

# 世界书教程 ver1.2

该世界书教程其实不算对新手特别友好的新手教程。建议在看完下方的世界书官方文档以及对“单角色”角色卡的撰写有入门了解后再观看。

本教程部分对应的是“酒馆 Silly Tavern”的内容。

本文档免费。大家也可以相互讨论。

2.5 更新，修改了很多本身的描述。新增了一些例子。新增了第五块的内容如“角色生成器”。

---

## 1 基础概念

### 1. 什么是世界书？

World Info (also known as Lorebooks or Memory Books) is a powerful tool available in ST to insert prompts dynamically into your chat to help guide the AI replies.

世界书(Lorebooks)是酒馆的一项强大工具，可在聊天中动态插入提示以帮助引导 AI 回复。

以上是酒馆 SillyTavern 官方给出的定义。

比较基础的东西我认为没有必要阐述，其官方的文档和一份百科全书已经足够完善。建议自己使用翻译器查看。

世界书官方文档：<https://docs.sillytavern.app/usage/core-concepts/worldinfo/>

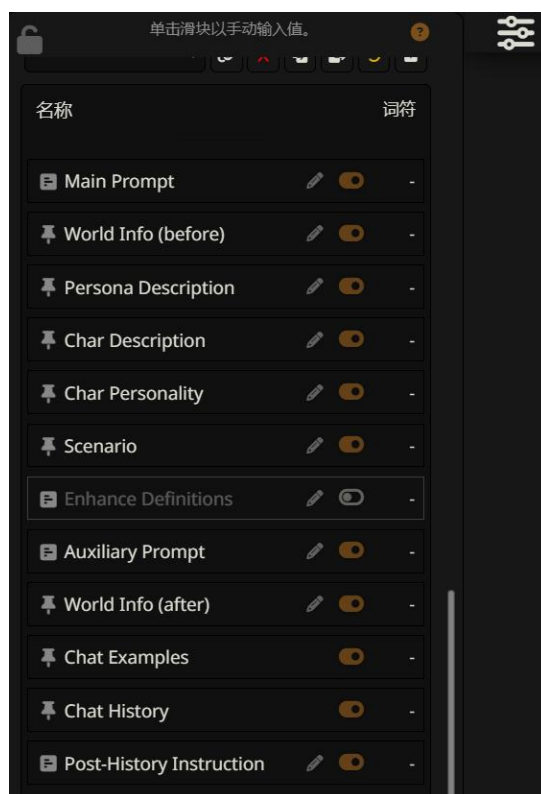
世界书百科全书：<https://rentry.co/world-info-encyclopedia> by: kingbri、Alicat、Trappu

### 2. 位置、深度

对于 AI 聊天来说，你每次点击发送，都会把包括“角色卡”、“世界书”、“聊天记录(上下文)”等所有激活信息一次性打包发送给 AI(prompt)，接着 AI 根据这个信息撰写回复。

世界书提供了一个在 prompt 不同位置选择性(绿灯、不同深度)地插入不同内容的方法，以更灵活地插入你的设定、规范等内容。同时由于 AI 的注意力更集中在顶部和底部两端，而随着上下文的延长，中间的设定更可能被忘记，因此世界书的深度选项可以将内容插入对话相对更底部位置，这有助于 AI 注意到你的设定(不容易丢设定)。

示例 默认预设顺序



在默认预设情况下，整体 prompt 的顺序如上图所示。顶部是 Mainprompt，接着是 World Info(before)等等，以下是对应位置(下图有示例)：

- Main Prompt
- World Info(before) [对应“世界书一角色定义之前/作者注释之前”]
- Persona Description [对应“用户信息”]
- Char Description [对应“角色描述(卡面)”]
- Char Personality [对应“高级定义一角色设定摘要”]
- Scenario [对应“高级定义一情景”]
- World Info(after) [对应“世界书一角色定义之后/作者注释之后”]
- Chat Examples [对应“高级定义一对话示例”]
- Chat History [上下文，聊天记录]

如果你把所有内容都放进了“角色定义之后/之前”，那么这和你把这些内容全部摆在“角色描述”里面其实是等价的。也就是说，世界书可以放角色卡、设定、状态栏。角色卡也同样可以放这些内容。

假如位置一样，顺序数字相同，那实际顺序是按照世界书创建先后(UID)来判定的，创建时间越靠后的内容在相对的上边。打个比方，以下是4个内容不同的世界书条目，它们的插入深度、顺序数字相同。【】中的数字代表了创建的先后。在示例里，小红是世界书第一个创建的条目。

示例 顺序-1

【小明 3】 定义之后 顺序 100
【小红 1】

定义之后 顺序 100
<b>【小张 2】</b> 定义之后 顺序 100
<b>【小刚 4】</b> 定义之后 顺序 100

那么，它发送给 AI 的结果会是：

示例 顺序-2

<b>【小刚】</b>
<b>【小明】</b>
<b>【小张】</b>
<b>【小红】</b>

因此建议手动输入一下你的顺序，特别是在你的内容有明显先后顺序的情况下。顺序数字越大，内容在相对位置的越下方。

以下是 5 张图，以直截了当的方式展示每个内容的位置。第五张图是聊天的 log，也就是你发送给 AI 的所有内容 (prompt)。

# TEST CARD

73 词符数  
(43 恒定的)



更多...

搜索/创建标签



创作者的注释



角色描述



扩展媒体

这里是角色描述

词符: 10

## TEST CARD 高级定义

### 提示词覆盖 (用于聊天补全和指导模式)

将{{original}}插入到任一框中，以包含系统设置中的相应默认提示词。

#### 主要提示词

此处的任何内容都将替换用于此角色的默认主提示词。(v2规范: system\_prompt)

词符: 0

#### 后续历史指令

这里是后续历史指令

词符: 13

### 创作者的元数据 (不与AI提示词一起发送)

#### 角色设定摘要

开心

词符: 5

#### 情景

厨房

词符: 6

#### 角色备注

这里是角色备注 @D4 role: system

@ 深度

4

角色

系统

词符: 16

#### 健谈度

角色在群聊中说话的频率!

害羞

普通

话多

#### 对话示例

设置角色的写作风格，很重要!

