

# 目录：

1. 前言	1
2. 命令说明	2
2.1. r 简化骰点	2
2.2. rd 骰点并进行简单计算	2
2.3. rh 进行暗骰	2
2.4. ra 房规检定	2
2.5. rc 规则书检定	2
2.6. set 设置该群默认骰	2
2.7. rb 骰掷奖励骰并进行判定	3
2.8. rp 惩罚骰检定并进行判定	3
2.9. sc 理智检定	3
2.10. ti 临时疯狂症状	3
2.11. li 总结疯狂症状	3
2.12. en 技能/属性成长检定	3
2.13. rav 对抗骰点（房规）	4
2.14. rcv 对抗骰点（规则书）	4
2.15. hiy 获取骰点历史	4
2.16. ral 多次数值检定（房规）	4
2.17. rcl 多次数值检定（规则书）	4
2.18. crule get 查询当前房规区间	4
2.19. crule set 定义房规区间	4
2.20. algo get 查询当前随机骰点算法	4
2.21. algo set 设置当前随机骰点算法	5
2.22. bg 随机coc人物背景抽取，内容来自规则书。	5
2.23. gas 6版拓展规则煤气灯特征抽取。	5
2.24. coc coc人物属性做成	5
2.25. tz 非官方特质抽取	5
2.26. name 生成随机姓名	5
2.27. nn 取名改卡模块	5
2.28. st 人物卡属性录入	5

2.29.	st list	查看人物卡列表	5
2.30.	st rm	删除人物卡	5
2.31.	st clr	清空数据	5
2.32.	st get	获取当前人物卡属性	6
2.33.	st show	展示人物卡属性	6
2.34.	st lock	锁定当前人物卡	6
2.35.	st rename	人物卡改名	6
2.36.	st cp	人物卡复制	6
2.37.	kp	设置带团群	6
2.38.	team	小队系统	6
2.39.	team set	添加群成员进入小队	6
2.40.	team lock	锁定当前小队内成员人物卡	6
2.41.	team desc	骰娘私聊主持人小队成员人物卡属性	7
2.42.	team en	统计小队内成员技能成功情况	7
2.43.	team hp	增减小队成员hp	7
2.44.	team san	增减小队成员san值	7
2.45.	team rm	删除小队成员	7
2.46.	team rename	修改小队成员群名片，且格式为：人物卡名	7
hp san dex			7
2.47.	team clr	清空小队	7
2.48.	team call	自动at小队内所有成员	7
2.49.	npc	输出本群已录入npc列表	7
2.50.	npc st	群内npc信息导入	7
2.51.	npc rm	在本群删除一个npc信息	7
2.52.	npc clr	清空npc列表	7
2.53.	npc make	随机生成一个npc	7
2.54.	monster	输出本群已录入怪物列表	8
2.55.	monster st	群内怪物信息导入	8
2.56.	monster rm	在本群删除一个怪物信息	8
2.57.	monster clr	清空monster列表	8
2.58.	log	日志模块	8

2.59.	log on	开始记录跑团日志	8
2.60.	log off	停止记录跑团日志	8
2.61.	log list	查看当前群log列表	8
2.62.	log get	获取日志文件	8
2.63.	log rm	删除记录	8
2.64.	log group get	获取多群日志文件	9
2.65.	log group list	获取多群日志群列表	9
2.66.	ob	进入旁观模式	9
2.67.	clue	添加线索	9
2.68.	clue show	显示当前群内记录线索集	9
2.69.	clue rm	删除线索	9
2.70.	clue clr	线索集清空	9
2.71.	dnd	dnd人物属性做成	9
2.72.	ri	先攻骰掷	9
2.73.	init	先攻列表	9
2.74.	init clr	清空先攻列表	9
2.75.	init rm	删除某条先攻骰掷记录	9
2.76.	init set	指定一条已有结果的先攻记录	9
2.77.	magic	dnd魔法速查	10
2.78.	con	dnd状态速查	10
2.79.	3ry	dnd的3r总体速查	10
2.80.	5ey	dnd的5e总体速查	10
2.81.	dr	dnd5e城主手册中魔法物品表a-i的物品抽取	10
2.82.	rule	coc7版规则速查	10
2.83.	getbook card	获取人物卡	10
2.84.	getbook make	车卡指南	10
2.85.	getbook kp	获取coc7版规则书	10
2.86.	getbook rp	获取rp360问	10
2.87.	w	无限骰点的简化命令	10
2.88.	ww	无限骰点的常规命令	10
2.89.	ws	无限骰点的统计命令	11

2.90.	rf	命运团的骰点命令	11
2.91.	dw	战锤跑团规则速查	11
2.92.	dw card	战锤人物做成	11
2.93.	pfy	pf规则总体速查	11
2.94.	ban	黑名单管理命令	11
2.95.	ban list	黑名单查看命令	11
2.96.	white	白名单管理命令	11
2.97.	white list	白名单查看命令	12
2.98.	admin	骰主管理器	12
2.99.	group list	群检索命令	12
2.100.	group search	群查询命令	12
2.101.	group clean	群清理命令	12
2.102.	dice list	骰娘列表	12
2.103.	system update	远程更新	12
2.104.	system restart	远程重启	12
2.105.	deck list	获取当前牌堆市场列表	12
2.106.	group	群管理命令	12
2.107.	rank	抢占模式	13
2.108.	group secret	群秘密团模式	13
2.109.	welcome	入群欢迎词	13
2.110.	fire	向火独行模块	13
2.111.	cnmods	魔都模组搜索模块	13
2.112.	custom	自定义条目检索模块	13
2.113.	custom input	自定义条目录入模块	13
2.114.	send	意见反馈模块	14
2.115.	answer	意见回复模块	14
2.116.	jrrp	查看今日人品值	14
2.117.	deck	牌库抽取	14
2.118.	deck help	牌库抽取帮助	14
2.119.	clock	计时器	14
2.120.	notice input	录入公告	14

2.121.	notice show	查看未审核公告	14
2.122.	notice agree	审核并通过公告	14
2.123.	notice refuse	审核并拒绝公告	14
2.124.	des	自定义场景检索模块	14
2.125.	des list	自定义场景列表	14
2.126.	des set	自定义场景录入	14
2.127.	reply	用于写回复词	15
2.128.	reply list	查看已写回复词	15
2.129.	monster get	私发怪物数据	15
2.	更新日志		16

# 1. 前言

版本号:7.16.13.15.12Stable

大家好,我是开发者斯塔尼亚

塔系核心(虽然一开始只是单纯的叫斯塔尼亚制作的骰点核心,最后传成这个名字了,就这么叫吧)

是一种强调骰娘之间联系、数据共享,并旨在提供跑团常用功能之余,尽可能为KP、PL提供额外方便的核心。

它的特点诸如:

1. 所有我方骰子共享人物卡、共享骰点历史、共享日志记录进度等。

这意味着,你只需要录入一次人物卡,就可以在多个人物卡之间切换,而无需再次录入,即使换了一个群使用其它骰子也无需重新录入

我们都知道,COC是一个TRPG游戏,而RPG游戏往往你可以持有多个角色。这很正常,就好比玩一个可以新建角色的单机游戏,比如魔兽世界或暗黑三或者DNF,只允许建立一个角色才是奇怪的事情,对吧?换了一台电脑(骰子)登陆后发现角色没了,更不正常,对吧?

同时,即使骰子失去响应(比如被冻结或者服务崩溃),也不会因此而丢失log日志,我方其它骰子均可以接着记录

这一切工作的最终目的是:使骰子之间实现跑团功能上的绝对等价,玩家关心的是骰子的功能,而非把骰子当做宠物去养,所以骰子之间应该是等价、可替换的

2. 使用team和stc功能协助kp与pl管理跑团中的血量、san值变化,尽一切可能的降低KP、PL在跑团中的操作繁琐度。

kp使用.team直观的查看所有人的血量、san、DB等,并使用.team hp @A @B 1d2对所有成员血量进行扣除也可以由PL使用.stc hp-1d2进行快速扣除

这个工作原本是需要由kp操作多张人物卡进行的,但它既不方便公示给PL们确认,也操作过于繁琐会打断部分KP的带团节奏。

我认为,任何记录性、计算性的工作都不是跑团的乐趣,跑团的乐趣是扮演、是屏幕前的你与故事的互动,而非去操作各种各样的东西去记录。所以这部分应该让一个机器来完成

3. 强调更符合跑团直觉的功能设计

你可以使用.group simple 1来关闭骰子的个性化语句降低干扰

也可以用.group rank 1的抢占功能来避免跑团过程中被打断

它允许多个骰子自行选举出最快的一个提供服务,譬如你同时拉3个我这边的骰子,并开启抢占。假设共有A、B、C三个

这时A先提供服务,B和C即使处于开启状态也不会响应任何指令。一旦A挂起(无论任何原因),B和C中的一个都会立刻接替A提供服务

假设A后续重新可以用了,它也会进入静默队列,直到之前提供服务的骰子失去作用后才和剩余人竞争服务位

此外,还有很多其它特点,在下面的命令大全里可以看到。如果你有更好的想法,也随时可以到群里和我们沟通,或者进入论坛:<https://sinanya.com/discuz/forum.php> 发帖反馈,或者使用.send命令和我们沟通

