

宝石配置手册 - PDF版

1.05最新修复

- 1月8日修复了skill{s=xxx} 无法调用mm技能的bug。
- 2.13修复了药水引擎低等级覆盖高等级的bug以及Counter技能无法触发的bug
 - 最新版本为群中1.05-pre8，老用户将于两次重启后自动推送到这个版本

1.05已知局限性，按严重程度排序（均将在之后的1.0.6版本修复）

- 不支持生成宝石的时候产生随机变量（正在做宝石随机变量系统）
- 没有NBT镶嵌管理
 - 不能方便地定义槽位的统一样式
 - 一个宝石不能选择性打在多种槽位里面
 - 不能实现宝石吞噬，宝石取代等玩法
- 不能在打宝石失败时执行奖励
- LoreVar无法识别非常特殊的字符（如一些奇怪的剑 盾 翅膀符号），
- GUI不支持放入材料，也不支持批量分解
- 修改装备的技能要求装备无法破坏，否则不会生效
- 技能不能使用宝石条件
- List奖励不支持打包玩家奖励

1.0.6进展

- 已完成
 - mgem get 新GUI（支持文件夹）
 - 新LoreMap前缀工具，修复奇怪符号识别问题
 - 新增宝石材料格子
- 正在施工
 - 新PlayerSlotAPI
 - 原版槽位已经完成
 - 龙核、萌芽等待和草莓一起施工
 - 触发器等待写
 - 宝石NBT变量系统、PlaceholderTips动态刷新Lore
 - 宝石奖励/技能执行
 - 基于IKExpression的新脚本引擎
 - 1.0.7 再更新流程控制
 - 奖励重构 统一玩家与物品奖励
 - 宝石NBT镶嵌系统
 - 宝石指令 - 基于ACF的指令系统
 - 宝石权限 - 权限打开GUI

全局配置文件

- config.yml

```
#=====
# MagicGem v1.05 正式版
# 使用说明详见WIKI
# 插件验证管理系统
# 42.192.128.205
#=====
lang: zh_CN
# 若无通知，请不要更改此处IP地址
license-ip:
  - 42.192.128.205:2021
# 在下方填写您的用户名。
# 注意冒号后面需要有一个空格！
user:
# 全局设置
# 工作台检测开关
workbench: true
# 背包检测开关
backpack: false
# Lore识别宝石 检测开关
gem-lore: false
# 是否允许将宝石作为原版合成材料（不推荐修改）
gem-craft: false
# 技能引擎开关
skill-engine: true
# 全局药水限制
potion-global-limit:
  example-world: 5
```

命令

在游戏内输入mgem 或mgem help即可看到如下命令

```
/mgem reload    重载配置文件
/mgem apply <玩家> <宝石名> (槽位) - 给玩家的指定装备位置使用1颗宝石(默认主手)
/mgem give <玩家> <宝石名> (数量)    给玩家指定数量的某种宝石(默认1个)
/mgem get       打开管理员GUI，查看说明并获取宝石
/mgem view      打开宝石预览页面
/mgem embed (镶嵌台名) 打开镶嵌台，镶嵌或拆卸装备宝石（默认名字是default）
/mgem embed addblock (镶嵌台名) 指定脚下方块为镶嵌台
/mgem embed delblock (镶嵌台名) 删除脚下的镶嵌台方块
/mgem signal (玩家|@all) (信号内容) - 触发全体玩家或某个玩家的信号技能"
# 备注：下列功能可以用Tab读到输入栏直接复制(颜色代码会转换成&)"
/mgem enchant   列出主手物品的附魔(包括其它插件附魔)
/mgem lore      列出主手物品的Lore
/mgem material  显示主手物品的名称和子ID
/mgem nbt       列出主手中物品的NBT标签和类型
/mgem nbt <属性名> 读取主手物品的指定属性
==== 新增隐藏指令 ====
/mgem opengui <玩家名> <镶嵌台名> 为指定玩家打开指定镶嵌台
```

- 注意，只输入mgem embed会打开默认镶嵌台
- 如果想要打开内置的符文镶嵌台，你需要输入 mgem embed 符文镶嵌台。可按tab补全
- 符文合成台同理

权限

magicgem.command.admin 一切权限
magicgem.command.view 宝石预览权限
magicgem.command.embed 指令打开镶嵌台权限

配置

- 宝石所有的基本配置都以大写字母开头。大小写错误将使得配置项目无法识别
- 宝石的Display、Lore、Tips等条目均支持颜色代码&
 - 宝石不支持直接写十六进制颜色，如<#123ABF>
 - **但你可以简单做手工转换**，方法是去掉尖括号，在前面加上&x，再在每个数字、字母前加&
 - 如上述<#123ABF>手工转换后就是&x&1&2&3&A&B&F

宝石外观

宝石外观通常不影响宝石功能

- =====**宝石功能：材料**=====
- Display：字符串，附魔宝石显示名，任意修改该名称不影响宝石的识别。支持颜色代码&。
- Tips：字符串列表，宝石物品上的lore，任意修改该Lore不影响宝石的识别。支持颜色代码&。
- Texture：base64字符串，头颅贴图，可在<https://minecraft-heads.com/>获取
- Material：字符串，原版物品材料名
 - **如果要使用原版的物品作为材料，你不能写Texture**
 - 支持冒号+子ID的形式，但不推荐
 - 如果使用药水，你可以指定药水的颜色Color
- Color：字符串或整数，当且仅当材料为药水时可以使用
 - 插件内置了十八种可选颜色字符串。

白色	银色	灰色	黑色	红色	栗色
WHITE	SILVER	GRAY	BLACK	RED	MAROON
黄色	橄榄	浅绿	绿色	青色	蓝绿
YELLOW	OLIVE	LIME	GREEN	AQUA	TEAL
蓝色	海蓝	紫红色	紫色	橙色	金色
BLUE	NAVY	FUCHSIA	PURPLE	ORANGE	GOLD

- 在MC1.11以下，你只能使用这些字符串，且某些颜色是一样的
- 在MC1.11以上的版本，你不仅可以使使用这些字符串，还能用RGB整数表示颜色
 - RGB的三个分量需要用画图工具，或者干脆去网上找。找到以后转换为整数
 - 可以用计算器进行转换，公式为 $RGB = (R \times 256 + G) \times 256 + B$
- 提示：插件会阻止用户
 - 将宝石放在地上

- 右键触发原版使用
 - 用作原版合成材料
 - 用作燃料
- 因此一般情况下请放心使用原版材料
- Effect: 额外药水效果，当且仅当材料为药水时可以使用。
 - 可以有多个效果，用分号分隔
 - 格式为 Effect: "药水效果1:持续秒数1:等级1;药水效果2:持续秒数2:等级2"。如

```
Effect: "GLOWING:30:1;SPEED:30:3"
```