<START>

{{char}}:这里是对话示例1

词符: 17

新建 或 A TEST

自定义

1-11 of 11

50 / page

标题/备忘录

Strategy

位置

深度

顺序

触发率 %

这里是角色定义之前	角色定义之前	100	100		
这里是角色定义之后	角色定义之后	100	100		
这里是↑EM	↑EM	100	100		
这里是↓EM	↓EM	100	100		
这里是作者注释之前	作者注释之前	100	100		
这里是作者注释之后	作者注释之后	100	100		
这里是D4	@D	4	100	100	
这里是D3	@D	3	100	100	
这里是D2	@D	2	100	100	
这里是D1	@D	1	100	100	
这里是D0	@D	0	100	100	

主要关键字

关键字或正则表达式

逻辑

与任意

可选过滤器

关键字或正则表达式 (如果为空则忽略)

扫描深度

区分大小写

Whole Words

Group Scoring

自动化ID

使用全局设置

Use global

Use global

Use global

(没有任何)

内容

(词符: 8) (UID: 10)

☐ Non-recursive (will not be activated by another)

☐ 防止进一步递归 (本条目将不会激活其他条目)

☐ Delay until recursion (can only be activated on recursive checking)

这里是D0

包含组

确定优先级

组权重

粘性

冷却

延迟



这里是角色定义之前

[这是用户信息描述]

这里是角色描述

[TEST CARD's personality: 开心]

[Circumstances and context of the dialogue: 厨房]

这里是角色定义之后

[Example Chat]

[Example Chat]

这里是对话示例 1

[Example Chat]

[Start a new Chat]

这里是 0 楼。你只需要回复你是 1 楼。

我是 1 楼。

这里是 2 楼。你只需要回复你是 3 楼。

这里是作者注释之前

这里是作者注释之后

这里是角色备注 @D4 role: system

这里是 D4

我是 3 楼。

这里是 D3

这里是 4 楼。你只需要回复你是 5 楼。

这里是 D2

我是 5 楼。

这里是 D1

这里是 6 楼。你只需要回复你是 7 楼。

这里是 D0

这里是后续历史指令



### 3. 世界书的作用

由于上述提到“你每次点击发送，都会把所有信息发送给 AI”，在某种情况下，你把内容都放进世界书里和放进角色卡里是完全等价的。因为你发送给 AI 的都是同样的东西。

因此世界书其实可以撰写很多不同的内容。可以是人物设定、世界观、文风规范、状态栏等等（等于你把设定告诉了 AI）。同时这些内容在某些深度和顺序的情况下和直接写进角色描述里是完全等价的！

AI 能够理解很多的内容：开头给出故事，user 输入行为，它就已经能理解这是一个写作/角色扮演任务，接着它就会让这个故事推进下去（AI 的回复）。所以也并不需要刻意地去告诉 AI “你是一个摄像头”。

我们可知，如果你把东西都放进角色定义之前/之后，除了世界书可以绿灯按需触发以外，可能和直接写进“角色描述”里面没有太多差别。

不过世界书提供了“@D-角色 深度”这一工具。AI 的注意力是有限的，当模型的注意力不足（上下文太多）时就更有可能漏掉你的设定、已发生的故事情节。当对话轮数越高，上下文越长，放在开头（一般而言是角色定义之前~之后）的设定更可能会被忘记。因此插进 @D4 以下时内容就会相对地靠近对话底部，AI 也更容易注意到而不会吞设定。

但要注意：AI 注意力是有限的，如果你把一大坨几万字的设定插到 @D0，该忘的还是会忘记。就像你不能指望 GTX650 超频一下它就能和 4090 对对碰一样。

AI 一般对顶部和底部的内容注意力都比较好，但是顶部的内容可能会被破限占据了一定的空间，因此将重要的内容尽量靠近底部是更好的选择。

一些比较经典的世界书的特殊内容（即非对设定的解释）：状态栏、插入选项、（好感）度规则、文风示例、随机事件生成器、界面。

### 4. 搞明白一些问题

世界书只是一个工具，而且非常简单，你也不是真的在写代码。

因此技术永远不是重点，灵感和逻辑才是。很多时候“世界书”的问题都是语文问题或者是逻辑问题，多去想一想，多去问一问 AI，查查字典比追求“技术”重要得多。

同时，你也可以把 AI 看作是一个人。角色卡的内容发送给 AI，就相当于“告诉”了它你写的设定。因此如果你想“多写 n 个角色”“增加一些设定”，是的，你直接“告诉”它就好了。

### 5. 推荐格式

现在已经有很多人介绍和解释过 JSON 和 YAML 等格式，不再赘述。实在不懂的，为什么问我？你甚至可以问问豆包。

需要明确的一点是：你不是真的在写代码。因此有的格式、规范是不需要严格遵守的，可以灵活改变。我认为格式的一大意义在于让自己理清思路，让你知道你自己到底在干什么，同时分清你各个内容之间的层级。

建议能删除的符号就删除,其实 AI 只要足够聪明(模型够好)都能够理解你表达的意思,特别是在你自己理清了自己的逻辑以后。一大段的陈述性描述转换成层级清晰的表述远比严格遵守代码格式多打几个标点符号要有用得多。一个符号大约就占用 1token,因此删除没必要的标点符号我认为是可以接受的。

我比较习惯的是使用 XML 标签(<>)包裹 Markdown 混合 YAML 格式的写法。我认为这有利于我理清思路,并且可以更好地将内容模块化。也可以很方便地给 AI 写下注释  
以简单的魔法少女为例:

示例 1 格式-魔法少女

```
<魔法少女>
# 魔法少女的基本设定
## 简述
【简述内容】
## 服装
常服: 【内容】
特殊服装: 【内容】
- 变身服: 【内容】
- 校服: 【内容】
## 能力
【内容】
## 备注
- 内容 1
- 内容 2
</魔法少女>
```

很显然,这种结构可以适配很多种需求,你也可以用相同的格式撰写人物等。“#”的存在也可以在同一大类中区分不同的内容。比如:

示例 2 格式-魔法少女+黑暗魔法少女

```
<魔法少女>
# 魔法少女的基本设定
## 简述
...

# 黑暗魔法少女的设定
## 标题
</魔法少女>
```