那么,非常抱歉在开始时夹杂了这么多私活耽误了你的时间,后面的内容是完整的命令列表,有任何不懂得内容也可以到群或论坛中询问

## 2. 命令说明

### 2.1. r 简化骰点

用法：.r[表达式]

示例：.r3d6/.r3d6k2/.r3#3d6k2/.rd/.r2d/.r2#d/.rd60/.r3+6

r是最简单也是最复杂的骰点方式，常见的有以下几种使用方法：

rd rd的意思.r1d100,也就是1-100的骰子投掷1次

同理你也可以使用.r2d投掷.r2d100, 或者.rd60投掷.r1d60,当然你也可以使用复杂的公式，比如.r3d6\*5-2d/2+d60+7

稍稍进阶一点的用法是k,意为取最大的几个结果，常用语dnd中，如.r3d6k2, 就是骰3个1-6的骰子，取2个最大的结果

此外也可以用#,譬如.r2#d,就是连续投2次1d100,常用语连续的检定

值得注意的是，如果你没有加d字符，那么.r就是一个简单计算器，譬如.r3+6\*5/2-7, 就单纯是进行计算而非进行骰掷

### 2.2. rd 骰点并进行简单计算

用法：.r[表达式]

示例：.r3d6/.r3d6k2/.r3#3d6k2/.rd/.r2d/.r2#d/.rd60

是.r1d100的缩写，详情可以使用.man r查看.r命令的相关条目

### 2.3. rh 进行暗骰

用法:.rh[数值/技能/属性]

示例：.rh50/.rh侦查/.rh力量+10/.rh

当rh后未接其他参数，则为暗骰一枚默认骰，由骰娘私聊发送骰掷结果。当rh后接数值时，为一次暗骰rc数值检定，当录入人物卡后可在rh后接技能或属性。

此命令是否使用规则书，取决于在同一个群中上一次骰掷的是ra还是rc。

rh也可以使用.r命令的所有功能，详情可以参照.man r的回显

### 2.4. ra 房规检定

技能检定，并计算成功等级(判定依据房规：1~5大成功，96~100大失败)

用法：.ra [角色名:][属性/技能名][成功率]

示例：.ra 力量 50 /.ra 侦查 60/.ra 缇娜:侦查

当已经录入了人物卡数据后可省略成功率且进行简单计算。示例：.ra 力量/.ra 侦查+10/.ra侦查\*2

也可进行数值判定并加以简单计算。示例：.ra 50/.ra 50+10/.ra40\*2+10

需要注意的是，如果你当前已激活多人物卡，那么会强制调用你人物卡中的数据。譬如我当前人物卡的侦查是50，但我输入.ra 侦查 100后，会以50进行鉴定，而非100。你可以使用.ra 侦查+50来进行100的判定

你也可以使用[角色名:技能]的方式对你其它角色卡的技能进行判定，这一般多用于kp带团中为多个npc的技能进行检定时。如[ra 莱娜:斗殴]

当你开启log功能，并已加入本群team后（相关命令可以查阅.man team和.man log on），通过此命令+技能名进行检定成功，会自动记录到leni记录器，在结团时可以使用.team en命令查看你正常游戏成功过的技能

### 2.5. rc 规则书检定

技能检定，并计算成功等级(判定依据七版规则书限定：1大成功，若检定需要骰出的上限大于等于50，而骰出了100，那么大失败发生。若检定需要骰出的上限小于50，而骰出了96-100，那么大失败发生。)

用法：.rc[角色名:][属性/技能名][成功率]

示例：.rc 力量 50 /.rc 侦查 60/.ra 缇娜:侦查

当已经录入了人物卡数据后可省略成功率且进行简单计算。示例：.rc 力量/.rc 侦查+10/.rc侦查\*2

也可进行数值判定并加以简单计算。示例：.rc 50/.rc50+10/.rc40\*2+10

来自规则书的例子：哈维有55%的图书馆使用技能。若他搜索图书馆寻找线索，守秘人可要求一个图书馆使用检定。由于他的技能是55%，因此只有骰出100时是大失败。若哈维在黑暗中偷偷搜索一所私人图书馆，仅有一支蜡烛照明，守秘人可将难度等级设为困难，要求骰出27以下。此时，哈维骰出96-100均为大失败。

需要注意的是，如果你当前已激活多人物卡，那么会强制调用你人物卡中的数据。譬如我当前人物卡的侦查是50，但我输入.ra 侦查 100后，会以50进行鉴定，而非100。你可以使用.ra 侦查+50来进行100的判定

你也可以使用[角色名:技能]的方式对你其它角色卡的技能进行判定，这一般多用于kp带团中为多个npc的技能进行检定时。如[ra 莱娜:斗殴]

### 2.6. set 设置该群默认骰

用法：.set [骰子面数]

示例：.set20(设置该群默认骰为20面骰)

未设置则默认骰为100面骰  
此设置是持久化的，所有塔骰系都可以读取到，无需重新设置。  
此设置是以群为单位的，不会影响你在别的群中的最大默认骰

## 2.7. rb 骰掷奖励骰并进行判定

骰掷奖励骰并进行判定（可进行简单计算）（判定依据规则书：1为大成功。若检定需要骰出的上限大于等于50，而骰出了100，那么大失败发生；若检定需要骰出的上限小于50，而骰出了96-100，那么大失败发生。）

用法：.rb[奖励骰个数] [角色名:] [技能/属性/成功率]

示例：.rb/rb2 力量/rb3 侦查+10/rb 30\*2+10/rb3 缇娜:侦查

在进行属性及技能判定前需要录入人物卡数据。当奖励骰个数为1时可将其置空。当需进行[技能/属性/成功率]判定时，在其与奖励骰个数之间添加一个（空格）。

对每个奖励骰：在通常的一次百面骰之外，骰一个额外的十位骰。十位采用会给出较好的（一般来说是较小的）结果的那个十位骰。例如：进行奖励骰鉴定: D100=42[奖励骰:1] = 12。

需要注意的是，如果你当前已激活多人物卡，那么会强制调用你人物卡中的数据。譬如我当前人物卡的侦查是50，但我输入.ra 侦查 100后，会以50进行鉴定，而非100。你可以使用.ra 侦查+50来进行100的判定

你也可以使用[角色名:技能]的方式对你其它角色卡的技能进行判定，这一般多用于kp带团中为多个npc的技能进行检定时。如[.ra 莱娜:斗殴]

此命令是否使用规则书，取决于在同一个群中上一次骰掷的是ra还是rc。私聊时默认为使用规则书

当你开启log功能，并已加入本群team后（相关命令可以查阅.man team和.man log），通过此命令+技能名进行检定成功，会自动记录到leni记录器，在结团时可以使用.team en命令查看你正常游戏成功过的技能

## 2.8. rp 惩罚骰检定并进行判定

骰掷惩罚骰并进行判定（可进行简单计算）（判定依据规则书：1为大成功。若检定需要骰出的上限大于等于50，而骰出了100，那么大失败发生；若检定需要骰出的上限小于50，而骰出了96-100，那么大失败发生。）

用法：.r[个数#]p[惩罚骰个数] [角色名:] [技能/属性/成功率]

示例：.rp/rp2 力量/rp3 侦查+10/rp 30\*2+10/rp3 缇娜:侦查/rp3# 手枪射击

此外，在你进行譬如手枪射击检定时，你需要连续过2个或更多惩罚投，你可以使用#命令进行如下骰掷（这里假定手枪射击技能为60）

用法：.rp[重复次数#][惩罚投个数] [检定值]

示例：.rp3#3 60

在进行属性及技能判定前需要录入人物卡数据。当惩罚骰个数为1时可将其置空。当需进行[技能/属性/成功率]判定时，在其与惩罚骰个数之间添加一个（空格）。

对每个惩罚骰：在通常的一次百面骰之外，骰一个额外的十位骰。十位采用会给出较坏的（一般来说是较大的）结果的那个十位骰。例如：进行惩罚骰鉴定: D100=42[惩罚骰:7] = 72。

需要注意的是，如果你当前已激活多人物卡，那么会强制调用你人物卡中的数据。譬如我当前人物卡的侦查是50，但我输入.ra 侦查 100后，会以50进行鉴定，而非100。你可以使用.ra 侦查+50来进行100的判定

此命令是否使用规则书，取决于在同一个群中上一次骰掷的是ra还是rc。私聊时默认为使用规则书

你也可以使用[角色名:技能]的方式对你其它角色卡的技能进行判定，这一般多用于kp带团中为多个npc的技能进行检定时。如[.ra 莱娜:斗殴]