- **药水效果是原版特性，要喝下才会生效。**因此建议配合玩家宝石并打开Eat选项
- Glow: true或false，为true时让物品发出附魔的辉光特效。默认为false
 - 其原理是添加一个锋利附魔，并用附魔隐藏标志隐藏它
 - **因此对头颅无效**
- CustomModelData: 整数, 为有自定义材质包的腐竹提供。
- **所有加粗材料的位置均可以使用上述格式，此后不再赘述**
- 某些位置你必须压缩成一行来写，会特别注明
- =====

功能选项

通用配置

- Name: 字符串, 识别宝石用的名称, 储存在NBT里, 你只需要保证每个宝石的名称唯一
- Type: 宝石类型 可选择ITEM_GEM (物品宝石), PLAYER_GEM (玩家宝石) 以及 RANDOM_GEM (随机宝石)
- Lore: 识别Lore, **可选项**, 如果有这一条, 则插件会将所有包含此Lore的物品视为该宝石 (不推荐)
- Success: 强化成功率**表达式**. 如果没能成功宝石立即消耗
 - 不写时默认是100, 必然成功.
 - 大于等于100必然成功, 小于等于0必然失败
 - **你可以使用表达式来读取装备上的Lore、附魔等级、NBT数字或者读取玩家的 PlaceholderAPI, 参与成功率计算**
 - =====**宝石功能：物品表达式**=====
 - 表达式写法：和Excel公式类似。
 - 数值计算支持加减乘除、括号、取余数(%)。
 - 逻辑计算支持大于、小于、等于 (==)、大于等于(>=)、小于等于(<=)、不等于 (!=)、与(&&)、或(| |)、非(!)
 - 支持三目操作符?:
 - **小贴士：三目操作符?:的用法**
 - 判断条件?值1:值2
 - 当条件为真时，整个式子的值为值1；否则为值2
 - 支持函数，格式为\$函数名(参数1,参数2...)
 - \$RANDOM(): 产生0-1之间的随机小数

- \$RANDINT(a,b): 产生大于等于a, 小于b的随机整数
 - \$FLOOR(a): 取小于a且最接近a的整数
 - \$LOG(a): 取a的自然对数
 - \$POW(a,b): 取a的b次方
 - \$SQRT(a): 取根号a
- 表达式变量: 宝石插件提供了三个**物品变量**, 可以读取物品Lore、附魔、NBT, 格式为\$关键词:要读取的内容?默认值\$
 - 读取Lore数值: \$LORE:要读取的Lore?默认值\$。适用于读取Lore变量
 - 读取Lore词汇: \$WORD:字符串?常量值\$
 - 该功能可以读取Lore中的特定字符串, 把它转化为数字代入计算。
 - 读不到字符串时这个式为0。例如:


```
Success: "$WORD:武器品质: 白?100$
+ $WORD:武器品质: 绿?80$
+ $WORD:武器品质: 蓝?70$
+ $WORD:武器品质: 紫?60$
+ $WORD:武器品质: 红?50$
+ $WORD:武器品质: 橙?40$
+ $WORD:武器品质: 黑?30$
+ $WORD:武器品质: 粉?30$
+ $WORD:武器品质: 金?20$"
```
 - 上述这个例子中, 插件会读取武器品质设置成功率 (注意该配置中武器不能有多个品质)
- 读取附魔等级: \$ENCHANT:要读取的附魔名?默认值\$。可读取装备上任意附魔的等级
- 读取NBT浮点数: \$NBT:要读取的NBT名?默认值\$。可读取NBT小数
- **可以读取PAPI**
- **默认值不填则为0**
- 上述式子可以套娃, 比如Success: 100-\$SQRT(1,\$LORE:强化等级?1\$)
- 请确保更新到插件的2021/10/20号之后的版本, 否则套娃会出错
- **所有加粗表达式的位置均可以按上述格式书写, 之后不再赘述**
- **某些位置的表达式不能读取变量, 会特别注明**
- =====
- SuccessTip: 宝石使用成功的**提示信息**, 如果没有则使用默认提示
 - =====**宝石功能: 提示信息**=====
 - 提示信息有四种: 不提示 (NONE), 聊天栏 (Chat), 动作栏 (Actionbar), 标题 (Title)。
 - 格式分别为
 - Chat{messages=消息1;消息2;消息3..;interval=间隔的ticks数}
 - ActionBar{messages=消息1;消息2;消息3..;interval=间隔的ticks数}
 - Title{messages=大标题1;小标题1;大标题2;小标题2;..;interval=间隔的ticks数;fadein=淡入ticks数;fadeout=淡出ticks数;stay=停留ticks数}
 - 不写花括号, 只写一行文字, 等价于发送一条聊天栏消息
 - 写None (无视大小写), 等价于不发送任何消息
 - 支持颜色代码&。

- 所有加粗提示信息的位置均可以按上述格式书写，之后不再赘述
- =====
- FailTip: 宝石使用失败的**提示信息**，如果没有则使用默认提示
- Rewards: 字符串列表，详见[宝石奖励](#)

物品宝石选项

- Require: 字符串列表, 控制物品宝石能强化的装备类型. 这里**只对结尾敏感**.
 - 比如, SWORD对所有材料的剑都生效
 - _AXE既对斧头(某某材料AXE)生效也对镐子(某某材料PICKAXE)生效
 - 有三种内置类型: 武器WEAPON/工具TOOL/盔甲ARMOR
 - Weapon: 含剑/斧/弓/弩/三叉戟
 - Armor: 包括头盔/胸甲/护腿/靴子/鞘翅。注意不包括盾牌
 - Tool: 包括斧/镐/铲/锄
 - **特殊识别**: 支持显示名/Lore/NBT/NBT字符串/宝石识别。格式为关键词+冒号+识别内容。
 - 注意关键词全为大写，冒号后没有空格
 - 识别名称: "NAME:要识别的名字"
 - 识别Lore: "LORE:要识别的Lore"
 - 识别NBT是否存在: "NBT:要检测存在的NBT名称"
 - 识别NBT字符串的内容: "NBT:要检测的NBT名称:要检测的NBT内容"
 - 识别宝石名: "GEM:宝石名"
 - 一些例子: "NAME:神奇的钓竿", "LORE:按SHIFT+右键切换附魔", "GEM:锋利宝石", "NBT:MYTHIC_TYPE:振奋胸甲"
 - 注意，写在Require里的条件，并非需要全部满足，而是只要满足一条就能被识别。
- Embed: 可以镶嵌的最大颗数。为0或者不写此条则为一次性宝石
- Downgrade: 强化失败的情况下，物品降级的概率**表达式**。仅对物品宝石有效
- DowngradeTip: 物品降级时的**提示信息**。仅对物品宝石有效
- RemoveTip: 拆卸宝石时的**提示信息**。仅对物品宝石有效
- Break: 拆卸时宝石破碎的概率**表达式**。仅对物品宝石有效
- BreakTip: 拆卸时宝石破碎的**提示信息**。仅对物品宝石有效
- FastUse: 是否允许玩家右键快速将宝石打到某个槽位上。仅对物品宝石有效。可选择
 - 头盔 (Helmet或Head)
 - 胸甲 (Chestplate或Chest)
 - 护腿 (Leggings或Legs)
 - 靴子 (Boots或Feet)
 - 主手 (Mainhand或Hand)
 - 副手 (Offhand)
 - **不写FastUse时禁止快速打在槽位上**
- Gui: 字符串列表，允许宝石在哪些GUI上使用。仅对物品宝石有效
 - 内置的三个GUI分别为workbench (工作台), backpack (玩家背包), default (默认镶嵌台)
 - 玩家背包监听默认是关闭的。你需要在config.yml中开启它
 - 注意，**创造模式**下开启背包监听，在背包给物品打宝石，物品会被直接复制。这是无法修复的原版特性。

