分类：Dot、状态（State）

除持续时间为int.MaxValue，所有Buff每帧都会减少持续时间

Dot会每帧调用OnTrigger

State可能会在技能、装备等地方调用

当添加Buff时，如果已有同种Buff，会将它们合并，具体合并方法每种Buff自行定义