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

When...then... check condition

Turn start, turn end, character healed, murloc summoned, secreat played, weapon equiped, spell cast, unit dmg, unit died, play a card,

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、治疗）
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？）

中立：老瞎眼（同上）