生命值：可以被敌人的技能，或者自己的技能修改的属性，且当该属性小于等于0的时候，人物会进入濒死状态。

最大生命值：生命值不能超过的上限。

生命值恢复速度：每一秒的生命值变化量。

魔法值：释放部分技能需要消耗的属性，当魔法值不够的时候无法释放技能。

最大魔法值：魔法值不能超过的上限。

魔法值恢复速度：每一秒的魔法值变化量。

物理攻击力：根据技能的描述，能提供物理伤害的数值。

魔法攻击力：根据技能的描述，能提供魔法伤害的数值。

物理防御力：当受到物理伤害时，按照max(伤害-物理防御力，伤害\*0.05%)的方式来造成。

魔法防御力：当受到物理伤害时，按照max(伤害\*（1-魔法防御力），伤害\*0.05%)的方式来造成。

暴击：攻击时有x/(x+100)的概率产生暴击，并且当前伤害提高至暴击系数的伤害。

暴击系数：如果当前伤害产生暴击，那么本次伤害将提高至x。（暴击系数默认为150%）

移动速度：影响角色移动的速度。

攻击速度：影响部分技能动画的播放速度，同时，会同比例减少技能的释放时间、后摇、准备时间。时间会缩减成原本的 (1 - x/(x+300))。

咏唱速度：影响技能的咏唱时间，技能咏唱时间会变为原本的(1 - x/(x+100))

技能急速：影响技能的冷却时间，所有的技能的冷却时间会变为原本的(1 - x/(x+500)) 最高为60%

[abandoned---未来如果有RPG元素的时候会加入]

耐力：

精神力：

智力：

力量：