## 基础设定

自身血量低于标准模板（比如剑修）

使用卡牌召唤傀儡进行战斗

本体死亡则战斗失败

类似杀戮尖塔召唤小弟的boss

敌人攻击目标还是自身/或者随机(会显示具体随机到哪个目标) 待定

**傀儡设定**

每回合自动AI

可以进行攻击 回血 加护盾

傀儡在自身回合结束前进行行动

傀儡可以收回

**方案1**

傀儡无限回合存在

每召唤一个傀儡自身费用上限减少1

最多可召唤2个傀儡

傀儡收回或者消耗后费用上限增加1

**方案2**

傀儡召唤后有存在回合

最多存在X个傀儡，如果超过，最先召唤的傀儡会消失(或者自己选哪个替换)

## 流派

**强化傀儡流**

给傀儡加力量

**傀儡控制debuff流**

**傀儡护盾流**

傀儡给自身加护盾

**融合流**

召唤后融合入自身给自己能力加成