玩家宝石选项

- Eat: true或false, 是否是食用宝石。仅对玩家宝石有效
 - 如果为true, 则宝石材料必须是原版就可以吃的东西
- Shift: true或false, 是否需要蹲着才能使用
- Cooldown: 宝石使用冷却时间, 单位为秒
- CooldownTip: 冷却时间提示, 格式为

- 位置{p=提示前缀;s=提示后缀;empty=空进度格子样式;full=满进度格子样式;length=进度条长度}

- 其中位置同样可以选择ActionBar (动作栏)、Chat (聊天框)、Title (标题)
- **提示后缀必须要包含浮点数占位符%.nf**
- 例如, 如下配置会在玩家动作栏显示

- 宝石使用冷却时间: ||||| x.xx秒

- CooldownTip: ActionBar{p=&a宝石使用冷却时间;s=&a%.2fs;empty=&f|;full=&a|;length=75}

随机宝石选项

- 随机宝石较为特殊, 其成功率和奖励均没有作用, 只能套娃别的宝石
- 随机宝石只能套娃物品宝石和玩家宝石中的某一种, 不能两种都有。其格式为

```
Gems:
  宝石1: 概率1
  宝石2: 概率2
  ...
```

- 默认情况, 随机宝石包含什么宝石他自己就是什么宝石。
 - 比如, 随机宝石包含一系列的玩家宝石, 那么你就只能右键使用它
 - 又比如, 随机宝石包含一系列物品宝石, 那么你就只能把它打在物品上
- 无论套娃的宝石是否成功使用, 随机宝石都会被消耗
- 特殊情况: 你可以添加一行Give: true, 这样随机宝石会变成**抽奖宝石**, 玩家右键它就会随机获得一颗宝石

宝石奖励

奖励是宝石插件的功能核心。分为物品奖励和玩家奖励。

- 物品奖励只对物品宝石有效
- 玩家奖励对物品和玩家宝石都有效
- 你只能把奖励写在物品或玩家宝石里, 写在随机宝石里不起作用。

物品奖励的格式与MythicMobs类似

```
Rewards:
- 奖励1类型{参数1=值1;参数2=值2;...}
- 奖励2类型{参数1=值1;参数2=值2;...}
```

- 这些奖励会严格按照顺序执行。使用正序，拆卸逆序
- 某些参数有别名，使用别名也可以识别。

物品奖励

1. 原版属性

为装备增加指定的原版属性

- Attribute{name=属性英文;operation=操作;slot=生效部位;var=强化公式;inv=拆卸公式;limit=上限}

- operation有别名op
- 可用属性英文共9个，**注意拼写不能错误**

属性	生命上限	移动速度	攻击速度	攻击击退	物理伤害
名称	health	move	attack_speed	attack_knockback	damage
属性	幸运值	盔甲值	盔甲韧性	击退抗性	
名称	luck	armor	armor_toughness	knockback_resistance	

- 操作有三种：0（加和）1（增加一个比例）2（增加总系数）
- 生效部位有七个选项："mainhand", "offhand", "head", "chest", "legs", "feet", "auto"
 - 分别对应主手、副手、头盔、胸甲、护腿、靴子，以及根据装备类型自动推断
- var是**表达式**，用于计算强化后的属性，但此处不能使用物品或PAPI变量，且必须包含字母v。例如
 - var=v+1 表示将属性值+1
 - var=1.05*v表示将属性增加5%
 - var=v+\$RANDOM()表示属性随机增加0-1
- inv也是和var一样的**表达式**，用于拆卸时还原属性，不能使用物品或PAPI变量。
 - **没有inv则宝石不可拆卸也不可降级。**
 - 请将inv写成var的逆计算式子
 - 如var=v+1，则inv=v-1
- 之后的奖励中如有强化公式与拆卸公式，与此处完全一致，不再赘述
- limit是上限。填任意大于零整数，则属性超过上限时不能再打宝石。

2. 物品条件奖励

判断物品是否满足条件，若满足则执行奖励

- Conditional{condition=条件公式;reward=其它物品或玩家奖励}

- condition有别名c，reward有别名r
- condition需要填写一个逻辑公式，支持宝石物品变量和玩家PAPI
- reward可以套娃宝石的**任何奖励**
- 不满足条件则无法强化

3. CustomModelData

为装备添加CustomModelData，使其可以配合材质包

```
- CustomModelData{id=数字;force=是否强制添加}
```

- ID为你想要加的数字
- force有别名f。控制是否强行给装备添加CustomModelData，默认为true
 - 如果为false且装备已经有CustomModelData，则不能再打宝石
- **拆卸时CustomModelData会被移除**

4. 销毁物品

将被打宝石的物品或装备变为空气

```
- ItemDestroy
```

- **此奖励不可拆卸**

5. 耐久度

恢复装备耐久

```
- Durability{amount=耐久度数量}
```

- 为防万一，请不要对没有耐久的物品使用此奖励
- 物品满耐久的情况下也可以用
- 此奖励拆卸不会引发物品耐久度下降

6. 空奖励

什么也不做

```
- Empty
```

7. 附魔

强化装备附魔

```
- Enchant{name=附魔名;level=要提升的等级;limit=上限}
```

- 此处附魔名称是游戏内置的附魔名，因此可能和您的想象完全不同
- 请在游戏内用/mgem enchant查看正确的附魔名
- 兼容EcoEnchants、GoldenEnchants附魔插件

8. 附魔设置

将装备附魔设置到一个指定的等级

```
- EnchantSet{name=附魔名;level=要设置的等级}
```

- 与Enchant不同，这里**不是提升**多少级，而是**设置为**多少级
- 0级代表去除指定附魔

9. 物品标志

为装备添加某些原版标志

- ItemFlag{flag=标志名}

- flag有别名f
- 可用的标志有七种：

标志名	作用
HIDE_ATTRIBUTES	隐藏装备原版属性
HIDE_ENCHANTS	隐藏装备附魔
HIDE_UNBREAKABLE	隐藏装备的不可破坏属性
HIDE_POTION_EFFECTS	隐藏药水效果
HIDE_DYE	隐藏皮革护甲的彩色染料信息
HIDE_DESTROYS	<i>隐藏装备可破坏的东西</i>
HIDE_PLACED_ON	<i>隐藏装备可被放置的地方</i>