## 2.9. sc 理智检定

理智检定（判定依据规则书：1为大成功。若检定需要骰出的上限大于等于50，而骰出了100，那么大失败发生；若检定需要骰出的上限小于50，而骰出了96-100，那么大失败发生。

用法：.sc[成功损失]/[失败损失] [当前理智值或目标人物卡]

示例：.sc 0/1 50|.sc 1d6/1d10 60|.sc 1d2/1d6 缇娜

也可用该指令进行回san。

示例：.sc -1/-1d3 50 /.sc -1d6/-1d10 60/.sc -5/-5 60

当录入人物卡信息以后，可以省去当前理智值，当调用当前人物卡以后，结果会更新到人物卡中。当已加入小队时，小队中的数据将实时更改

你也可以使用.sc [表达式] [角色名]的方式对你其它角色卡进行理智检定，这一般多用于kp带团中为多个npc进行理智检定时（比如pc喊来的打手）。如[.sc 1d2/1d6 莱娜]

此命令是否使用规则书，取决于在同一个群中上一次骰掷的是ra还是rc。私聊时默认为使用规则书

当理智判定大失败后，自动失去最大理智值。当检定大成功时，自动提示使用自救规则（由守秘人做最终决定）

## 2.10. ti 临时疯狂症状

## 2.11. li 总结疯狂症状

## 2.12. en 技能/属性成长检定

用法：.en[技能][成功率]



示例：.en侦查50

若调用人物卡数据则可省去后面的成功率，并结果自动更新到人物卡。

若使用了奖励骰则不能获得技能成长。对于对抗检定，双方可能都实现某种程度的成功，但只有一方获胜，也只有胜者可以获得技能成长。

### 2.13. rav 对抗骰点（房规）

用法：.rav [角色名:] [表达式]

示例：.rav 力量/.rav 60/.rav 缦娜:侦查

技能对抗（判定依据房规：1~5大成功，96~100大失败。）

用法1:在群中使用，第一次使用被称为先手，第二次使用会成为后手。骰娘会自动给出对抗结论，采用对抗等级->投出点数->技能等级的顺序进行比较。

用法2:当您已经在群中使用.kp进行kp身份设定后。可以私聊骰子.rav命令进行骰掷，视为在群中骰掷。骰掷技能和结果不会暴露给PL。

你也可以使用[角色名:技能]的方式对你其它角色卡的技能进行判定，这一般多用于kp带团中为多个npc的技能进行检定时。如[.rav 莱娜:斗殴]

使用格式可见于【.ra】指令。

### 2.14. rcv 对抗骰点（规则书）

用法：.rcv [角色名:] [表达式]

示例：.rcv 力量/.rcv 60/.rcv 缦娜:侦查

技能对抗（判定依据规则书：1为大成功。若检定需要骰出的上限大于等于50，而骰出了100，那么大失败发生；若检定需要骰出的上限小于50，而骰出了96-100，那么大失败发生。）

用法1:在群中使用，第一次使用被称为先手，第二次使用会成为后手。骰娘会自动给出对抗结论，采用对抗等级->投出点数->技能等级的顺序进行比较。

用法2:当您已经在群中使用.kp进行kp身份设定后。可以私聊骰子.rav命令进行骰掷，视为在群中骰掷。骰掷技能和结果不会暴露给PL。

你也可以使用[角色名:技能]的方式对你其它角色卡的技能进行判定，这一般多用于kp带团中为多个npc的技能进行检定时。如[.rav 莱娜:斗殴]

使用格式可见于【.rc】指令。

### 2.15. hiy 获取骰点历史

获取骰点历史，是你当前QQ号在所有群的骰点总历史概览。但只有ra和rc会被记录

### 2.16. ral 多次数值检定（房规）

用法：.ral [成功率] [判定次数]

示例：.ral50 10

如果次数太多，可能会暂时没有回复，请耐心等待

### 2.17. rcl 多次数值检定（规则书）

用法：.rcl [成功率] [判定次数]

示例：.rcl 50 10

如果次数太多，可能会暂时没有回复，请耐心等待

### 2.18. crule get 查询当前房规区间

用法：.crule get

示例：.crule get

此命令查询当前ra命令的房规区间设定，使用【0+此值】规定大成功，【101-此值】规定大失败，默认区间为5

虽然做了这个命令，但还是建议使用rc规则书骰点

此命令以群为单位生效

### 2.19. crule set 定义房规区间

用法：.crule set 3

示例：.crule set 3

此命令用于ra命令的房规区间设定，使用【0+此值】规定大成功，【101-此值】规定大失败，默认区间为5

虽然做了这个命令，但还是建议使用rc规则书骰点

此命令以群为单位生效

### 2.20. algo get 查询当前随机骰点算法

用法：.algo get

示例：.algo get

此命令查询当前随机骰点算法

1为塔骰的默认算法:符合预期算法。这种算法强调在1-100区间内落点尽可能符合预期，如1-5的概率预期为5%，其它随机算法产生1-5的可能性是1%-10%，而符合预期算法的可能性是4%-6%

2为默认算法，即Java的默认随即数算法，速度最快，但随机数有时候生成会较偏

3为梅森旋转算法，是一个著名的伪随机数生成算法，18年前大多数骰娘都使用的这个算法

## 2.21. algo set 设置当前随机骰点算法

用法：.algo set

示例：.algo set 1|.algo set 2|.algo set 3

此命令设置当前随机骰点算法

1为塔骰的默认算法:符合预期算法。这种算法强调在1-100区间内落点尽可能符合预期，如1-5的概率预期为5%，其它随机算法产生1-5的可能性是1%-10%，而符合预期算法的可能性是4%-6%

2为默认算法，即Java的默认随即数算法，速度最快，但随机数有时候生成会较偏

3为梅森旋转算法，是一个著名的伪随机数生成算法，18年前大多数骰娘都使用的这个算法

## 2.22. bg 随机coc人物背景抽取，内容来自规则书。

## 2.23. gas 6版拓展规则煤气灯特征抽取。

## 2.24. coc coc人物属性做成

用法：.coc[6/7] [做成个数]

示例：.coc6 5|.coc7 5

当省去[6/7]时，人物做成默认为7版。

coc6d|.coc7d 为详细人物做成，一次只能生成一张人物卡。

## 2.25. tz 非官方特质抽取

非官方特质抽取。是朋友给的，不太建议使用，仅做娱乐项目和纪念意义

## 2.26. name 生成随机姓名

用法：.name[数量]/.name [国籍]

示例：.name 5|.name ch|.name en|.name jp

## 2.27. nn 取名改卡模块

用法：.nn [名称]

示例：.nn/.nn 莱娜

自动取名模块，当你输入的名称存在时，则自动切换到人物卡。当你输入的名称不存在时，则自动切换到临时人物卡（所有临时人物卡互相覆盖数据，但只用.nn改名不会影响卡中原有数据）。当你没输入任何字符时，系统自动调用随机名字模块给你生成一个名字，并录入临时角色卡，同时因为和st指令关联，所以名字中不可带有-（减号，半角字符）字符

## 2.28. st 人物卡属性录入

用法：.st[角色名]-[属性/技能][数值]

示例：.st缇娜-力量50/.st缇娜-力量50体质60智力70..../.st力量50体质60智力70....

st[角色名] 切换当前人物卡到已录入[角色名]

录入非标准技能名称则无法缓存也无法识别，且如未设置角色名则进入自定义模式，录入信息不保存到云端。所有塔系核心骰娘共用一个云数据库，同一个人物卡档位，此设置跨群仍然有效。

单纯使用.st角色名进行切换，注意team中的人物、检定时的数值同时也会因此变换

注意：需在录入第一个技能或属性前添加-（减号，半角字符），你的人物名称不要携带-（减号，半角字符）字符

此外有一个特殊事项，这里提供一个名为hpc的参数，用于在特殊规则下微调生命值上限，使用.st角色名-hpc5或.stc hpc5来实现

## 2.29. st list 查看人物卡列表

查看已录入人物卡列表，分为当前角色和备选角色，会恒定存在一个自定义角色以供传统人物卡录入使用。你可以使用.man st命令查看如何录入多人物卡

## 2.30. st rm 删除人物卡

用法：.st rm [角色名]

示例：.st rm 缇娜

不能删除当前选定人物卡，若此命令无回显则代表未找到此角色

### 2.31. st clr 清空数据

用法：.st clr

示例：.st clr

尝试清空数据，如果已选择人物卡则不会删除，而是自动切换到自定义栏位，并重置自定义栏位。如果已经在自定义栏位，则直接重置数据

### 2.32. st get 获取当前人物卡属性

用法：.st get

示例：.st get

获取当前人物卡的属性，与.st show不同的是，它只返回属性值和非默认值的技能

### 2.33. st show 展示人物卡属性

用法：.st show|.st show [技能]