我相信你能理解我表达的是什么。假如同样的格式以单纯的 YAML 来表示,他会是这样子的:

示例 3 格式-魔法少女(但纯 YAML)

```
魔法少女:
  基本设定:
    简述: 内容
    服装:
      - 常服: 内容
```

- 特殊服装:
  - 变身服: 内容
  - 校服: 内容
- 能力: 内容
- 备注:
  - 内容 1
  - 内容 2

虽然这也能表达相同的意思。但你后期若需要修改其中的内容，我相信你会头痛的。因为空格对齐容易看得眼花。单个“##”内也可以不用 YAML 的“-”，而是直接撰写你当下能想到的大段文字也更为方便。

同时若你尝试过用类似的“人物生成器”类卡片以 YAML 格式生成过人物，我相信你会发现 AI 会很对称的每个键给你生成 2~4 个值，并且短而对称。比如：

示例 4 格式-林小雨-YAML

```
character:
  basic_info:
    name: 林小雨
    gender: 女
    age: 16
    height: 158cm
    weight: 45kg
  appearance:
    hair: 黑色及肩直发
    eyes: 深褐色大眼睛
    face: 圆润可爱
    style: 清新淡雅
  personality:
    traits:
      - 温柔善良
      - 略带腼腆
      - 做事认真
      - 爱帮助他人
  background:
    hometown: 江南小镇
    family:
      parents: 普通工薪家庭
      siblings: 独生女
    education: 高中在读
  hobbies:
    - 画画
    - 听雨
    - 读诗词
    - 种花
  special_skills:
```

- 水彩画技法精湛
- 能写一手好毛笔字
- 对传统文化有研究

但当你使用的是 Markdown 时，往往同一层级下 AI 会给你更多的文字以描述标题内容。

示例 4-1 格式-林小雨-Markdown

## **# 角色设定：林小雨**

### **#### 基本信息**

- **\*\*姓名\*\***: 林小雨
- **\*\*性别\*\***: 女
- **\*\*年龄\*\***: 17 岁
- **\*\*身高\*\***: 162cm
- **\*\*生日\*\***: 4 月 18 日
- **\*\*星座\*\***: 白羊座

### **#### 外貌特征**

- 乌黑的齐肩短发，偶尔扎成一个小马尾
- 圆圆的大眼睛，眼神清澈明亮
- 皮肤白皙，脸颊常带着淡淡的红晕
- 喜欢穿浅色系的衣服和百褶裙
- 经常戴着一个小巧的樱花发夹

### **#### 性格特点**

- 开朗活泼，但也有安静的一面
- 做事认真负责，有强烈的责任感
- 善良热心，乐于助人
- 对新事物充满好奇心
- 遇到困难会努力克服，有坚韧的一面

### **#### 兴趣爱好**

- 喜欢下雨天和雨后的空气
- 擅长弹钢琴，尤其喜欢肖邦的作品
- 热爱阅读，特别是诗集和散文
- 会做一些简单的甜点
- 喜欢收集各种可爱的文具

### **#### 背景故事**

- 在一个小城市长大，父母都是普通上班族
- 从小学习成绩优秀，是班级里的学习委员
- 因为帮助同学解决问题而深受大家喜爱
- 梦想是成为一名音乐老师
- 家里养了一只叫“小花”的橘猫

### **#### 日常习惯**

- 每天早起晨读
- 午休时间喜欢到天台吹风
- 放学后经常去琴房练琴
- 睡前会写日记记录一天的心情
- 周末喜欢给家人做爱心便当

以上两个回复都是使用的同一个 prompt “为我以 Markdown/YAML 格式生成 1 个角色。林小雨”。我相信你能看得出来“画画”、“听雨”和“喜欢下雨天和雨后的空气”、“擅长弹钢琴，尤其喜欢肖邦的作品”的区别。对于角色卡来说，后者包含的信息丰富度完全不同，你也可以根据这些信息来更好地去完善你的角色。

## 2 很多时候，注重语文和逻辑问题

在 1.4 中也提到，很多时候“世界书”的问题都是语文问题或者是逻辑问题。有的时候你会发现 AI 出字很少、又亦或者是连着相同格式复读好多次，在排除模型的问题以外，还可能是你撰写的内容本身有逻辑方面的错误——AI 编不出来了。

对你写下的内容进一步思考，才是撰写角色卡的重点。在这个章节我希望提出一些常见的问题，我也可能有错，但大家可以通过这种思维方式去思考自己是否有必要这么去写作，是否有更好的表达方法。**如无必要，勿增实体。**

### 1. 先讲讲不同语言之间的问题。

AI 可以以多种语言回答你的问题，但是因为各语言之间训练数据有差异，因此**部分内容可能用源语言来表达会更好**。比如“雌小鬼”就是一个源于日本的词汇，相应的训练数据也会更大，因而使用“メスガキ”来代替效果可能会更好。

同时因为在训练数据中英文数据的占比很高，很多时候用英文撰写设定可能会更好。但注意这里指的是客观上的设定，比如“红色的头发”，“穿着衬衫”等，就可以使用“red hair”和“shirt”替代。如果你认为自己文笔还不错，你希望 AI 模仿你的文笔，那还是使用中文更为合适（特别是在写对话示例时）。

因为 tokenizer 的原因，一般而言英文也更节省 tokens(至少约 1/3)。

也由此，创作日本动漫同人角色时，让她先回复日语再回复中文，味儿会更正一些。比如“「ザコには、もったいないけどな！」（只是对杂鱼来说！太浪费了！）”

### 2. 优化你的表述

以下是某人物卡的描述：

示例 5 人物描述

**Personality:** [嚣张+雌小鬼+变态+控制欲强+顽劣+欺负人+强人]  
**Likes:** [恃强凌弱、欺负 {{user}} (尤其让玄宗宗女性知晓)、对 {{user}} 性\*并试图奴役、名望、实力]

可以简单判断出的是“雌小鬼”本身就含有“嚣张”、“顽劣”的部分意思。“恃强凌弱”也和“强人”+“嚣张”部分重合。因此不要重复撰写意思互相嵌套的内容。

以下也是某人物卡的表述：

示例 6 修为设定(修改前)