- 注意HIDE_DYE只在1.16.3以后的版本存在
- 最后两个标志的作用作者也不清楚

10. 直接更改物品

将装备直接设置为指定的物品。物品通过材料构造

- ItemSet{材料}

- 材料的格式与宝石外观一节中的材料格式完全一致
- **但是你需要压缩到一行来写，用=号赋值并用分号分割**
- 例如 - ItemSet{Material=STONE;Glow=true}
- 你还可以直接给宝石，格式是 - ItemSet{gem=宝石名;amount=数量}
- 数量超过64个时会放到背包，若背包也放不下则会掉落在地上

11. 拆卸宝石

允许在打一颗宝石的时候尝试移除另一颗已经镶嵌的宝石，适用于宝石升级

- GemRemove{name=宝石名;clear=是否清除该宝石的奖励}

- 尝试从已经镶嵌的宝石中拆一颗下来
- 如果undo取true（默认）则拆卸的时候会尝试清除该宝石的效果，清除失败则无法打宝石
- 否则强行移除宝石，无视其效果

12. 奖励表

用于将多个物品奖励拼成一行

- List{reward=奖励1;reward=奖励2;...}

13. 添加Lore

给装备添加Lore，支持颜色代码&

- LoreAdd{lore=要添加的文本;mode=模式;locator=定位lore;limit=添加次数上限;force=是否强行添加}

- mode是模式，有五种可选：
 - first(第一行)，
 - last(最后一行)
 - before(在locator前)
 - after(在locator后)
 - line(在locator那行追加lore)
- before, after, line这三种模式均要求使用locator
- 物品的lore只需要包含locator即可被识别，识别无视颜色**
- force为true或false，控制在未找到locator时，是否强行添加lore。**默认为true**
 - 设置为true时，如果没找到lore
 - 如果mode=before，插件会在lore的**第一行**处插入一行lore，一行locator
 - 如果mode=after，插件会在lore的末尾追加一行locator，一行lore
 - 如果mode=line，插件会在lore的最后加入一行locator拼接lore
 - 设置为false时，如果mode为before, after, line之一且没找到locator，则无法打宝石
- limit为添加次数上限，采用NBT记录，哪怕物品上添加的lore被修改了也能正确工作。

14. 删除Lore

删除物品上指定的Lore，支持颜色代码&

- LoreDel{lore=要删除的文本;mode=模式}

- mode是模式，有三种可选：
 - first (从前往后查找，删除第一个发现的lore)
 - last (从后往前查找，删除第一个发现的lore)
 - all (删除所有lore)
- 插件会匹配包含指定lore (可以为空字符串"") 的所有行，且不会忽略颜色
- 拆卸时lore会被加回到第一行(first)或最后一行(其它情况)**

15. 替换Lore

将物品上指定的Lore替换为新的lore，支持颜色代码&

- LoreReplace{old=要替换的旧lore;lore=要添加的新lore;mode=模式;locator=定位器;limit=替换限制次数}

- mode是模式，有四种可选：
 - first替换正数第一行发现的lore
 - last替换倒数第一行发现的lore
 - all只要匹配全部替换，
 - line替换locator所在的行内的lore
- 注意locator只对行内替换有效，识别无视颜色**

16. 替换多行Lore

将物品上多行lore替换为新的多行lore，支持颜色代码&

- LoreMultiReplace{old=要替换的第一行;第二行;第三行;lore=要添加的新lore第一行;第二行;第三行;limit=替换限制次数}

17. Lore变量编辑

编辑物品Lore数字

- LoreVar{lore=变量名;var=强化公式;inv=拆卸公式;limit=限制公式;format=格式;(允许新增才填)mode=模式;locator=定位lore;prefix=是否把数字加到宝石前面;index=第几个数字}

- 变量名：要编辑的数字前面的识别标志。如"物理伤害"。
 - 插件将会读取其后的第一个整数或者浮点数参与计算
 - 识别变量名和读取数字均忽略颜色代码
- var是**强化公式**，inv是**拆卸公式**（与原版属性强化相同），ivar必填，没有inv则无法拆卸。
- limit是**限制公式**，必须包含v。与强化公式的不同之处在于，这个公式的结果必须是逻辑值(true或false)
 - 比如，v<=10的意思是变量v必须在10以内，超出则无法强化
 - 你可以编写更加复杂的逻辑表达式，如 v>=2&&v<=8 要求v大于等于2且小于等于8
- format是格式。此处使用C语言scanf的浮点数格式，具体而言
 - format=%.nf，其中n代表小数位数。如%.3f表示保留三位小数
 - 除了%之外的其它字符都可以随便添加，比如format=【速度+ %.2f】
 - 如果你要添加百分号，请加入两个连续的%%。这是必须遵守的语言限制
 - 支持罗马数字，这时候就不需要%.nf了，直接使用ROMAN。例如format=【斗之力 ROMAN 段】
- mode是模式。
 - 变量名没有找到时，如果设置了模式，则插件会根据locator在合适的位置添加变量名。有五种模式可选：
 - mode=first，在第一行添加变量名
 - mode=last，在最后一行添加变量名
 - mode=before，若找到locator则在locator前一行添加变量名，否则在最后一行添加
 - mode=after，若找到locator则在locator后一行添加变量名，否则在最后一行添加
 - mode=line，若找到locator则将其替换为变量名，**否则无法打宝石**
- locator是定位器，结合mode使用，把变量加到locator的前面、后面或替换之
 - 如果已经在武器上找到了定位器，且mode = after或者before
 - 那么只会在定位器的前面或者后面找lore
- **一旦触发添加，变量值将被设置为0，代入强化公式算出结果**
- prefix为true或false，为true时会把属性值加在词条的前面，false时加在后面
- index为第几个数字。默认情况下index=1修改Lore后面的第一个数字，你可以
- **每一条仅只支持一个数字，要修改范围。你必须写两条，分别设置index=1（这是默认的，你可以不写）和index=2。例如**

■
- LoreVar{lore=物理伤害: ;var=v+1;inv=v-1;format=%.0f -}
- LoreVar{lore=物理伤害: ;var=v+1;inv=v-1;format=%.0f;index=2}

18. 物品材料修改

修改物品或装备的材料，将一种物品变成另一种物品

- Material{material=材料名}

- material有别名m
- **拆卸时不会还原材料**

19. MMOLItems技能添加和强化

在服务端装有MMOLItems前置时，使用这个奖励可以为物品添加MMOLItems技能

```
- MMOAbility{id=技能;mode=触发模式;属性名=属性值{var=强化公式;inv=拆卸公式;limit=限制公式}}
```

- 技能可在MMOLItems wiki上寻找[Ability List · Wiki · MythicCraft / MMOLItems · GitLab](#)
- 属性名等价于wiki中的modifier，属性值是不做强化时的初始值
- 强化、拆卸和限制公式写法和Lore变量编辑相同