示例：.st show|.st show 侦查

显示当前人物卡属性及技能，此命令会有些刷屏，建议私聊使用

### 2.34. st lock 锁定当前人物卡

用法：.st lock|.st unlock

示例：.st lock|.st unlock

锁定与解锁当前人物卡，用于在某个长团群中锁定人物卡。这时其他群切卡时不会影响此群的当前人物卡设定。使用.st unlock解锁

### 2.35. st rename 人物卡改名

用法：.st rename [新名称]

示例：.st rename 新名字

为当前人物卡改名，如果当前使用多人物卡，则会自动更名。如果当前使用自定义栏位，则会使用自定义栏位中的技能数据建立新卡

### 2.36. st cp 人物卡复制

用法：.st cp [人物卡名称] [at对方]

示例：.st cp 周沫 @斯塔尼亚

将自己一张人物卡数据传递给接收者档位中，注意在人物卡和艾特中间有空格。而且尽量避免传递接收者已有角色名的人物卡

### 2.37. kp 设置带团群

设置该群为带团群，并设置自己为本群主持人

配合team系列指令及rav/rcv指令，使用.man rav和.man rcv查看相应命令帮助

### 2.38. team 小队系统

查看当前小队成员hp、san、db、体格等信息，此信息会随着人物卡信息变动而实时变动。成员会以录入敏捷值进行排序。

此命令以群为单位，并且一个群同一时间仅可存在一个小队

录入后，你可以使用多种小队管理命令，详情参见：

man team rm

man team clr

man team call

man team hp

man team san

man team desc

man team en

man team set

man team rename

### 2.39. team set 添加群成员进入小队

用法：.team set@[pl]

示例：.team set@缇娜

你可以一次添加多个成员，如.team set @缇娜 @安娜 @维娜

你可以使用.man 查看team命令的具体用法

### 2.40. team lock 锁定当前小队内成员人物卡

用法：.team lock

示例：.team lock

锁定人物卡后，小队成员在其他群切换人物卡时本群不会跟随变动。本核心并不支持多开跑团或者上午一个团下午一个团的玩法，所以锁定需要额外命令

#### 2.41. team desc 骰娘私聊主持人小队成员人物卡属性

#### 2.42. team en 统计小队内成员技能成功情况

统计情况包括：一个角色从进入此队伍直到被移除出队伍，此段时间内ra技能/rc技能/rav技能/rcv技能判定成功。注意只有在log打开的情况下技能成功才会被记录，详情查看.man log

#### 2.43. team hp 增减小队成员hp

用法：.team hp @[pl] (或all字符) [数值]

示例：.team hp @缇娜 1/.team hp @缇娜 +5/.team hp @安娜 1d3/.team hp all 1d3

当数值前不带符号时为减hp,当数值前为+时为回复hp。可以使用表达式，使用表达式时每个成员分别计算数值

你可以使用all字符（不是at全体）代替at每一个成员的行为

#### 2.44. team san 增减小队成员san值

用法：.team san [pl] [pl] (或all字符) [SanCheck表达式]/.team san [pl] +[数值]

示例：.team san @缇娜 @安娜 1/1d3/.team san @缇娜 +5/.team san all +5

当数值前不带符号时为扣除san,当数值前为+时为回复san。可以使用表达式，使用表达式时每个成员分别计算数值

你可以使用all字符（不是at全体）代替at每一个成员的行为

#### 2.45. team rm 删除小队成员

用法：.team rm @[pl]

示例：.team rm @缇娜

#### 2.46. team rename 修改小队成员群名片，且格式为：人物卡名 hp san dex

#### 2.47. team clr 清空小队

#### 2.48. team call 自动at小队内所有成员

#### 2.49. npc 输出本群已录入npc列表

录入的npc个体不会出现在任何人的角色卡中，并只有本群有效。值得注意的是你必须输入hp属性和san属性才可以正常显示血量或san值。

凡是录入了npc列表的个体，都可以通过.ra调用技能或属性检定，也可以通过.stc修改属性，也可以使用.sc进行理智检定

你需要注意的是，如果你的npc和怪物或者和你本人的角色卡重名，会优先调用你本人的角色卡，然后调用怪物，最后调用npc，请注意把名字分开

请注意npc模块并不会与人物卡模块挂钩，相关指令参见：

man npc st

man npc rm

man npc make

man npc clr

#### 2.50. npc st 群内npc信息导入

用法：.npc st<角色>-<属性><属性值>

示例：.npc st缇娜-hp15

录入的npc个体不会出现在任何人的角色卡中，并只有本群有效。值得注意的是你必须输入hp属性和san属性才可以正常显示血量或san值。

#### 2.51. npc rm 在本群删除一个npc信息

用法：.npc rm <角色>

示例：.npc rm 缇娜

#### 2.52. npc clr 清空npc列表

用法：.npc clr

#### 2.53. npc make 随机生成一个npc

用法：.npc make

只会尝试生成一个npc的详细外貌描述,职业、数值等将私聊发给你,而且不会和npc列表有任何联系

## 2.54. monster 输出本群已录入怪物列表

录入的monster个体不会出现在任何人的角色卡中,并只有本群有效。值得注意的是你必须输入hp属性和san属性才可以正常显示血量或san值。

凡是录入了monster列表的个体,都可以通过.ra进行技能或属性检定,也可以通过.stc修改属性。怪物不可以被.sc命令调用

你需要注意的是,如果你的monster和怪物或者和你本人的角色卡重名,会优先调用你本人的角色卡,然后调用怪物,最后调用monster,请注意把名字分开

请注意monster模块并不会与角色卡模块挂钩,相关指令参见:

man monster st

man monster rm

man monster clr

man monster get

## 2.55. monster st 群内怪物信息导入

用法：.monster st<角色>-<属性><属性值>

示例：.monster st深潜者-hp15

录入的monster个体不会出现在任何人的角色卡中,并只有本群有效。值得注意的是你必须输入hp属性和san属性才可以正常显示血量或san值。

## 2.56. monster rm 在本群删除一个怪物信息

用法：.monster rm <角色>

示例：.monster rm 深潜者

## 2.57. monster clr 清空monster列表

用法：.monster clr

## 2.58. log 日志模块

在开启log功能后,将记录你的跑团内容,在每次save的时候记得关上它,在结团的时候就可以获得一份染色文件

此命令以群为单位,并且一个群同一时间仅可开启一个log

此外为了避免一个日志积累过多导致无法染色,请各位勤开日志分节

en功能仅可在log开启时被记录,子指令包括:

log on 开启日志

log off 关闭日志

log list 日志列表

log get 日志提取

log rm 日志删除

log group get 多群日志提取

log group list 多群日志提取列表

## 2.59. log on 开始记录跑团日志

用法：.log on [日志名称]

示例：.log on 毒汤

注意,如果你开启的日志已经存在,则会在原基础上追加,而非清空后重新开启。同一个群同一时间只可以打开一个日志

## 2.60. log off 停止记录跑团日志

用法：.log off [日志名称]

示例：.log off 毒汤

如果一个日志被关闭,则它可以被.log get [日志名称]。此外它还可以被.log on [日志名称]再次开启并追加

## 2.61. log list 查看当前群log列表

## 2.62. log get 获取日志文件

用法：.log get [日志名称]

示例：.log get 毒汤

你会收到三个文件,分别是txt文件,docx染色文件和txt去括号文件。去括号文件会自动去除玩家使用()包裹的场外对话。你需要确保你当前QQ号的QQ邮箱可用

## 2.63. log rm 删除记录

用法：.log rm [日志名称]

示例：.log rm 毒汤

## 2.64. log group get 获取多群日志文件

用法：.log group get [群号] [日志名]

示例：.log group 815245928,1016886852 测试

使用多群日志提取需保证骰子在需要提取日志的群中，且所有群中均存在有该名称的日志。

你会收到三个文件，分别是txt文件，docx染色文件和txt去括号文件。去括号文件会自动去除玩家使用()包裹的场外对话。你需要确保你当前QQ号的QQ邮箱可用

## 2.65. log group list 获取多群日志群列表

用法：.log group list[日志名]

示例：.log group list 测试

你会得到该日志名下，自己与骰子都在的群，其他群即使有这个日志也看不到。

## 2.66. ob 进入旁观模式

用法：

.ob list 查看当前旁观者列表

.ob exit 命令退出旁观列表

.ob clr 清空旁观列表

加入ob列表后，你可以收到当前群内任何人的暗骰结果

## 2.67. clue 添加线索

用法：.clue [线索内容]

示例：.clue 钥匙被埃德加拿走

录入是没有任何回显的，你可以使用`.clue show`命令查看所有录入的内容。

注意此命令仅仅是给玩家记录关键字用的，不要长篇录入

## 2.68. clue show 显示当前群内记录线索集

## 2.69. clue rm 删除线索

用法：.clue rm [线索时间戳]

