Hero ability,Spell\_card,weapon,minion effect are all spell

When...then... check condition

1. 回合开始（小螺丝，并检查所有回合开始时应消失的buff和触发效果）
2. 随从入场（包括法术summon）（忏悔、饥饿的秃鹫）
3. 准备攻击（误导、蒸发等奥秘）
4. 随从、英雄受伤（激怒、暴乱狂战士）
5. 随从死亡（亡语）
6. 释放法术（大法师、加基森）
7. 回合结束（大螺丝、虚灵奥秘师，并检查所有回合结束应消失的buff和触发效果）

Dmg 分2种，可被spell dmg加成和不可被加成

1. Single spell(most minion effect and some spell\_card)所有要选取目标的法术都算在内，包括了暗影烈焰（效果为消灭改随从并触发一个aoe法术）
   1. Target
   2. Effect1: dmg or buff or heal
   3. Effect2: effect, draw card,summon...

For example: deal dmg, give minion +1/+1

Some deal dmg have another effect

if survive/dead, XX(死缠、盾猛、末日灾祸)

restore hp(生命虹吸，生命吸取)

其中德鲁伊的变形比较特殊，作为卡牌替换不作为法术buff

1. AOE spell(冰锥术、野性之力buff、憎恶、命令怒吼、地狱火、治疗之环、暗璘治愈者)
   1. Target enum{ally,enemy minion,all enemy,...}
   2. Effect: dmg or buff or heal
2. Adjacent spell(冰锥、爆炸、背叛、虚空恐魔)
   1. Target1 target
   2. Target2 adjacent
   3. Effect1
   4. Effect2
3. Two\_target spell(顺劈、插电、多重)
   1. Target random 2 enemy minion
   2. Effect deal dmg n
4. Imm-use spell
   1. Target 若有，自动判断（战斗怒火），若无，跳过
   2. Effect 很多都是条件判断，符合条件再直接生效

直接召唤类，特殊的让随从上场（动物伙伴、自然之力、野性之力）

暂时无法归类、可能单独做的法术：

德鲁伊：横扫

牧师：光耀之子（改为when每帧，change atk. 每帧检查？）