20. MythicArtifact或MythicCrucible物品欺骗

在服务端装有MythicArtifacts或MythicCrucible之一时，该奖励会改写物品特征，使其被MythicArtifacts或MythicCrucible识别，从而实现打宝石释放出MM技能。

```
- MythicItem{name=MM物品名;force=是否强制改写}
```

- 对于MythicCrucible，该奖励会添加一个名为MYTHIC_TYPE的NBT标签
- 对于MythicArtifacts，该奖励会修改武器的显示名和材料
- 这个奖励拆卸时会移除MYTHIC_TYPE标签或者移除显示名

21. 物品改名

修改物品显示名，支持颜色代码&

```
- Name{name=新名字}
```

- name有别名n
- **拆卸不会还原名字**

22. 物品名称数字修改

修改物品名称里面的数字，支持颜色代码&

```
- NameVar{name=已有的名字的一部分;var=强化公式;inv=拆卸公式;limit=限制公式;format=格式;force=是否强制改名}
```

- 用法和LoreVar一样，但是修改装备名称里面，已有的名字后面的第一个数字。**暂不支持改第二个数字**
- 例如你有一把倚天剑+1，打了NameVar以后，可以把它变成倚天剑+2
 - NameVar{name=&6倚天剑;var=v+1;inv=v-1}
- 和LoreVar一样，也支持罗马数字（改成+I，+II，+III，+IV.....）

23. 物品NBT浮点数修改

修改物品的NBT浮点数，适用于在装备上存入玩家看不见的数字，或者修改一些使用NBT作为属性的插件的属性（比如MMOLItems）

```
- NBTDoube{name=数值名称;var=强化公式;inv=拆卸公式;limit=限制公式}
```

- name有别名key
- var、inv、limit的写法与Lore变量编辑完全一致

24. 物品NBT字符串修改

修改物品的NBT字符串

```
- NBTTagString{name=字符串名称;var=字符串内容;force=是否允许覆盖}
```

- name有别名key
- var如果不写就是删除整个字符串（此时奖励不可拆卸）

25. 添加NBT技能

为物品添加宝石技能库中的技能，采用NBT识别因此玩家不能在装备上看见

- 备注：如果你打算用Lore识别，请直接用添加Lore奖励

```
- SkillAdd{name=技能名}
```

- name有别名skill, s
- **不能重复添加**

26. 删除NBT技能

删除物品上的某个宝石技能

```
- SkillDel{name=技能名}
```

- name有别名skill, s
- 技能名就是宝石技能库里面的条目
- **装备上没有此技能则无法打宝石**

27. 替换NBT技能

将物品上的某个宝石技能替换为另一个技能

```
- SkillReplace{old=旧技能名;new=新技能名}
```

- new有别名name, skill, s
- **装备上没有旧技能则无法替换**

28. Lore技能转NBT技能

将物品上的某个靠Lore触发的宝石技能转换为靠NBT触发，从而实现技能隐藏的效果

```
- SkillToNBT{name=技能名}
```

- name有别名skill, s
- **宝石上没有指定技能，或指定技能没有识别Lore时无法打宝石**

29. 无法破坏

使装备变得无法破坏

```
- Unbreakable
```

物品奖励通用标志：

- \$ignorable：跟在某条奖励后面。如果有这个标志，哪怕奖励无法执行，宝石也将继续强化。

玩家奖励

1. 动作栏消息

通过动作栏向玩家发送消息，支持颜色代码&

```
- ActionBar{messages=消息1;消息2;消息3...;interval=间隔的ticks数}
```

2. 聊天栏消息

通过聊天栏向玩家发送消息，支持颜色代码&

```
- Chat{messages=消息1;消息2;消息3...;interval=间隔的ticks数}
```

3. 发送标题

向玩家发送标题信息，支持颜色代码&

```
- Title{messages=大标题1;小标题1;大标题2;小标题2;...;interval=间隔的ticks数;fadein=淡入ticks数;fadeout=淡出ticks数;stay=停留ticks数}
```

备注：上述三个奖励的messages均有别名m

4. 执行指令

执行指令，支持PlaceholderAPI

```
- Command{command=指令;console=是否后台执行;op=是否以OP身份执行}
```

- command有别名c
- console为true或false，控制是否由后台执行，**默认为true**
- op为true或false，仅当console为false时生效。默认为false
 - 为true将临时给予玩家op权限执行此指令
 - 完全同步执行，并使用try-finally保证不让玩家卡op
 - 若为false则仅仅以玩家身份执行

5. 给予经验等级

给予或扣除玩家一定的原版经验等级

```
- ExpLevel{amount=表达式}
```

- amount有别名level, l
- amount为**表达式**，你可以使用PAPI和各种函数
- **可以使用物品变量，但仅在物品宝石中生效，在玩家宝石中无效**
- 计算结果为正数则增加玩家经验等级，为负数则扣除玩家经验等级

6. 治疗玩家

治疗或伤害玩家一定生命

```
- Heal{amount=非0小数}
```

- 为正数则治疗玩家，为负数则伤害玩家
- 不会超过实际生命上限

7. 玩家装备编辑

对玩家某个槽位的装备施加物品奖励

```
- ItemEdit{slot=槽位名;reward=物品奖励}
```

- 槽位名与宝石配置中的FastUse写法相同
- 物品奖励可以套娃一切宝石物品奖励。如reward=Durability{amount=1000}

8. 玩家物品给予

给予玩家一定数量的物品。物品通过材料解析

```
- ItemGive{材料}
```

- 材料的写法与物品奖励ItemSet的完全相同
- 数量超过背包空位时会掉在地上

9. 玩家物品消耗

从背包中收取玩家物品

```
- ItemTake{物品1=数量1;物品2=数量2...;}
```

- 物品的格式与宝石Require完全相同。例如
- ItemTake{DIAMOND=1;LORE:强化材料=2}

10. 玩家最大生命值奖励

增加或减少玩家生命上限

```
- MaxHealth{amount=整数;limit=上限}
```

- amount为正数则增加，为负数则减少，为0则只进行上限检查
- 生命上限只计算裸装基础值，不包括盔甲的附加值

11. 金币奖励

给玩家金币或者向玩家收费

```
- Money{amount=表达式}
```

- amount为**表达式**，你可以使用PAPI和各种函数
- **可以使用物品变量，但仅在物品宝石中生效，在玩家宝石中无效**
- 计算结果为正数则给玩家钱，为负数则向玩家收费

12. 点券奖励

给玩家点券或者向玩家收费

```
- Point{amount=表达式}
```

- amount为**表达式**，你可以使用PAPI和各种函数
- **可以使用物品变量，但仅在物品宝石中生效，在玩家宝石中无效**
- 计算结果为正数则给玩家点券，为负数则向玩家收费