示例：.clue rm 2019-09-28 19:51:42

你可以在.clue show回显中找到相关时间戳

## 2.70. clue clr 线索集清空

## 2.71. dnd dnd人物属性做成

用法：.dnd [做成个数]

示例：.dnd 5

## 2.72. ri 先攻骰掷

用法：.ri [调整值] (可选) [骰掷者名称] (可选) |.ri 优势劣势表达式 [骰掷者名称] (可选)

示例：.ri/.ri+4/.ri 4/.ri-4/.ri 4大雪主/.ri 地精1/.ri 2d20k1 地精1/.ri 2d20q1 老热望

先攻骰掷，允许附加命令，譬如.ri+4等，如果在数字后面加入其它字符，将判定为你为什么东西骰先攻

此命令不会有回显，使用.init命令查看先攻列表，使用.init clr命令清空先攻列表

## 2.73. init 先攻列表

查看当前先攻列表，需要使用.ri命令投先攻，详情查看.man ri

init clr 清空先攻列表

## 2.74. init clr 清空先攻列表

## 2.75. init rm 删除某条先攻骰掷记录

用法：.init rm [用户名]

示例：.init rm 老热望

删除一条先攻骰掷记录，用于先攻骰掷操作失误，或此单位已死亡的情况下

这个用户名是指，你输入.init后，于[]内的全部内容

## 2.76. init set 指定一条已有结果的先攻记录

用法：.init set [用户名] [结果]

示例：`.init set 老热望 1`

指定一条已有结果的先攻记录，一般用于不小心清空了先攻记录，或某人不小心多骰了一次希望取第一次，可以用这条命令强制输入进去

## 2.77. magic dnd魔法速查

用法：`.magic5e [法术名]/.magic3r [法术名]`

示例：`.magic5e 火球术/.magic3r 酸雾术`

如果你的法术名输入错误，那么会自动提示你可能的名称列表

因为词条采用的译文版本可能与各位平时使用版本不同，所以各位如果遇到查询不到的词条，请联系1329790231（载荷）进行补充或修改

## 2.78. con dnd状态速查

用法：`.con [版本] [名称]`

示例：`.con 5e 力竭/.con 3r 被吹动`

如果你的状态名输入错误，那么会自动提示你可能的状态名称列表

因为词条采用的译文版本可能与各位平时使用版本不同，所以各位如果遇到查询不到的词条，请联系1329790231（载荷）进行补充或修改

## 2.79. 3ry dnd的3r总体速查

用法：`.3ry [法术名]/.3ry [物品]/.3ry [状态名]/.3ry [怪物名]`

示例：`.3ry 火球术/.3ry 魔鱼`

如果你输入错误，那么会自动提示可能的名称列表。

因为词条采用的译文版本可能与各位平时使用版本不同，所以各位如果遇到查询不到的词条，请联系1329790231（载荷）进行补充或修改

## 2.80. 5ey dnd的5e总体速查

用法：`.5ey [法术名]/.5ey [物品]/.5ey [状态名]/.5ey [怪物名]`

示例：`.5ey 火球术/.5ey 魔鱼`

如果你输入错误，那么会自动提示可能的名称列表

此外职业特性应以`.5ey 野蛮人:狂暴`这样的格式进行检索。

因为词条采用的译文版本可能与各位平时使用版本不同，所以各位如果遇到查询不到的词条，请联系1329790231（载荷）进行补充或修改

## 2.81. dr dnd5e城主手册中魔法物品表a-i的物品抽取

用法：`.dr [物品表] [抽取次数]`

示例：`.dr a 3/.dr c 5`

## 2.82. rule coc7版规则速查

用法：`.rule [规则名]`

示例：`.rule 心理学`

如果你的名称输入错误，那么会自动提示你可能的规则名称列表

## 2.83. getbook card 获取人物卡

这是一张特制的人物卡，在第二页有给骰子使用的人物录入字符串（支持这个骰子的多人物卡）

## 2.84. getbook make 车卡指南

这是一张基于`.getbook card`拿到的人物卡的车卡指南，适用于7版规则与1901规则书，写的非常详细，即使没读过规则书的人也通常不会出问题

## 2.85. getbook kp 获取coc7版规则书

获取一本1901规则书（PDF格式），我会在近期更新1907版本

## 2.86. getbook rp 获取rp360问

这是一个对rp很有帮助的提问集，不过只有问没有答。或许优秀的RP本就没有穷尽吧

## 2.87. w 无限骰点的简化命令

用法：`.w/.w[个数]/.w[个数]a[加骰线]/.w[个数]a[加骰线]k[成功线]/.w[个数]a[加骰线]k[成功线]+[调整值]`

示例：`.w/.w10/.w10a5/.w10a5k2/.w10a5k2+5`

这是无限团的骰池的简化命令，不会输出骰点过程直接打印结果，骰掷次数不可以小于5

命令中带`h`时恒定私聊回复，视为暗骰

## 2.88. ww 无限骰点的常规命令

用法：.ww/[个数N]/.ww[个数N]a[加骰线a]/.ww[个数N]a[加骰线a]k[成功线n]/.ww[个数N]a[加骰线a]k[成功线n]+[调整值b]/.ww[个数N]a[加骰线a]k[成功线n]m[面数m]+[调整值b]/.wwh(后面可选方法相同)

示例：.ww/.ww10/.ww10a5/.ww10a5k2/.ww10a5k2+5/.ww10a5k2m10+5

这是无限团的骰池的常规命令。骰掷次数不可以小于5。

当你的投掷次数在5-50之间时，会在群中输出详细信息。

m面数不可以小于成功线n与加骰线a

当你的投掷次数在51-300之间时，会在群中输出简略信息，并私聊你详细信息

当你的投掷次数大于300时，只会在群中输出简略信息

命令中带h时恒定私聊回复，视为暗骰

## 2.89. ws 无限骰点的统计命令

用法：.ws/[w[个数]/.ws[个数]a[加骰线]/.ws[个数]a[加骰线]k[成功线]/.ws[个数]a[加骰线]k[成功线]+[调整值]

示例：.ws/.ws10/.ws10a5/.ws10a5k2/.ws10a5k2+5

这是无限团的骰池的统计命令，骰掷次数不可以小于5。只会在群中输出总览的简略信息

命令中带h时恒定私聊回复，视为暗骰

## 2.90. rf 命运团的骰点命令

用法：.rf

示例：.rf

这是命运团的骰点信息，命运团规定1、2为-，3、4为0，5、6为+（实际上是-1和+1），并重复骰掷4次，将结果相加

## 2.91. dw 战锤跑团规则速查

用法：.dw[专长]/.dw[天赋]/.dw[特性]

示例：.dw 快速反应

这是基于战锤40K团黑色守望规则，部分规则速查。

## 2.92. dw card 战锤人物做成

用法：.dw card

这是基于战锤40K团黑色守望规则，星战人物做成

## 2.93. pfy pf规则总体速查

用法：.pfy [法术名]/.pfy [物品]/.pfy [怪物名]

示例：.pfy 火球术

如果你输入错误，那么会自动提示可能的名称列表。

因为词条采用的译文版本可能与各位平时使用版本不同，所以各位如果遇到查询不到的词条，请联系1329790231（载荷）进行补充或修改

## 2.94. ban 黑名单管理命令

用法：.ban [rm] user/group/check [QQ号或群号] [缘由]

示例：.ban user 123 测试封禁/.ban rm group 456

这是骰子的云黑命令接口，你需要启用云黑选项并设置MasterQQ号才可以使用此命令

ban后跟user或group，分别意为拉黑个人或群，再后面跟理由

ban后跟rm再接user或group，意为删除黑名单。但注意，你只能删除自己添加的黑名单，由其他骰主添加的黑名单你无法删除，但命令会回复你谁添加的这个条目

ban后跟check,可用于查询某人或某群的所有黑名单历史记录,如果是骰主进行查询,则还会显示负责骰子所属的骰主列表,后面不可再跟缘由

请注意!!! 只有当填写master, 并且master与骰子均在群162279609中时, 你才可以手工录入黑名单条目。

否则就只有被踢出、被禁言、刷屏等拉黑功能生效

## 2.95. ban list 黑名单查看命令

用法：.ban user/group list

示例：.ban user list 测试封禁/.ban group list

查看当前生效的黑名单用户/群列表

## 2.96. white 白名单管理命令

用法：.white [rm] user/group [QQ号或群号]

示例：.white user 123/.white rm group 456



这是骰子的白名单接口，但注意白名单虽然会上传到云服务器，但并不会被其他骰子调用，是你个人独有的。用法和.man ban中黑名单的用法类似

## 2.97. white list 白名单查看命令

用法：.white user/group list  
示例：.white user list/.white group list  
查看当前生效的白名单用户/群列表