- 修仙世界，修为顺序：炼体—炼气—筑基—金丹—元婴—化神—入虚，寿命从正常的 70 年增长到上千年，所以 80 岁也可以是少女。

可以看出这就是一个简单的陈述句，没有结构。我们可以尝试提取其中的信息，以让它

更有层级。比如：

示例 7 修为设定(修改后)

修为:
order: 炼体, 炼气, 筑基, 金丹, 元婴, 化神, 入虚
effect:
- 增加寿元: 千年以上
- 永葆青春

这样“修为”这一设定的层级就会更加清晰，后期你也更方便添加其他内容。

同样的，以下是同卡的另一个内容：

示例 8 灵玉宗设定(修改前)

<灵玉宗>
SETTING:[以全女性而闻名的宗门，功法“灵玉决”可以让女修加快修炼，缺点是：会导致身体有几个敏感部位，被刺激就会高潮失禁，失去战力；浪费灵力，需要纯阳石或与纯阳体的男性性爱，吸收精液，固本培元。]
Characters:[宗主苏灵儿、太上长老冯雪莹、内门弟子、外门杂役。]
Behavior:[对{{user}}榨取与欺凌，不对外公开，但会经常以影像或请玄圣宗人现场观看来羞辱玄圣宗。]
</灵玉宗>

其中以下部分是存疑的：

这一整块的内容其实就是灵玉宗的设定，但其中又出现了“SETTING”。并且“Characters”和“Behavior”显然也是灵玉宗设定的一部分，但是看起来又和“SETTING”是同级元素(空格上对齐)，因此层级不太合理。“SETTING”中的内容明显是对灵玉宗的概括描述，那么我们可以用 overview 来代替。

同时“或与纯阳体的男性性爱，吸收精液，固本培元”，其实可以直接表述成“或吸收纯阳体男性的精液”，其实是一个意思。因为性爱的目的就是为了吸收精液。

以下是简单修改之后的部分示例：

示例 9 灵玉宗设定(修改后)

<宗门>
# 灵玉宗
## Overview
Sect known for being all female
## 灵玉决
type: 功法
dvanantage: 让女修加快修炼
disadvantage:
- 会导致身体有几个敏感部位，被刺激就会高潮失禁从而失去战力
- 浪费灵力，需要纯阳石。或吸收纯阳体男性的精液
## Characters
- 宗主: 苏灵儿
- 太上: 长老冯雪莹
- 内门弟子
- 外门杂役

```
## Attitude to {{user}}
```

```
**不对外公开**
```

- 榨取与欺凌
- 通过邀请玄圣宗人现场观看对 {{user}} 的凌辱或向他们播放影像以羞辱玄圣宗

```
</宗门>
```

这样修改以后，可以日后很方便、简洁地对“灵玉诀”进行拓展、修改。同时“Behavior”改为“Attitude to {{user}}”，表述清晰一些。

### 3. 多想一层，你的描述代表了什么

从示例 7 中我们可以发现，修为的功能有“永葆青春”这一内容。那么你可以尝试着与设定抬杠：永葆青春是怎么葆——如果一个老婆婆修为有成她样貌会倒退回年轻时吗？如果是一个熟女修为有成她会回到年少的模样还是保持原状（熟女的样子也很有韵味）？

因此，为世界书不断地添加设定就是规范设定的过程。假设这里我希望的是修为有成之后，容貌就固定在了那一刻，不会再衰老。

那么我就可以改为：“- 永葆青春：当修为有成后，容貌固定在修为提升那一刻的模样，不会衰老”

但这又带来了新的问题：假如老婆婆修炼有成是否应该回退？如何回退？

多思考这些问题，你就会发现你的设定原来越丰满。但注意：不要过度设定而把规则限制在了很小的一块，这样同样会影响 AI 的发挥。有些细枝末节的东西就随他去吧。毕竟你不可能真的修过仙，世界上也没有魔法少女。

“那我问你，你的头怎么尖尖的？你的头会还原吗？你的头尖尖的会导致我的头也尖尖的吗？你家里人的头是不是也是尖尖的？你的头尖尖的会不会影响你是男的还是女的？你的头是什么时候开始尖尖的？”

只要你提到了一个概念，那它就应该有相应的作用。比如你提到了魔力，那你就要想想魔力到底在作品里能发挥什么样的作用，如果没有，那你有什么提到它的必要呢？

### 4. 一些小技巧：结构化

通过为条目设置绿灯触发以及修改深度。我们可以让一些设定仅在提及时出现，不提及时隐藏，同时保留完整结构以达到节省 token 和不让 AI 注意的目的。

比如有 4 个世界书条目：

条目 1 内容：“<宗门>”，深度：定义之后，顺序 100。蓝灯

条目 2 内容：“【灵玉宗的设定】”，深度：定义之后，顺序 101。绿灯

条目 3 内容：“【灵玉宗的设定】”，深度：定义之后，顺序 102。绿灯

条目 4 内容：“</宗门>”，深度：定义之后，顺序 103。蓝灯

这四个条目完全触发时它在 prompt 里长这样：

示例 9 宗门设定(结构)

```
<宗门>
```

```
# 灵玉宗
```

<div>【设定】</div> <div># 衍天宗</div> <div>【设定】</div> <div>&lt;宗门&gt;</div> <div>// 此处为衍天宗不被提及的样子</div> <div>&lt;宗门&gt;</div> <div># 灵玉宗</div> <div>【设定】</div> <div>&lt;宗门&gt;</div>
---

当衍天宗**不被提及**(上下文中没有绿灯的提示词)时，蓝色的内容将**不会显示**，同时也不破坏整体的结构。

## 5. 我常用的一些深度

@D0 用于插入非常重要的内容，通常加起来不超过 100 字

@D2 用于插入状态栏、文风指引、注意事项

@D3~@D5 视重要程度插入不同的设定。如角色、特殊概念等

同时可知，@D0 的位置其实是在 user 对话框的下方，也就是跟在你的回复下面。所以你可以做出类似@D0-Human：“请判断我的回复是否通过鉴定再给出回复”的操作。这个操作等价于你撰写回复时多了一句上面那段话。