13. 给予MM物品

从MM物品库中取得物品并给予玩家

- MythicItemGive{name=物品名;amount=数量}

- 数量超过背包容量时会掉在地上

14. 原版药水效果

给玩家指定等级和市场的原版药水效果

- Potion{name=药水名;level=药水等级;duration=持续的秒数}

- 截至1.17.1可用药水共32种，注意某些药水在低版本不能使用。下表展示了药水和有效的别名

伤害吸收	不祥征兆	失明	潮涌能量
ABSORPTION, ABSORB	BAD_OMEN, OMEN_BAD, PILLAGER	BLINDNESS, BLIND	CONDUIT_POWER, CONDUIT, POWER_CONDUIT
反胃	伤害抗性	海豚的恩惠	急迫
CONFUSION, NAUSEA, SICKNESS	DAMAGE_RESISTANCE, RESISTANCE, ARMOR, DMG_RESIST, DMG_RESISTANCE	DOLPHINS_GRACE, DOLPHIN, GRACE	FAST_DIGGING, HASTE, SUPER_PICK, DIGFAST, DIG_SPEED, QUICK_MINE
防火	发光	瞬间伤害	治愈
FIRE_RESISTANCE, FIRE_RESIST, RESIST_FIRE	GLOWING, GLOW, SHINE, SHINY	HARM, DAMAGE, INJURE, HARMING, INFLICT	HEAL, HEALTH, INSTA_HEAL, INSTANT_HEAL, INSTA_HEALTH, INSTANT_HEALTH
生命提升	村庄英雄	饥饿	力量
HEALTH_BOOST, BOOST_HEALTH, BOOST, HP	HERO_OF_THE_VILLAGE, HERO, VILLAGE_HERO	HUNGER, STARVE, HUNGRY	INCREASE_DAMAGE, STRENGTH, BULL, STRONG, ATTACK
隐身	跳跃提升	漂浮	幸运
INVISIBILITY, INVISIBLE, HIDE, VANISH, INVIS, DISAPPEAR	JUMP, LEAP, JUMP_BOOST	LEVITATION, LEVITATE	LUCK, LUCKY
夜视	剧毒	生命恢复	饱和
NIGHT_VISION, VISION, VISION_NIGHT	POISON, VENOM	REGENERATION, REGEN	SATURATION, FOOD
缓慢	挖掘疲劳	缓降	速度
SLOW, SLOWNESS, SLUGGISH	SLOW_DIGGING, DULL, FATIGUE, DIG_SLOW, DIGGING, SLOW_DIG	SLOW_FALLING, SLOW_FALL, FALL_SLOW	SPEED, SPRINT, RUN_FAST, SWIFT, FAST
厄运	水下呼吸	虚弱	凋零
UNLUCK	WATER_BREATHING	WEAKNESS	WITHER

-

15. 发动技能

发动宝石技能或者MM技能

- skill{skill=技能名}

- skill有别名s
- skill既可以是宝石技能库中的技能，也可以是mm技能库中的技能
- 注意，这里**不能使用目标选择器**。请在宝石或者MM技能组中写目标选择器
- **即便技能因为没有目标而发动失败，宝石也会被消耗**。请合理编写技能，使其发动必然成功。

玩家奖励通用标志

- \$onSuccess 加在任何玩家奖励后面
 - **有这个标志时，奖励在宝石使用成功后才会执行**
- \$onFail 加在任何玩家奖励后面
 - **有这个标志时，奖励在宝石使用失败后才会执行**
- 上述两个标志都没有时，不论成功与否奖励都会执行
- \$onRemove 加在任何玩家奖励后面，**只对可镶嵌的物品宝石生效**
 - 有这个标志时，该奖励只在拆卸宝石时执行

宝石条件

- 1.05版条件暂时只有三个
- 格式为

Conditions:

- 条件1
- 条件2

- 同样分为物品条件和玩家条件
- **宝石条件暂时还不能在技能中使用**

玩家条件

1. PAPI条件

检查玩家PAPI是否满足条件

- PAPI{p=逻辑公式;tip=失败提示}

- 逻辑公式和物品条件奖励中的条件写法一致。举个例子，如果你想要判断某个变量（如%level%）的大小：
 - PAPI{p=%level%>=5;tip=你必须达到五级才能使用该宝石}
- tip是字符串，失败提示。只能显示在聊天栏

2. 玩家权限

检查玩家有或者没有某权限

- Permission{p=权限;has=有或无}

- has=true时，有权限则通过检查；has=false时，无权限才能通过检查

3. 背包空位

检查玩家背包空位数目

```
- InvEmpty{amount=需要的空位数目}
```

- 若玩家背包空位不足，则不能通过检查

物品条件

1. 无Lore条件

禁止宝石在带有指定Lore的武器上使用

```
- NoLore{lore=要检测的lore}
```

宝石GUI

宝石GUI存放在位于数据文件夹下，每个yml可以有若干个GUI。GUI是大小可变的箱子菜单。

- 每个GUI都是yml的一个段，段名就是GUI名
- Locations：字符串列表，用于保存GUI方块的位置。**尽量不要手动修改。**
- Title：GUI标题。支持颜色字母&
- Page：整数，页数上限
- Slots：字符串列表，用来直观地设置箱子的每个格子的图标
 - 箱子最小一行，最大6行，超出的行数会被舍弃
 - 每行都可以9字母来代表图标，大小写字母、数字、特殊符号均可
 - 小于9个自动填充不可点击的空气，大于9个的都被舍弃。例如

```
Slots:  
- XXXXXXXXX  
- XOXXXXXOX  
- XXXXAXXXX
```

即构建了一个GUI的布局，有三种图标：X、O、A

- Items：图标设置段。在段中可以详细设置图标的类型、外观、功能。
- 每个段的名称都必须是Slots里面出现过的字母
 - Type：字符串，图标类型，有九种可以选择
 - TIP：提示信息的图标，可以设置外观但不能点击
 - EMPTY：空格子，既不能放东西也不能点击
 - EQUIP_SLOT：装备格子
 - 可以自由放入和取下
 - 每次最多只能放入一个装备
 - GEM_SLOT：宝石格子
 - 将装备放入装备格子，则满足条件的宝石会自动出现在宝石格子中
 - 拿着宝石左键点击宝石格子，即可镶嵌
 - 右键格子中已经出现的宝石，即可拆卸
 - USE_GEM：使用宝石的按钮，点击按钮即可无消耗地使用一颗宝石

- 如果GUI上有装备格子，则等于对物品使用一颗物品宝石
- 如果GUI上没有装备格子，则只能使用玩家宝石
- PAGE_JUMP：打开其它GUI
- PAGE_PREV：上一页（仅对多页GUI有效）
- PAGE_NEXT：下一页（仅对多页GUI有效）
- PAGE_TIP：页码提示
 - 可以修改页码图标，但它的页码永远是 当前页数/总页数
- 材料：与宝石材料的设置格式相同，可以使用Display、Texture、Material、Glow等.....