## 2.98. admin 骰主管理器

用法：.admin on/off/exit/ban [群号]  
示例：.admin exit 1234567|.admin on 1234567|.admin ban 1234567 辱骂  
如果你已经设置了MasterQQ号，那么你可以通过私聊骰子这条命令，使其强制在某个群开/关/退出。  
.admin ban命令是妍提的需求，可以在退群同时拉黑，但必须填写理由  
拉黑操作会尝试在通知群进行通报

## 2.99. group list 群检索命令

用法：.group list  
示例：.group list  
群检索命令，可以查看骰子都加入了哪些群，每个群的群号、群名是什么，有多少人。此命令仅私聊可用，此命令仅master可用

## 2.100. group search 群查询命令

用法：.group search [群号]  
示例：.group search 162279609  
群查询命令，查询指定群的群名是什么，有多少人。此命令仅私聊可用，此命令仅master可用

## 2.101. group clean 群清理命令

用法：.group clean  
示例：.group clean  
有时会出现记录的群数量与实际加入的数量不符，通过此命令将已不存在的群清理掉（可能是由于群解散之类）。此命令仅私聊可用，此命令仅master可用

## 2.102. dice list 骰娘列表

用法：.dice list  
示例：.dice list  
通过此命令，可以看到最近1小时内上报存活的骰娘列表（仅限塔系核心）

## 2.103. system update 远程更新

本指令用于进行远程更新，只能用于更新至Stable稳定版。可以更新至Alpha和Beta版的命令请在反馈群中申请测试后进行。

用法：.system update  
示例：.system update  
.system update的更新会导致骰子自动重启，请谨慎操作

## 2.104. system restart 远程重启

本指令为进行远程重启,仅master可用  
用法：.system restart  
示例：.system restart

## 2.105. deck list 获取当前牌堆市场列表

用法：.deck list 【获取当前牌堆市场列表】  
用法：.deck install <牌堆名>  
安装指定牌堆用法：.deck remove <牌堆名>  
卸载指定牌堆  
.deck list和衍生指令获取的牌堆仅限于官方确认过稳定可用的牌堆列表，可以自行在deck目录下追加牌堆，但请时刻关注是否弹窗报错

## 2.106. group 群管理命令

用法：.group jrrp/npc/gas (等其他, 详见下方说明) [0/1]  
示例：.group simple 1/.group jrrp 0  
群管理员可以关闭某个群中的骰子的特定功能，仅本群有效，0为关闭，1为开启，包含以下可选开关

info 查看当前所有开关的状态和本群的一些基本信息  
jrrp 今日人品开关  
npc npc生成开关  
gas 煤气灯特质获取开关  
bg 人物背景信息获取开关  
tz 玩家自定义特质获取开关  
welcome 入群欢迎词获取开关  
simple 简易模式获取开关，开启后会自动关闭譬如jrrp在内的很多开关，并强制关闭骰娘的所有自定义回复语，回归最简洁的样子  
ob 旁观ob开关，加入ob可以接收到本群所有人的暗骰结果  
deck 牌堆开关  
rank 抢占开关  
secret 秘密团模式开关

## 2.107. rank 抢占模式

具体内容请见贴

: <https://sinanya.com/discuz/forum.php?mod=viewthread&tid=17&extra=page%3D1>

## 2.108. group secret 群秘密团模式

用法：.group secret 1/0

示例：.group secret 1

在开启秘密团模式后，群内骰点结果将隐藏显示，同时将骰点结果发送已设置kp

## 2.109. welcome 入群欢迎词

用法：.welcome [信息/open/close]

示例：.welcome %s,你好/.welcome close/.welcome open

入群欢迎词设置，你可以使用%s字符自动at新入群的成员

welcome close和open可以在不影响已录入的入群词的前提下，开关welcome功能

## 2.110. fire 向火独行模块

用法：.fire

示例：.fire

向火独行模块是一个将骰子作为守秘人，基于向火独行模组的特殊性制作的独立跑团模块。

本模块主旨在于帮助刚入COC坑的新人更快的了解游戏过程、名词、玩法

## 2.111. cnmods 魔都模组搜索模块

用法：.cnmods [模组名] [页码]

示例：.cnmods 死亡循环/.cnmods 死 1/.cnmods 死 2

魔都模组搜索模块直接接驳在魔都平台上，是受到魔都负责人授权后制作的模块，本模块只提供基于QQ平台的搜索功能，不提供上传/下载功能

## 2.112. custom 自定义条目检索模块

用法：.custom [关键词]

示例：.custom A团关键道具胸针

自定义条目检索模块，它类似于.magic 5e查询dnd法术或是.rule查询coc技能。但它与这些官方提供的速查不同的是，custom是玩家自行输入的条目，它可能不在规则书内，甚至未必是coc游戏内容的东西，更多是玩家为了更加多样化自己的游戏而添加的条目。只要通过.custom input命令录入并经过审核后，我方所有骰子都可以查到

## 2.113. custom input 自定义条目录入模块

用法：.custom [关键词][内容]

示例：.custom A团关键道具胸针|它通红靓丽，但在你认为它只不过是一枚饰品的刹那，那红润的宝石似乎为不可查的抖动了一下。你好奇的用手指摸上去，只能摸到坚硬的表面，就在你疑惑刚才那一瞬间是不是错觉的时候，一声低沉的叹息从你灵魂深处传来

custom input模块用于任何使用者录入自己希望的自定义条目，你唯一需要注意的是关键字与内容之间需要用|符号来分割。

此外，为了防止恶意录入不当条目，我们会在每周日晚对新录入的条目进行审核，审核通过后才可查到。如果着急的话可以来管理群询问进度

请尽可能不要录入的太长，或是录入时使用特殊符号。一些特殊的用法也许会另模块失效？但它不会给我们带来实际的损失，反而会影响到他人，请各位尽可能注意

此命令会记录录入人、录入时间等。无需单独填写  
一旦审批完成后，所有骰子自然可以同步查询到条目。如果录入时关键字已存在，则会录入失败。除非上一个关键字也是你录入的，这时会自动覆盖原条目。删除条目请到管理群咨询

### 2.114. send 意见反馈模块

用法：.send [反馈内容]

示例：.send 在使用.wv命令时遇到问题，问题特征如下xxxxxxx

意见反馈模块，会被骰子自动转发给骰子的master，如果有多个master则全部转发。反馈问题会自动包含你个人的QQ号，如果在群中使用也会包含当前群号

### 2.115. answer 意见回复模块

用法：.answer [目标QQ号][信息]

示例：.answer 1329790231|已收到问题反馈，请加群162279609提供更多相关截图

问题回复模块，会被骰娘将回复内容发给send提交者，注意只能发给人，不能发送到群

### 2.116. jrrp 查看今日人品值

### 2.117. deck 牌库抽取

具体内容视骰娘搭载牌堆而定。使用【.deck help】查看骰娘当前装载的牌组及子命令

### 2.118. deck help 牌库抽取帮助

查看当前骰娘当前装载的牌组及子命令

### 2.119. clock 计时器

应月上要求做的计时器，请勿滥用该指令。

用法：.clock [秒]

示例：.clock 60

### 2.120. notice input 录入公告

用法：.notice input [公告主题]【换行】[公告内容]

示例：.notice input 测试这是公告正文

指令为群聊指令，录入公告需骰娘为群管理，录入后需其他群管理进行审核。录入时，公告主题尽量简单且独特。

### 2.121. notice show 查看未审核公告

用法：.notice show

示例：.notice show

指令为群聊指令，查看群内未审核公告条目。

### 2.122. notice agree 审核并通过公告

用法：.notice agree [公告主题]

示例：.notice agree 测试

指令为群聊指令，审核并通过公告。因为是针对公告主题进行识别，所以同公告主题词的公告会同时处理。

### 2.123. notice refuse 审核并拒绝公告

用法：.notice refuse [公告主题]

示例：.notice refuse 测试

指令为群聊指令，审核并拒绝公告。因为是针对公告主题进行识别，所以同公告主题词的公告会同时处理。

### 2.124. des 自定义场景检索模块

用法：.des [场景名]

示例：.des 停尸房

对已录入自定义场景进行匹配，但只可响应自己录入的自定义场景条目。

### 2.125. des list 自定义场景列表

用法：.des list

显示自己当前录入自定义场景列表

### 2.126. des set 自定义场景录入

用法：.des set [场景名] [场景]

示例：.des set 停尸房 这里有几具因车祸而死亡的人

此功能类似但有别于custom功能，此自定义录入数据仅个人可用。塔系骰娘均可响应。

### 2.127. reply 用于写回复词

其格式为 .reply <关键词> <回复词>

若需要一个关键词对应多个回复词，使用|对回复词分割即可

你需要注意的是，回复词写成后会出现在reply市场中，请在写奇怪东西前三思，且发现有不良词等出现时，管理有权对其处理

请注意reply在当前群里开启log时将暂时关闭，相关指令参见:

man reply list

### 2.128. reply list 查看已写回复词

用法：.reply list 【获取当前已写出的回复词】

用法：.reply <关键词>

删除指定已有关键词及对应回复词

### 2.129. monster get 私发怪物数据

用法：.monster get

## 2. 更新日志

更新日志:

- 2020年09月02日 进一步提升稳定性
- 2020年09月01日 修正秘密团功能的一个缺失
- 2020年09月01日 增加monter get功能
- 2020年09月01日 log group增加一个取日志的提示
- 2020年09月01日 尝试解决st时为null的问题
- 2020年08月27日 ri的骰点上线使用set的默认骰值
- 2020年08月27日 增加reply功能
- 2020年08月24日 增加增加日志界面
- 2020年08月02日 解决了mirai版私聊可能发不出去的问题
- 2020年07月31日 避免了log group list取值时取到无关群的日志而引发隐私问题
- 2020年07月30日 调整连接池
- 2020年07月29日 稳定
- 2020年07月27日 开发者成员中增加七月
- 2020年07月27日 修补一个log group的问题
- 2020年07月26日 修补des命令前面多一个空格的问题
- 2020年07月25日 测试组均未发现问题
- 2020年07月25日 修补自定义语句\n识别的问题
- 2020年07月23日 优化rank抢占功能的效果
- 2020年07月23日 增加一个新功能, 允许使用.des录入场景, 此词条不跟随群, 仅录入者自己可用
- 2020年07月22日 在原有的%s指代参数基础上, 增加允许使用(数字)调整位置的操作
- 2020年07月21日 增加了100余项可自定义内容, 均可通过simple开关单群关闭
- 2020年07月06日 为rd加了一项功能, 允许在连续10次以上骰掷时统计结果
- 2020年06月26日 使用sqlite存储部分元数据信息, 为日后框架做基础
- 2020年06月26日 解决登陆时的设备问题
- 2020年06月26日 解决自动退群的问题, 暂时关闭自动清群功能
- 2020年06月26日 解决私聊长信息的问题
- 2020年06月25日 允许使用.log group 功能同时取多个群的日志
- 2020年06月25日 解决了deck某个文件中存在大量错误时会卡住的问题
- 2020年06月25日 制作了一个发卡命令, 允许kp把自己录入的卡发给pl, 或是pl之间分发卡片
- 2020年05月28日 稳定
- 2020年05月25日 允许用户自行更换更新源
- 2020年05月25日 sc支持|语法分割多种配置词
- 2020年05月25日 支持使用命令代替界面进行设置
- 2020年05月25日 npc与monster允许私聊导入, 会自动导入使用了.kp的群内
- 2020年05月23日 允许使用命令行对配置进行更改
- 2020年05月20日 增加team rename功能, 使用team中记录的用户名对群中成员进行改名
- 2020年05月20日 增加秘密团开关, 允许所有骰点结果私聊kp
- 2020年05月19日 增加战锤骰点
- 2020年05月19日 clue会反馈收到线索
- 2020年05月19日 team会显示敏捷值, 并自动排序
- 2020年05月19日 稳定
- 2020年05月16日 rh修补判定机制不可用的问题

2020年05月16日 日志增加时间戳  
2020年05月16日 增加了骰子不在通知群的清理机制  
2020年05月15日 稳定  
2020年05月12日 升级了API版本  
2020年05月12日 增加了answer回复功能，用于骰主向send提交者回复信息  
2020年05月11日 排除多人物卡问题  
2020年05月11日 增加了自动更新的能力  
2020年05月11日 重做日志记录功能  
2020年05月10日 补全帮助手册  
2020年05月10日 解决.r骰掷出现null的问题  
2020年05月10日 稳定beta  
2020年05月7日 降低锁卡对sc、ra的影响强度  
2020年05月6日 修改抢占逻辑  
2020年05月5日 避免超时清理退出通知群  
2020年05月5日 ban check会显示master  
2020年05月5日 让人物卡锁不影响.ra 角色:技能 机制  
2020年05月5日 强制所有手动黑名单都在公告群中发送一次  
2020年05月5日 增加了一个admin ban命令，在退出时拉黑，只可用于群  
2020年05月4日 牌堆文件安装卸载修改为只有master可以使用  
2020年05月4日 牌堆文件支持命令安装卸载  
2020年05月4日 支持了使用命令更新到预览版本，并与普通更新分开  
2020年05月4日 支持了使用命令更新和使用命令重启  
2020年05月3日 增加了逗号开头的额外识别  
2020年05月3日 允许牌堆热删除  
2020年05月1日 安装目录支持中文  
2020年05月1日 调整了启动流程，尽可能减少了各种起不来的情况  
2020年04月26日 调整了monster和npc列表的回复词  
2020年04月26日 调整了redis连接池设置  
2020年04月26日 允许自定义rd的回复前缀  
2020年04月25日 增加了牌堆文件出错时的弹窗告警  
2020年04月25日 新增了npc和monster列表，协助kp管理怪物情况  
2020年04月25日 改变了心跳连接机制架构，此功能预计6.X重新上线  
2020年04月23日 .r回显错误问题修复（不影响.rd）  
2020年04月20日 属性值支持负值  
2020年04月20日 welcome如果包含at但不包含自己，则不回复  
2020年04月20日 确认稳定  
2020年04月19日 优化窗口界面显示  
2020年04月17日 修DECK的问题  
2020年04月15日 添加只读实例的使用  
2020年04月13日 允许在.r骰掷时直接使用db字符  
2020年04月13日 修复了clock卡死的问题  
2020年04月13日 增加了deck的一个关键字\*\*\*（数字）\*\*\*，可以将此条目重复（数字）次  
2020年04月13日 增加了deck的一个关键字【name】，可以调用当前骰掷者昵称  
2020年04月08日 优化数据库刷写的间隔，避免峰值