注意一个点：当你提到了(撰写了设定)，AI 大概率就会提及。因此让一些不重要的内容按需触发，以及不要过度规范内容可能是更好的选择。

过度规范示例：“user 会遭遇怪物，比如史莱姆、僵尸、骷髅等”，这种表述可能会导致你的卡里就只出现这三种怪物，其他的是完全不提及。有时候你直接说“user 会遭遇不同的怪物”就足够了。

## 6. 常用占位符

其实这个在官方文档已经提到了，在这里仅简述一些好用常用的

官方文档位置：<https://docs.sillytaavern.app/usage/core-concepts/macros/#general-macros>

{{user}}：会被替换为你的角色名字。

{{char}}：会替换为角色卡的名字(注意不一定是某个角色的名字)

{{random:内容 1, 内容 2, ..., 内容 n}}：在内容 1 到内容 n 中随机抽取 1 个。

{{roll:(formula)}}：骰子，比如 1d3+1 就是丢一个三面骰子，结果再加 1。即结果在 2~4 之间。

## 3 我的 RPG 卡可以有什么内容

就像前面说的，“开头给出故事，user 输入行为，AI 就已经能理解这是一个写作/角色扮演任务”。单角色卡和 RPG 卡其实在模型智力足够的情况下没有很多的区别。不过由于 RPG 卡在角色描述上已经花了很多笔墨，必然就很难在上下文长度限制较大的情况下再花大篇幅去介绍很多角色。



## 1. WorldInfo 世界信息

你可以在设定的最上方添加最简单的世界信息。如背景、参考作品、时间等等。以魔法少女举例，可以是：

示例 10 魔法少女世界信息

```
<WorldInfo>
Background: 现代日本
Timeperiod: 2020
<WorldInfo>
```

这样的信息已经足够让你的卡运行起来了。再配合一个开场白。恭喜你已经成功制作了一张完整的 RPG 卡！

当然，你会感觉还不够，你还需要往里面添加各种各样的规则来使世界更符合你的想法。比如常见的对 NPC 的规范：

示例 10-1 魔法少女世界信息-添加规则

```
<WorldInfo>
# Basic Info
Background: 现代日本
Timeperiod: 2020
# NPC Rules
命名: NPC 的名字不应过于老土，选择吸引人、独特的符合文化背景的名字
外表: 所有的 NPC 都是漂亮、好看的
<WorldInfo>
```

当然你可以想到什么就加入什么，**这些补充性的规则永远都是你在测试和游玩的过程中发现 AI 不符合你的想法，所以你才要填充进去的。**这里使用中文只是方便大家看懂。规则类的内容建议使用英文撰写。

## 2. 填充你的设定

接着，开始撰写你认为需要阐述的设定。比如魔法少女世界观总需要一个魔法少女。那么就需要定义什么是魔法少女，参考“示例 1 魔法少女”。不再赘述。

这个过程更多的是你的思考、灵感、想法，没有很多技巧上的东西。你可以撰写一个“# 魔法棒”以设定这个世界中魔法棒到底是什么，也可以撰写“# 怪人”来设定反派大致的模样。还能用“# 组织”来设定你世界内的各种组织。

当你完成以上工作之后，你的卡已经几乎完成了。

总的来看，你的魔法少女卡可能大致结构长这样(详细内容省略掉)：

示例 11 魔法少女 RPG 世界书-结构

```
<WorldInfo>
# 世界观
## 设定
# 新东京
## 设定
<WorldInfo>
<魔法少女>
# 魔法少女
```

```
# 黑暗魔法少女
# 魔法棒
# 魔力
# 战斗方式(假如是性斗?! )
</魔法少女>
<怪人>
# 怪人
## 设定
## 出现场所
## 出现时机
# 怪人组织 1 号
## 组织地点
### 东京分堂口
### 名古屋分堂口
# 怪人组织 2 号
</怪人>
<角色>
# User 的设定
# 人物设定(卡) 1
# 人物设定(卡) 2
...
</角色>
<奇奇怪怪的设定>
# 战败表现
# ...
</奇奇怪怪的设定>
<状态栏规则>
内容
<状态栏规则>
```

当你完成之后，你就只剩下撰写开场白。就可以开玩了。

## 4 状态栏

### 1. 基础状态栏

状态栏是每个创作者在刚开始都想写的东西。实际上没有太多的固定格式。只需要 AI 智商足够可以理解，层级清晰即可。没有固定的写法。比如以下就可以是一个状态栏(注意 json 不是固定的，我只是觉得 json 在酒馆默认情况下的颜色更好看一些)：

示例 12 基础状态栏

```
<status_format>
[Insert <StatusBlocks> at the end of your response]
<StatusBlocks>
```json
日期：
姓名：
```

```
服装:
情绪:
```
</StatusBlocks>
</status_fotmat>
```

你可以试着把这个状态栏加进角色卡中，一般就能输出对应的内容。而再要往里面加各种规则，不是因为“状态栏必须这样”，而是因为“你觉得输出不符合你的想法，你需要进一步规范它”。比如日期可能是“2024 年 3 月 21 日”也可能是“24/3/21”，当你发现其中一种不符合你的想法时，你就可以为他增加规则以限定内容，同样的例子“日期：{YYYY/MM/DD}”，这样状态栏就会固定生成前一种日期。

同时你也可以在任意部位，比如示例 12 中[]的下方插入 Rule 来对状态栏本身进行规范，比如只生成一个角色的状态栏，或者是不生成 user 的状态栏等。没有固定的格式，你照着我的常用格式也是可以的。

2. 化繁为简

状态栏的规则建议越简洁越概括越好。如果你写的规则很长，那建议审视是否有可以省略/优化/删除的部分。

比如“金钱：{当前金钱值/累积获得金钱值}”完全可以写成“金钱：{current value/cumulative value}”，二者表达相同的意思，但是节省了 2/3 的 tokens。你也可以“金钱：{current value}\$ / {cumulative value}\$”来固定金钱这一栏的货币符号。这个道理可以推导到所有类似的结构中。