=====下面四种格子拥有专门的设置项=====

- EQUIP_SLOT
 - Require：可以放入的装备，与宝石的Require格式完全相同
- GEM_SLOT
 - Require：可以容纳的宝石名称。**只识别前缀**
- USE_GEM
 - Gem：要使用的宝石名
- PAGE_JUMP
 - Gui：要跳转的GUI名称

=====

宝石技能

基本配置

- 宝石技能保存在配置文件夹的skills目录下
- 以yml形式储存，**一段一个技能，段名就是技能名**
- 识别方式：支持四种识别方式
 1. 不做任何配置：用宝石奖励SkillAdd打在装备上的技能，默认是NBT识别
 2. Lore：填写要识别的Lore，武器上有这个Lore时就能够放技能
 - **注意，识别无视颜色且只识别前缀**
 - 也就是说，如果一个Lore是 技能I，另一个是 技能II
 - 则技能II总是会被识别为技能I，因为
 - 技能II = 技能I + I
 - **总而言之，技能的识别Lore文字不能互为前缀，否则只识别短的那个技能。**
 - **这一设计是因为药水BUFF的同一个Lore前缀对应多个等级的药水的缘故，还请理解**
 3. Display：装备显示名
 - 支持颜色代码&
 4. MythicType：识别MMC武器
 - 这个标签是MythicCrucible自动加在装备上的标签
 - MM版本4.13以下，需要在MM武器上写一个空的Skills，才会产生这个标签
- Slot：字符串或字符串列表，限制技能只能在哪些槽位上发动。
 - 槽位的写法与宝石FastUse格式完全相同
- Success：技能发动成功率**表达式**，与宝石成功率写法完全相同
- SuccessTip：技能发动成功的提示信息，与宝石提示信息写法完全相同。如果不写就没有信息

- FailTip: 技能发动失败的提示信息, 同上
- Cooldown: 技能冷却时间, 单位为秒
- CooldownTip: 冷却时间提示, 格式为
 - 位置{p=提示前缀;s=提示后缀;empty=空进度格子样式;full=满进度格子样式;length=进度条长度}
 - 其中位置同样可以选择ActionBar (动作栏)、Chat (聊天框)、Title (标题)
 - **提示后缀必须要包含浮点数占位符%.nf**
 - 例如, 如下配置会在玩家动作栏显示
 - 技能冷却时间: ||||| x.xx秒
 - `CooldownTip: ActionBar{p=&a技能冷却时间;s=&a%.2fs;empty=&f|;full=&a|;length=75}`
- Duration: **持续时间技能专用**, 指定这项后, 技能中必须要有TimeStartSkill来启动持续时间。单位为秒。
- Skills: 字符串列表, 与MythicMobs技能类似, 一行一个技能
- Conditions: 字符串列表, 技能施法者条件, 与MythicMobs条件类似, 一行一个条件
- TriggerConditions: 字符串列表, 技能触发者条件, 与MythicMobs条件类似, 一行一个条件
- TargetConditions: 字符串列表, 技能目标条件, 与MythicMobs条件类似, 一行一个条件
- **本插件完全兼容MM技能。你可以直接把技能挪到宝石装备库中**

触发器

- 宝石技能有54个触发器, 并且支持复合触发信息
- 与MythicMobs一样, 触发器均以短波浪线+on开头, 跟在技能后面
- **复合触发信息的使用方式为~on触发器:可触发信息1;可触发信息2;...**
 - 用冒号紧跟触发器, 不要加空格
 - 用分号分隔每个触发信息
 - 例如~onKill:PIG;COW 触发器就能被杀死猪或者牛触发
- 下面是每个触发器和详细说明

触发器	触发事件	复合触发信息
Jump	跳跃	
Signal	指令/mgem signal	信号名
Counter	计数技能发动	计数技能tag
ShiftSwing	Shift+左键	
ShiftUse	Shift+右键使用物品	
ShiftRightClick	Shift+右键空地	
KillEntity	杀死实体	杀死的生物类型
KillMythicMobs	杀死MythicMobs怪物	MythicMobs怪物名

触发器	触发事件	复合触发信息
DamagedProjectile	被投射物打伤	射箭生物类型
DamagedBlock	被方块弄伤	伤害类型, 详见网址
DamagedEntity	被实体攻击受伤	攻击者生物类型
Drop	丢物品	物品材料名
TridentHit	三叉戟 落地	
Hit	投射物 落地	投射物类型
BowHit	弓箭打伤生物	目标生物类型
TridentAttack	三叉戟打伤生物	目标生物类型
SnowballAttack	雪球打伤生物	目标生物类型
FireballAttack	火焰弹打伤生物	目标生物类型
ProjectileAttack	投射物打伤生物	目标生物类型
Combat	战斗（攻击、受伤）	涉及的生物类型
Teleport	传送触发	
Block	放置方块	
TridentThrow	投掷三叉戟	
Despawn	死亡或退出游戏	
Tame	驯服生物	驯服的生物类型
Attack	攻击	目标生物类型
Shoot	射箭	
BlockPlace	放置方块	
BlockBreak	破坏方块	破坏的方块类型
Consume	食用/消耗物品	
Crouch	蹲下	
Uncrouch	起身	
Damaged	受伤	攻击者生物类型或伤害类型
Death	死亡	
Interact	与实体交互	目标实体类型
Kill	杀死生物	目标生物类型
KillPlayer	杀死玩家	

触发器	触发事件	复合触发信息
Spawn	玩家进入游戏或复活	
SplashPotion	投扔喷溅或滞留药水	
Swing	左键	
Use	右键使用	
RightClick	右键空地	
Timer	定时技能	每多少Ticks触发一次
Fish	一切钓鱼事件	钓到东西的种类（如果有的话）
FishBite	鱼或者实体咬钩	钓到东西的种类（如果有的话）
FishCatchFish	钓起鱼	钓到东西的种类（如果有的话）
FishCatchEntity	钓起实体	钓到东西的种类（如果有的话）
FishGround	钓钩命中方块	
FishReel	收回空钩	
FishFail	有鱼咬钩但没钓到	
ArmorEquip	穿上装备	
ArmorUnequip	脱下装备	

内置技能

- **注意1：内置技能必须写在宝石技能库中**
- **注意2：MM目标选择器对内置技能无效，内置技能有它自己的目标**

1. 宝石奖励

套娃一切宝石奖励

```
- Reward{宝石奖励}
```

- 宝石奖励与前面的写法完全一致
- 物品奖励会打在发动技能的装备上
- 玩家奖励会施加给发动技能的玩家

2. 切换技能

为同一个装备切换不同技能

```
- Switch{技能1;技能2;技能3}
```

- 只会对触发技能的装备生效
- 每触发一次，就会切换到下一个技能，原先的技能失效。循环往复。
- 只能切换NBT识别的（用宝石SkillAdd打上去的）技能，不能切换Lore识别的技能

3. 可切换奖励

配合切换技能使用，切换到这个技能组时执行奖励，切走的时候执行拆卸

- RewardSwitch{宝石奖励}

- 只会对触发技能的装备生效
- 例如 - RewardSwitch{Enchant{name=DAMAGE_ALL;level=10}}
- 则用 - Switch切换到这个技能组时, 武器锋利+10; 切出时武器锋利-10

