗效果" | 返回减疗效果值，没有返回0 |
| "可减疗" | 没无敌 |
| "禁疗" | 有禁疗 |
| "没禁疗" | 没禁疗 |
| "禁疗时间" | 返回禁疗剩余时间，没有返回0 |
| "无敌" | 不受任何伤害和负面效果影响 |
| "没无敌" | 没无敌 |
| "无敌时间" | 无敌剩余时间，没有返回0 |
| "免外伤" | 有无敌和免外伤 |
| "没免外伤" | 没有无敌和免外伤 |
| "免外伤时间" | 该类buff剩余时间，没有返回0 |
| "免内伤" | 有无敌和免内伤 |
| "没免内伤" | 没有无敌和免内伤 |
| "免内伤时间" | 该类buff剩余时间，没有返回0 |
| "不死" | 吃伤害，但是不会重伤 |
| "没不死" | 没有该类buff |
| "不死时间" | 该类buff剩余时间，没有返回0 |
| "减伤" | 不推荐使用，用效果 |
| "没减伤" | 不推荐使用，用效果 |
| "减伤时间" |  |
| "减伤效果" |  |
| "减外伤" | 包括减所有和减外伤 |
| "没减外伤" |  |
| "减外伤时间" |  |
| "减外伤效果" |  |
| "减内伤" | 包括减所有和减内伤 |
| "没减内伤" |  |
| "减内伤时间" |  |
| "减内伤效果" |  |
| "闪避" | 有闪避, 只对外功有效 |
| "没闪避" |  |
| "闪避时间" | 闪避类buff剩余时间，没有返回0 |
| "闪避效果" | 返回闪避效果值，没有返回0 |
| "减命中" | 减少被命中几率, 和闪避的区别是，内外功都有效 |
| "没减命中" |  |
| "减命中时间" |  |
| "减命中效果" |  |
| "爆发" | 有爆发类buff |
| "没爆发" | 没有爆发类buff |
| "爆发时间" | 爆发类buff剩余时间 |
| "反伤" | 少林反弹伤害 |
| "没反伤" | 没有该类buff |
| "反伤时间" | 反伤类buff剩余时间, 没有返回0 |
| "反伤效果" | 反伤类buff效果值，没有返回0 |
| "反射" | 苍云盾立 |
| "没反射" | 没有该类buff |
| "反射时间" | 该类buff剩余时间, 没有返回0 |
| "化解" | 化解和吸收伤害，盾壁之类的 |
| "没化解" |  |
| "化解时间" |  |
| "化解效果" |  |
| "免控" | 有免击倒(同时也免比击倒控制等级低的效果) |
| "没免控" | 没免击倒 |
| "免控时间" | 返回免击倒剩余时间，没有返回0 |
| "免眩晕" | 有免眩晕(同时也免比眩晕控制等级低的效果) |
| "没免眩晕" | 没免眩晕 |
| "免眩晕时间" | 返回免眩晕剩余时间，没有返回0 |
| "位移时间" | 释放ACT技能僵直剩余时间 |
| "僵直时间" | 被ACT技能击中僵直剩余时间 |
| "治疗转移效果" | 或者单独判断buff 血覆, 等级1是30%, 等级2是50% |
| "可平沙" | 是否可被平沙 |

#### tstatep("buff类别") 目标buff类别信息