**物理攻击（玩家only）**

一种伤害类型，近战属于物理伤害。只有玩家有该属性。

**光线攻击（玩家only）**

一种伤害类型，技能多属于光线伤害。只有玩家有该属性。

**攻击（怪物only）**

怪物的属性，怪物会根据攻击力来决定近战/技能的伤害。

*以上虽然有几种不同的攻击，但运算是通过RPN实现的，所以在功能层面上只是一个类型的属性。*

**护甲**

作用于物理伤害，当有2点护甲，10点物理伤害时，最终会产生8点伤害。

**护盾**

一种类似生命值的消耗性属性，有当前值、最大值之分。当前值不能超过最大值。

伤害类型是光线时，优先消耗护盾，护盾不够或者为0时，才扣hp。

伤害类型是物理时，护盾吸收一半伤害（不计护甲），剩下一半扣除hp（计算护甲）。

护盾是一种恢复性属性，玩家每翻开一格，玩家的当前护盾+1；玩家每行走一格，怪物当前护盾+1。

**先攻（玩家only）**

因玩家翻开格子/怪物警戒致怪物翻开，如果怪物与玩家距离在3以内（含），怪物会受到等于先攻值的物理伤害。只有玩家有该属性。

**生命值**

与之前不同的是，玩家的当前生命值允许超过生命最大值（怪物不行）。

PS：对应的，<玩家初始属性.xlsm> 与<怪物配置.xlsm>@怪物模板属性 已经修改，方便你查看，但是没有生成数据（生成后游戏就不能运行了）