4. 药水技能

给玩家持续性的原版药水Buff

- PotionBuff{type=药水名;level=等级表达式;duration=持续时间秒数表达式;refresh=刷新时间秒数;roman=罗马数字识别} \$世界名1:上限1 \$世界名2:上限2 @目标

- type有别名potion, p, name
- level有别名l, duration有别名d
- roman为true时识别罗马数字
- 药水BUFF只能有两种目标: @self 和 @target
- 触发器推荐用onTimer
- 相比用MM制作药水BUFF, 使用这个技能有如下的显著优势:
 1. 可以根据装备上的Lore动态读取药水buff等级, 无需每种等级写一个技能
 2. 可以设置刷新时间, 如果剩余的时间高于这个时间就不刷新
 - 避免反复的伤害吸收、频繁的生命提升
 3. 可以正确处理覆盖, 低等级BUFF不会覆盖高等级药水
 4. 可以设置世界药水限制, 在指定的世界药水等级自动被压制到某一等级
 5. 异步生效, 不卡服

5. 闪现技能

顾名思义, 瞬移到目标地点

- Blink{distance=距离上限表达式} @目标

- 目标有九种可选

@entity	闪现到命中的实体	@down	向下闪现
@location	闪现到目标地点	@left	向左闪现
@forward	向前闪现	@right	向右闪现
@backward	向后闪现	@bed	向床闪现
@up	向上闪现		

- 其中location和forward最常用
- 相比MM技能, 本技能可以一行写闪现

6. 持续时间技能

- 当且仅当技能指定了Duration时有效
- 在未开始计时的时候, 整个技能都不可使用

- 你必须写一个开始计时技能才能启动整个技能

- TimeStart{tip=技能开始的提示}

- 技能开始提示也支持ActionBar、Chat、Title，格式和宝石奖励的一样
 - 持续时间技能一旦开始，技能组里的其它技能都变得可用且没有冷却
 - 技能一旦开始，持续时间内不能再次开始
- 你可以再写一个技能来**增加持续时间**

- TimeAdd{time=要增加的秒数表达式;tip=提示信息}

- 从而做到杀人杀怪增加持续时间
- 持续时间结束后技能继续冷却
- 注意，**持续时间内技能的冷却也在计算**，因此加的太多，技能就没有冷却了
- 相比用MM计分板，本技能的好处在于可以**方便地增加时长**

7. DEBUFF技能

给目标玩家或者生物加上Debuff

- Debuff{type=类型;duration=持续时间秒数表达式} @目标

- 目标只能是@self和@target
- type类型有十一种可以选择

名称	作用	名称	作用
USE	禁止使用物品	ATTACK	禁止造成伤害
SHOOT	禁止射箭	JUMP	禁止跳跃
FLY	禁飞	MOVE	禁止移动
BREAK	禁止破坏方块	PLACE	禁止放置
HEAL	禁止生命恢复	TELEPORT	禁止传送
SKILL	禁止使用宝石技能	POTIONBUFF	禁止药水效果刷新
CONSUME	禁止食用或消耗物品		

- 所有Debuff对玩家有效
- Attack, Shoot, Heal, Teleport对生物有效
- Paper系列端1.16.以上, Jump对生物也有效

8. 吸血技能

百分比吸血

- BloodSuck{factor=吸血系数表达式}

- factor有别名f, k
- 必须是有伤害的事件才能附带吸血，因此请使用~onAttack之类的触发器

- 吸血系数表达式计算出的系数会被直接乘到伤害上。
 - 如 `BloodSuck{k=0.1} ~onAttack` 代表一切攻击附带10%吸血
- 相比MM吸血技能，**本技能不会给玩家额外的MCMMO经验**

9. 计数技能

记录触发器触发的次数，次数满足一定条件则触发技能

- `Counter{condition=逻辑公式;dynamic=变量表达式;persist=是否永久计数;tag=计数器名称;allslot=是否触发全身格子的计数技能}`

- `condition`有别名`c`，`dynamic`有别名`d`，`persist`有别名`p`
- 逻辑公式是一个为true或为false的表达式，**其中必须有变量v**，代表触发的次数
 - 如 `v%3==0` 表示判断v对3取余数，余数为0
- 逻辑公式里面可以使用变量`d`，`d`是物品变量公式，由`dynamic`指定
 - 如`condition=v%(10-d)==0,dynamic=$LORE:技能等级?0$`
 - 意思是，武器上的技能等级为0时，每10次触发一次；为1时，每9次触发一次...
- `persist`为true或false，默认为false
 - 为true时，计数会以NBT形式保存在武器上
 - 为false时，计数会存在内存里，服务器重启刷新
- `tag`为计数器名。配合触发器`~onCounter`使用
- `allslot`为true或false，默认为false
 - 为true时，会触发全身的`onCounter`技能
 - 为false时，只会触发当前装备的`onCounter`技能
- 示例：每五下暴击一下

Skills:

- `Counter{c=v%5==0;tag=暴击计数} ~onAttack`
- `Damage{amount=10} @targetentity ~onCounter:暴击计数`

- 相比MM计分板，使用本技能的显著优势是**节省工作量**

10. 取消事件

取消触发技能的事件

- `CancelEvent`

- 本技能与MM相应技能的作用完全相同，**但兼容性更好**
- 配合复合触发信息，你可以取消更细致的事件。比如
 - 使玩家免疫掉落伤害

- `CancelEvent ~onDamagedBlock:FALL`

- 请注意，在Skills中，取消事件技能的前面
 - 不能存在异步技能（需专门指定技能的`sync=true`）
 - 不能存在延时技能
- 上述两种情况都会使得取消事件失效

MythicMobs兼容

技能兼容

- 宝石技能完全兼容MythicMobs技能,
- 宝石技能库中的技能可以指向任意MythicMobs技能。
- MythicMobs、MythicArtifacts、MythicCrucible也可以用宝石技能库中的技能，**但是宝石特色功能将失效**
 - 宝石内置技能，冷却时间显示，持续时间

掉落物

- 可以将宝石作为MythicMobs掉落物
- **只需在怪物配置中加入**

```
Drops:  
- Gem{name=宝石名称}
```

- 其它写法与MythicMobs掉落物一致

MM附加

宝石插件提供了以下MM附加条件和技能

条件

1. NoArmorStand

阻止技能对盔甲架触发。用法：在技能中加上

```
TargetConditions:  
- NoArmorStand
```

2. PvPManager

只选取开启了PvP的玩家。需要PvPManager支持

```
TargetConditions:  
- PvPManager
```

3. ResidenceFlag

判断领地条件。需要Residence支持

```
Conditions:  
- RedidenseFlag{f=要判断的标志}
```

技能

1. SheildDamage

对护盾（黄心）造成伤害，但不影响玩家真实血条

```
- ShieldDamage{d=伤害量}
```