2020年04月03日 修复一个可能导致私聊ra等级判断错误的问题

2020年03月26日 优化了人物卡生成的文本

2020年03月26日 对mysql连接方式做了一些额外修缮

2020年03月23日 尝试优化效率

2020年03月23日 抢占的压力还是有些大，重新调整

2020年03月20日 固化稳定

2020年03月13日 加了一个挑选职业用的小工具

2020年03月13日 增加了群公告审核的功能

2020年03月12日 修复抢占与welcome功能

2020年03月12日 增加sender和admin的回复词

2020年03月10日 修复一个RB、RP对技能值检定的bug，不影响rb、rp核心算法

2020年03月8日 DND的5e战利品支持

2020年03月8日 DND的PF查询支持

2020年03月6日 尝试修复init的一个bug

2020年03月6日 welcome的open和close报错修复

2020年03月6日 入群时增加一项检测管理员是否在黑名单内并预防性退群的功能

2020年03月6日 敏捷没有调整值的ri不会记录到先攻里，修复

2020年03月2日 .bot新增最新版本号显示

2020年03月2日 修缮welcome中的bug

2020年03月1日 微调手册中文本内容

2020年03月1日 新增用户使用手册，需要单独执行

2020年03月1日 动态redis地址，以免以后变更影响到老版本

2020年03月1日 welcome支持at单独关闭或开启

2020年02月29日 人物卡中间有空格的情况可以识别了

2020年02月29日 deck和路径中文现在会弹出报错了

2020年02月27日 改善RB与RP的技能识别方式

2020年02月27日 更新3r速查

2020年02月27日 更新5e速查

2020年02月27日 录入战锤速查

2020年02月27日 修缮抢占

2020年02月27日 修缮抢占

2020年02月25日 修缮抢占

2020年02月24日 新版抢占功能开发测试完毕

2020年02月24日 尝试解决技术栈改变抢占机制

2020年02月23日 尝试解决抢占模式导致的高占用

2020年02月23日 管理群强制开启抢占

2020年02月23日 修复了群内关闭group rank时未能退出抢占位置的问题

2020年02月22日 抢占功能增加群开关与界面开关

2020年02月22日 应月上要求加一个定时器

2020年02月22日 抢占功能新加一个逻辑:若本骰开启并发现远端抢占骰版本低于我，则更换抢占

2020年02月22日 支持了team锁定人物卡

2020年02月22日 支持了人物卡录入物品

2020年02月22日 修改抢占的几个BUG

2020年02月22日 新增抢占功能，允许同一个群中多个骰子同时开启时，只有一个生效

2020年02月21日 修复rc的大失败判定逻辑有误的bug

2020年02月21日 修复一个ri在不加参数是无法使用的bug

2020年02月18日 在team控制san时，不再会给命令发起者增加新人物卡

2020年02月18日 dnd的3ry查询私聊时不再发送

2020年02月18日 ra和rc用规则书的情况写反了，修复

2020年02月14日 dnd的3ry查询同时发送群与私聊，避免吞消息

2020年02月14日 .nn现在不会消除自定义卡的当前数据了

2020年02月14日 多人物卡支持了.st rename改名，若当前卡是多人物卡，则直接改名。若当前卡是自定义卡，则自动生成一张多人物卡

2020年02月14日 多人物卡支持了.st lock与.st unlock的锁定，允许玩家在某个固定群锁定当前人物卡，不会受到其余群切卡的影响

2020年02月14日 DND先攻优势与先攻劣势

2020年02月13日 修复team增加san时后续人会变成降低san的问题

2020年02月13日 自动将所有全角字符转化为半角字符

2020年02月13日 更改3ry的关键字识别方式

2020年02月13日 更改3ry的检索方式

2020年02月12日 stc修改hp与san时会自动计算最大值与最小值了

2020年02月12日 修改ob exit不起效的问题

2020年02月9日 增加dnd的3ry和5ey归并查询

2020年02月9日 无限团命令中加h字符可以变为暗骰了

2020年02月9日 可使用.algo set调节随机算法了

2020年02月8日 调整向火独行模块中的数个细节

2020年02月8日 增加.rule set与.rule get设定房规区间

2020年02月8日 增加.st show命令后可以接技能查询单个技能值

2020年02月8日 调整云黑策略，现在只有填写master，并且master和骰子均在群162279609中时，才可以手工录入云黑

2020年02月8日 rp、rb、sc自动根据之前的骰点进行切换

2020年02月8日 解决了有时候拉黑退群没能退出去的问题

2020年02月8日 增加了.st get命令，只输出人物属性和所有非默认技能

2020年02月8日 自定义查询条目录入模块

2020年02月8日 send命令用于反馈问题

2020年02月8日 更换了人物卡链接

2020年02月7日 避免JRRP占用过高

2020年01月29日 尝试排查log没录上的问题

2020年01月29日 更新API版本

2020年01月28日 修复admin指令退群失败的问题

2020年01月25日 下调默认方法的优先级

2020年01月23日 尝试对.r方法中不识别空格分隔的问题进行修复

2020年01月23日 修复groupSearch命令无法私聊使用的问题

2020年01月23日 增加ra骰掷可以支持#号识别并骰掷多次的方式

2020年01月20日 优化log记录和获取方法

2020年01月20日 自定义角色卡栏位的名称可以固化了

2020年01月20日 解决了一个可能导致强制更新亮起的问题

2020年01月20日 kp描述的开始结束语支持大小写了

2020年01月20日 增加一个.st clr命令用于清空并回到自定义栏位



2020年01月20日 支持录入时使用--分割和全角分割。支持录入时存在tab、空格、换行

2020年01月20日 修复log未开启的bug

2020年01月20日 尝试解决log长时间不使用会无法记录的bug

2020年01月20日 解决一个黑名单录入的bug

2020年01月19日 增加了一个小功能，log开启时，输入s或o，会提示kp正在输入或kp已描述完毕，避免大家插嘴

2020年01月18日 修复了切换角色可能引发的bug

2020年01月17日 解决一个因讨论组而导致的报错

2020年01月16日 增加通报群修改页面，允许将黑名单、加群等通告发至自定义群，目前仅允许写一个

2020年01月16日 修复加入群有时会被认为是讨论组的问题

2020年01月16日 修复加入群时不通报的问题

2020年01月16日 修复被踢出后有时不会拉黑的问题

2020年01月16日 修复偶尔会丢人物卡数据的问题

2020年01月09日 新增暗骰支持%s指代某人群昵称的功能

2020年01月05日 ob开关与deck开关设置错误，修复

2020年01月05日 支持新的启动方式

2020年01月03日 修复无法删除黑名单的问题

2020年01月03日 修复群数量显示错误的问题

2020年01月03日 修复log重复开启不报错的问题

2020年01月03日 修复加好友有时不回复的问题

2020年01月03日 修复讨论组关闭命令不生效的问题

2020年01月03日 修复team不识别at的问题

2019年12月29日 日志过大时不再生成docx染色文件

2019年12月29日 .nn命令私聊问题修复

2019年12月29日 init的rm命令忽略输入大小写

2019年12月29日 增加一种设定方式，当当前已选择人物卡，且输入条数较少时，只更新当前人物卡

2019年12月29日 减少.man命令时的误触发几率

2019年12月29日 增加welcome设置时，如果at其它骰子则不响应的设置

2019年12月29日 恢复对禁言检测的支持

2019年12月16日 支持了.r命令中的q参数，和k取大相反，q用来取小。一般应用于dnd的劣势判定中，使用方式和k参数相同

2019年12月16日 支持了.nn命令，和.st命令一样用于切换人物卡。当不填写任何参数时会生成一张随机姓名的临时任务卡

2019年12月16日 dnd的先攻列表支持了增删改查，详情参见.man init rm和.man init set

2019年12月16日 dnd的先攻列表支持了后置标号，如.ri 地精1和.ri 地精2。并且不影响前面的加值

2019年12月16日 sc最后可以不填写数值而填写你的其它角色卡名称，并以此对其它角色卡进行sancheck

2019年12月16日 ra、rc、rb、rp、rav、rcv在技能检定时可以使用[角色名:技能名]对你的其它角色卡的技能进行检定了

2019年12月15日 team小队功能添加all字符，允许对小队所有成员进行操作

2019年12月06日 魔都模组查询器

2019年10月17日 向火独行

2019年10月17日 修复更换骰子后log可能无法打开的问题

2019年10月17日 支持stc命令修改当前人物卡属性

2019年10月17日 支持非常用技能固化

2019年10月17日 增加了3r特质和法术大圈

2019年10月17日 增加了rule的查询范围  
2019年10月17日 增加3r的寒霜法术  
2019年10月17日 增加黑名单历史查询  
2019年10月09日 优化染色机制  
2019年10月09日 应UUZ要求，所有界面的保存按钮均改为全局保存  
2019年10月09日 支持了群检索、查询  
2019年10月08日 白名单用户拉群，自动添加白名单群  
2019年10月07日 修改了coc人物卡做成的格式  
2019年10月07日 修复了入群黑名单检测的bug  
2019年10月07日 修复了入群黑名单检测的bug  
2019年10月06日 修改了人物卡默认取得的昵称  
2019年10月06日 修正fate支持四则混合运算  
2019年10月06日 修改了黑名单入群的监测机制  
2019年10月06日 增加骰池允许自定义面数  
2019年10月01日 允许master设置多个  
2019年09月30日 骰池增加5000次上线  
2019年09月30日 允许自行追加help命令的尾部  
2019年09月29日 支持了命运团骰点  
2019年09月29日 支持了无限团骰池  
2019年09月29日 优化了help文本，增加了man命令以查询命令详细用法  
2019年09月29日 优化了NPC命令的流程  
2019年09月26日 增加了dnd状态速查  
2019年09月21日 在退群时一并删除群开关记录  
2019年09月20日 修改了自定义回复语偶尔会带有多个换行和空格的问题  
2019年09月18日 修了有关黑白名单的小bug  
2019年09月16日 改回了对象存储的获取模式  
2019年09月13日 黑名单支持日期时间  
2019年09月13日 支持移除shiki处同步来的白名单，管理人为UUZ:2694900224  
2019年09月13日 修复role的报错  
2019年09月13日 修复sc中的一个bug  
2019年09月13日 修改cos更新使用方式  
2019年09月12日 重做log染色机制  
2019年09月12日 修复分群开关的一个严重bug  
2019年09月11日 支持传统st导入方式  
2019年09月11日 支持ob旁观  
2019年09月11日 3r法术查询  
2019年09月11日 分群管理开关  
2019年09月11日 休假模式开关  
2019年09月11日 公有模式开关  
2019年09月11日 为分群管控做准备  
2019年09月10日 更换了高可用的mysql集群和升级用的对象存储  
2019年08月29日 黑名单可以添加原因了  
2019年08月29日 deck支持了骰点内置  
2019年08月29日 deck牌堆修复连续嵌套的问题

2019年08月28日 增加deck help命令  
2019年08月28日 增加deck牌堆及其市场支持  
2019年08月28日 增加白名单用户、群组的可选项支持  
2019年08月22日 增加了JRRP、WELCOME、NAME功能的可选项支持  
2019年08月22日 紧急解决被禁言识别问题  
2019年08月21日 增加更新界面  
2019年08月20日 修改多重投掷的显示方式  
2019年08月20日 增加rp允许多重投掷  
2019年08月20日 增加dnd法术查询  
2019年08月20日 增加admin命令用于远程关闭、开启、退出  
2019年08月20日 调整开关识别范围  
2019年08月14日 增加频度检测  
2019年08月14日 换用JCQ  
2019年08月14日 增加界面  
2019年08月09日 增加配置文件云黑开关  
2019年08月09日 增加心跳连接  
2019年08月08日 支持云黑名单  
2019年08月07日 支持了规则查询rule命令，感谢夏浅秋、秃了秃了的支持