其次，相比于你直接在状态栏里面写一大坨的规则(有的卡甚至状态栏都能顶 2 个角色了)，倒不如直接在开场白把它写好，辅以简明的规则。AI 会跟着示例直接抄。也是以“日期”举例，假如你开场白使用的就是前种格式，那后面 AI 大概率会保持这种格式，这样你就又抠下来一点 tokens 了。

比如以下是一个状态栏中某项的规则：

示例 12 某状态栏中的条目规则示例

```
衣着:{{详细且动态地描述每件衣物的材质、颜色、款式、穿戴状态,包括内衣、袜子、鞋子等;描述衣物与身体的贴合度、透明度、褶皱状态;强调衣物被体液浸湿、撕裂的动态过程;发型细节包括长度、造型、发饰,以及被体液浸湿后的黏腻状态,描述头发随动作的飘动。如有涂鸦,详细描述其位置、内容和状态}}
```

我认为状态栏中的规则需要你自己去思考 AI 假如完全遵守规则能够写出来什么。比如“褶皱状态”如果写出来了它长什么样？每次都要写吗？你是否真的需要这些信息？“衣服材质”本身是否就包含“透明度”的概念，这样是否重复了？

显而易见，AI 本身就可以通过上下文推断出场景是否“被浸湿、撕裂”，可能并不需要你刻意强调这些部分，场景到了自然就有了。

以下是同样的状态卡不同描述的回答示例，示例使用的温度是 0：

示例 13 不同状态栏规则导致的回复差异示例

```
开场白:
包间里，你正慵懒地靠在真皮沙发上，手中的酒杯里摇晃着琥珀色的液体。
林清媛坐在你的斜对面，二十出头的年纪，穿着一条简约的黑色连衣裙，露出修长的颈项。
```

她不时用余光打量着这间装潢考究的包间，手指无意识地摩挲着高脚杯的杯柱。

User: 我泼了她一杯水

服装: {{详细且动态地描述每件衣物的材质、颜色、款式、穿戴状态, 包括内衣、袜子、鞋子等; 描述衣物与身体的贴合度、透明度、褶皱状态; 强调衣物被体液浸湿、撕裂的动态过程; 发型细节包括长度、造型、发饰, 以及被体液浸湿后的黏腻状态, 描述头发随动作的飘动。如有涂鸦, 详细描述其位置、内容和状态}}

回复中的状态栏示例:

服装: 黑色真丝连衣裙被水完全打湿, 布料紧贴着身体。裙摆因水渍变得沉重, 发丝被打湿后凌乱地贴在脸颊和脖颈上。

服装: //注: 是的, 置空

回复中的状态栏示例:

服装: 被打湿的黑色连衣裙

服装: {at least 40 Chinese words} //字数规范

回复中的状态栏示例:

服装: 黑色真丝连衣裙已被水打湿, 贴在身上勾勒出优美的曲线。裙摆及膝, 搭配一双细高跟鞋。脖子上戴着一条简约的银色项链, 耳垂上是一对小巧的珍珠耳钉。此刻衣着已经显得有些狼狈。

注意到, 一个 5tokens 的字数规范输出了 154tokens 的规则类似的结果。当然你也可以加入“hairstyle”之类的内容, 以在“服装”中插入“发型”。

同时, 思考你的状态栏是否真的需要那么多的内容? 你是否真的每次都需要事无巨细地让状态栏输出包括但不限于服装、外貌、表情、心理、\*\*部位特写等一系列内容? 有很多东西放在正文也许效果会更好。你会发现当场景没有太多变化时, 特写几乎都是一致的, 因为本身就没有发生很大的改动。那这部分的 tokens 不就浪费掉了吗?

同时状态栏对 AI 编后文的影响很大, 假如状态栏中提及了角色的心理(如好感度、堕落值等), 并给了文字性描述。那么大概率 AI 会在后文朝着这个方向猪突猛进, 非常刻板。

### 3. 尽量不要过度规范

也是以上述例子为例。尽量不要过度规范 AI 的范围, 这不仅适用于状态栏。当你过度限定 AI 输出的范围, 但是当前场景没有那么多的东西可以输出时, AI 就会痴呆, 导致输出质量比较低。你的 prompt 需要给 AI 一个灵活反悔的空间, 让它自己去选择应该输出什么。

同时, 尽量不要让 AI 进行数字计算。AI 没有计算功能, 它给出的一切结果都是猜。因此各种诸如好感度、堕落值之类的东西, 如果你要用。那就接受 AI 乱编的结果。除非你用大力气去描写规则。

并且, 与其通过直接禁止 AI 做某事, 不如直接告诉它一个逻辑。比如直接告诉它“禁止机娘的运动有噪音”远不如“有赖于伺服电机技术的进步, 机娘在运动时已经完全静音”

## 4. 状态栏的一些功能

### 4.1 固定信息

有的状态栏除了本身就是 XP 的一部分外(如各种 debuff)，还承载了很重要的**固定信息**的作用。比如在前文的状态栏中已经显示了这里的地方、时间、人物。那么后文就不容易跑偏。你的 NPC 不会一会穿着水手服，一会就换成了战壕风衣。

同时，RPG 类型的卡因为可能会遭遇随机生成的 NPC。状态栏这时就起到了一个固定随机 NPC 外貌、姓名的作用。

### 4.2 作为绿灯条目的触发词

状态栏中的内容也可以作为绿灯条目的触发词来使用。

比方说王城里面有无数的区域，你可以使用一个世界书条目来仅撰写每个区域的地名。具体的某个场所设定使用“地名”作为绿灯的触发词。这样你提到地名时才会触发对应的设定，做到节省 Tokens 同时不过多抢走 AI 注意力的方法。

假如没有状态栏，很多地名大概率只会在“刚到达”时提及一次。毕竟你不可能每句话都提一下你到底在哪里。这时候，状态栏如果有条目能显示你当前所在的区域，就可以稳定地在当前场景触发这个绿灯，也就不会掉设定。

关于这点，还有其他妙用，比如通过合适的触发结构隐藏某些秘密等。

## 5. 使用正则隐藏既往状态栏

状态栏本身就占用一定的 tokens，并且你一般也不会往前翻看以前的状态栏到底长什么样。同时存在于久远上下文的状态栏有时候还会影响到 AI 的判断，从而扭曲当前的正文。因此可以使用正则来隐藏 X 楼以上的状态栏。

