1. ATK
2. HP
3. MP
4. 隐藏属性韧性：被攻击后损耗，小于等于0时攻击动作可以被打断，然后恢复满值。（若某次怪物攻击时剩余韧性20，玩家的攻击减少韧性30，则此次玩家的攻击能打断怪物的攻击）
5. 隐藏属性削韧：每次攻击使对方减少的韧性。