# 武器功能

## 装备与替换

### 1.1武器牌装备

1、通过使用武器牌，给英雄装备上对应的武器。

### 1.2法术效果装备

1、通过各种情况下触发的装备武器的效果，给英雄装备上对应的武器。

### 1.3耐久为0时替换

1、当武器的耐久为0时，摧毁该武器。

### 1.4装备新武器时替换

1、当身上已经装备了一把武器时，再次给英雄装备一把新的武器，先摧毁原有武器，然后装备上新的武器

## 二、数值变化

### 2.1武器攻击

1、武器装备上以后，该武器显示正常的攻击力。

2、如果场上存在影响武器攻击力的效果，根据对应效果改变武器的攻击力。

### 2.2武器耐久

1、武器装备上以后，该武器显示正常的耐久值。

2、英雄每次进行普通攻击，减少一点武器耐久值。

3、如果场上存在影响武器耐久值的效果，根据对应效果改变武器的耐久值。

### 2.3英雄攻击力

1、英雄本身有自身的攻击力，当装备了武器以后，英雄攻击力为自身攻击加上武器攻击。

2、当武器的攻击改变时，实时变动英雄攻击力。

## 三、开启与关闭

### 3.1开启

1、当你的英雄有攻击次数时，武器开启，英雄获得武器上的攻击力加成。

2、当你的回合开始时，武器开启。

3、当有特殊的法术效果生效时，武器根据对应的规则开启。

### 3.2关闭

1、当你的英雄攻击次数用完时，武器关闭，英雄无法获得武器上的攻击力加成。

2、当你的回合结束时，武器关闭。

3、当有特殊的法术效果生效时，武器根据对应的规则关闭。

## 四、进场、摧毁与特效

### 4.1进场

1、武器进场可以发动进场效果，具体规则与随从进场相同。

### 4.2摧毁

1、武器被摧毁会发动死亡效果，具体规则与随从死亡相同

### 4.3特效

1、武器可以附带各种机制，触发各种效果，具体规则与随从特效相同。