比如新建一个局部/全局正则(酒馆右上角“三个方块”图标)。“查找正则表达式”填写：

示例 13 隐藏既往状态栏正则

```
\n<StatusBlocks>[\s\S]*\n</StatusBlocks>
```

“替换为”和“修剪掉”置空。勾选“AI 输出”，其他不勾。最小深度填“4”。这样的结果就是 4 楼以上的状态栏(一般其实就是保留 2 个)将不会纳入正文之中，不会发送给 AI，节省了 tokens 的同时还可以稍微提高输出质量。

但注意，这样可能会导致随机生成的 NPC 信息会漏掉一些(见 4.4)。

## 5 创作的一些方法

大家都是希望创作出自己理想中的作品的。很大一部分创作历程除了自己的巧妙构思和灵感以外，也有赖于 AI 的辅助创作。实际上 AI 就是干这个的——替你扩展世界观、提供灵感、撰写人物，以及替你归纳总结，修改你的设定。很多设定都是在不断地提问中逐渐完善起来。AI 在扮演角色之前，它的本质就是一个 LLM。因此可以替你完成以上的各项工作。

但注意的是，AI 给你的所有答案都请尽量手工润色或者修改。把 AI 输出的东西再当做提示词喂给 AI 结果只会越来越差。

# 1. 通过提问迭代生成

你可以通过不断地提问，然后修改你的提问来完善你的创作。

比如在你完成类似“示例 11 魔法少女 RPG 世界书-结构”的工作之后，你可以将世界观中的一切概念、设定转为蓝灯。接着在一个“空白开场白”进行你的设定迭代。

最简单的流程如下：

首先进行一个开场的 prompt(也就是在对话框里直接输入。此处示例使用空白卡)，比如：

示例 14 提问迭代

User #0:

为我生成一个角色。我希望她是一个魔法少女，20 岁，棕色头发，黑色眼睛，挂着魔法书。她的衣服应该是宽大的。使用 markdown 格式

//又或者是这样，这里我使用这种格式。这里的#0 代表楼层

User #0:

角色生成。  
身份：魔法少女  
年龄：20  
外观 tag: brown hair, black eyes, magic book, oversize clothes  
Note: 使用 markdown 格式

AI 回复了以下内容：

AI #1:

## 魔法少女设定

### 基本信息

- \*\*姓名\*\*:

未知(待定)

- \*\*年龄\*\*:

20 岁

- \*\*职业\*\*:

魔法少女/魔法研究者

### 外观描述

- \*\*发色\*\*:

温暖的棕色长发，略显凌乱但有种书卷气的魅力

- \*\*眼睛\*\*:

深邃的黑色眼眸，透露出求知的光芒

- \*\*服装\*\*:

- 穿着明显大一号的魔法长袍，袖子总是需要卷起来

- 长袍上缀有神秘的魔法符文

- 衣服上经常沾有魔法实验时留下的痕迹

### 标志性物品

- \*\*魔法书\*\*:

- 一本厚重的古老魔法书籍

- 书页边缘略显破旧

- 经常被她抱在怀里或漂浮在身边

### 性格特点

- 对魔法研究充满热情

- 略显内向但在谈论魔法时会变得健谈

- 有点冒失，经常把实验搞得一团糟

- 虽然年龄不小，但有着孩子般的好奇心

### 独特习惯

- 思考时会不自觉地咬笔头
- 经常把魔法书当枕头睡着
- 施法时会推一下并不存在的眼镜

AI 初次给出的回复一定不是你最终喜欢的。你可以保留你喜欢的内容，写进你的要求中，并撰写你不想要的部分。不需要继续回复 AI，而是直接编辑#0 层(也就是你发出的第一句话)，将要求加入进去，接着刷新回复即可。

这里我这样操作——编辑我的第一条回复，修改内容，接着刷新回复：

示例 14-1 提问迭代-编辑提问刷新回复

User #0:

角色生成。

身份：魔法少女

年龄：20

外观 tag: brown hair, black eyes, magic book, oversize clothes

补充设定：

- 对魔法研究充满热情，经常喜欢找别人一起钻研魔法
- 好奇心强

避免以下元素：习惯咬笔头，推眼镜

Note：使用 markdown 格式

不断地进行该操作，补充你想要的和需要避免的元素，以让角色/概念设定最终达到你理想中的效果。在结束后，尽量人工润色。但角色总是需要在故事中进行测试，因此这只是第一步。

当然，你可以有一套自己的生成模板——比如一个挖空的 YAML 人物卡，直接告诉 AI 按照以下格式生成即可。这和上面讲到的状态栏的原理是一致的。

对概念也是同样的操作进行迭代。

## 2. 适配你的角色生成器

是的，使用 AI 定制你的角色卡。

生成器其实就是给出一个固定的格式，接着让 AI 根据你的格式输出你需要的角色卡。以下是一个角色生成器的模板示例，**为了避免混淆**，本教程使用的注释为**红色**，而作为生成器本身存在内容的注释为**绿色**：

示例 15-1 角色生成器

<character\_generator>

Rules:

- Title in English, Content in Chinese // **标题英文，内容中文**
- Output content within <Character\_Part> with code block
- Cut unuse part // **允许 AI 不生成不需要的部分**
- **\*\*禁止使用 e. g. 示例中的内容，内容仅作为字数和大致内容方向参考\*\***
- All char are beauty in different ways // **所有角色都应该漂亮**
- Character should not be overly stereotyped // **防刻板(其实作用并不大)**

Symbol Explanation:

