武将

1. 概述
2. 武将晋升

* 消耗魂魄或武将卡晋升获得新的能力或技能

1. 武将技能

3.1、武将分类

* 怒气型
* 该类武将拥有血条和怒气条
* 当怒气条攒满时，下次出手可释放怒气技能
* 怒气可通过攻击和受到攻击获得一定百分比
* 攻击获得百分之20怒气，每次被击获得百分之10怒气（通用）
* 受到武将晋升能力或装备影响获得怒气的量不同
* 法力型
* 该类英雄拥有血条和法力条
* 英雄进入战斗时法力值满
* 英雄释放技能需要消耗法力，每个技能拥有CD
* 技能拥有优先级
* 拥有法力回复属性
* 当法力不足以释放技能时，只能进行普通攻击
* 血条型
* 该类英雄仅拥有血条
* 释放技能无消耗或消耗血量
* 当消耗血量释放技能时拥有保护限制，百分之X血量以下时将不会释放此类技能
* 技能拥有CD及优先级

3.2、技能分类

* 天命技能

1. 武将升级

* 参战武将可获得经验
* 表现为（当前经验/当前等级经验上限）
* 当前经验达到上限后升级
* 升级后当前经验归0
* 上一级溢出经验不会消失，添加到下一等级的当前经验值中

1. 武将属性