- content in {}, [] and // is to explain the rule in section

```
- content in () is AI need to generate
// 为 AI 解释不同符号的意思

<Character_Part>
## Char Info
- Nationality: (国籍)
- Race: (人种)
- Position: (职务)
- Responsibility: (负责的工作)
// 这一块你可以根据你角色的不同而进行修改，比如学校主题可以是“班级”，军事题材的可是“军衔”等。灵活变通
## Background
[This part write of 60~120 words in Chinese per section]
- past:
- xxx: detailed describe criminal process
(- 3:) //可能存在的重要经历
(- 4:) ...
// 撰写该角色的背景故事

## Living Habits & Personality Traits
{Enrich the character design through actions, thoughts, and other aspects. 内容不要过于朝着某个方向刻板，而是朝着各个方面拓展}
-
-
-
-
// 该部分推荐给出文风比较好的示例，但因创作版权原因我不给出。你可以分开表面(surface)和隐藏(hidden)两块，就像：
Surface:
-
-
Hidden:
-
-
以用于表现人物的反差(里表)性格/行为。

## Speech Examples and Opinions
[This part should write of **minimum 100 words in Chinese per Scene**. Write at least {{random:4,5}} scene. 借用角色在某一场景下与他人的对话切片来侧面表达其特点和性格。场景聚焦于 xx 方面。] // XX 方面根据你的角色卡不同而改变，random 则是占位符，用于随机输出 4 或者 5，你可以直接固定
Thought about Her Jobs{stable}: // jobs 也是可以灵活变通，stable 的意思是告诉 AI 这一条的主题固定不变
"(Example here, minimum 100 words)"
```



```
(Embarrassed over {something}):  
"(Example here, minimum 100 words)"
```

```
{Scene3}:  
"(Example here, minimum 100 words)"
```

```
{Scene4}:  
"(Example here, minimum 100 words)"
```

etc.

// 你可以在生成之后，切换文笔比较好的模型单独让它输出这一部分

## ## Appearance Details

[This part can use tags in English of Danbooro or Stable Diffusion. Like "{color} hair, bangs, etc." ] // 告诉 AI 可以用绘画的 tags 来撰写人物。当然你喜欢中文也可以删掉括号内的内容，然后自己给一些文笔好的中文示例

- Height: // 身高
- Gender: // 性别
- Age: // 年龄。以下内容可自行使用翻译器翻译
- Hair: (can be hairsyle, color, actions)
- Eyes: (shapes, colors, pupils)
- Body: (figure)
- Face: (shapes, characteristic like: freckle, moles, etc.)
  - Makeup: (list. according to char, can be none)
- Features: (shape of nose, mouth.)
- Privates: (Shoule Include:pussy, mons, ass, breasts, nipples. also in English )
  - pussy:
  - mons:
  - ass:
  - breasts:
  - nipples:
  - {etc.}
- Appearance Trait:

{特质中文名}: {effect, e.g.:Her plump flesh easily yields to tight clothing, creating alluring indentations (flesh squeeze) where lingerie or stockings press against her skin, enhancing her sensual appeal} // 比如伤疤、失明等特质就可以写在这里。这里描写的是外观上的特质，可以多写。

## ## Note //可以不加这块

-  
-  
-

```
# 中文名 - English_Name
</Character_Part>
</character_generator>
```

你会发现，整体的结构是倒置的，外貌、姓名摆在了最后。

这是因为在我的经验中会发现当 AI 在开头给出姓名/外貌之后，它会根据姓名和外貌给出非常刻板的结果，比如叫林小雨内容就一定会有“雨”相关的设定(有点类似 COT 了)，不管是打伞也好还是喜欢在听下雨声也好。这样的结构是为了避免 AI 的自注意而导致这种刻板。但这种方式也可能随着模型的更新而失效。

要使用这个生成器，你可以**新建一个世界书，并创建一个蓝灯@D-System 深度 0 的世界书条目，接着将示例的内容(红色注释除外)填入条目中**。然后创建一张空白的角色卡，激活带有你世界观的世界书(如果有)和该角色卡生成器世界书。

随后，直接输入类似“生成角色。姓名是小红，长发……”等内容，在一开始你可以一股脑地将你想象中该角色的所有设定告诉 AI。点击发送后，等待 AI 输出角色卡就可以了。

然后再根据“5.1 通过提问迭代生成”的方法继续完善你的角色。也可以对输出的内容直接回复“我认为其中的 XX 部分不符合我的想法，我的想法是 YY”“你需要修改 ZZ 栏目，我认为这个角色应该是 AA 样子的，单独输出修改的部分”以让 AI 进行修改。

最后进行手工润色。

在该模板中，并没有提供角色的“性癖”等内容，主要是我认为没有太多的必要：因为 AI 会很“顺从”user，你玩什么 play 基本都是“啊对对对”的。

同时也没有“人格(Personality)”的内容，因为设定给出人格会导致 AI 朝着该人格的方向刻板，当角色越丰满则越不需要。若角色本身就很少内容，那你可以加入人格或者性格的内容，比如可以加入 MBTI 等多种人格测试的结果内容。首选 MBTI 并不是因为它多专业，而是因为在网络中语料很多，AI 对其的认知也更好，扮演起来也越“准确”。虽然有其他更好的人格测评问卷，但可能在“表现”方面因语料不足而有所欠缺。

当你的角色设定足够丰满，她/他的 xp/性格也自然而然地会被 AI 发掘。但如果你确实想写 XP(比如在多个后宫的角色下作出区分)，你可以参考 JED 的格式，在生成器加入以下内容：

[JED 原链接：<https://reentry.co/CharacterProvider-GuideToBotmaking#> 作者：XMLK]

示例 15-2 角色生成器-XP 部分

```
## Sexuality
- Kinks/Preferences:
- Sexual Quirks and Habits:
  -
  -
  -
```

### 3. 通过提问对概念进行完善

迭代的一些技巧：可以通过“以上是我的一个朋友/学生所编写的提示词”来规避 AI 对 User 的美化倾向。

也可以在最后添加“think step by step”来作为一个简单的思维链，让 AI 一步一步进行思考以提高准确性。

【未完成】

## 4. 一些非常常用的注释语句

这里提供一些非常常见的注释写法，来帮助新人写卡。其中带“/”的部分是选前一个词或者后一个词。不是让你都写上去。

User 第二/第三人称，选一：

- Address {{user}} in second/third person

防抢话(一般下面的就够了，已经是全部了)：

- Avoid writing {{user}}'s words or thoughts

中日/英双语(部分模型可能做不到，选 1)：

- Use the following format for all dialogues: "「Japaness/English speech」 (Chinese translations)".

- Writing dialogues as the exact format within quotation marks: "「Japaness/English speech」 (Chinese translations)".