

- Combat Points (CP) prinášajú novú dynamiku do PvP (Player vs. Player) situácií, pridaním extra ochrany pri útoku zo strany inej postavy. CP slúži ak nárazník, ktorý musí byť najprv vyčerpaný kým sa začne uberať z HP.

- Jakmile je hráč napadený jiným hráčom (včetně sumonů a petů tohoto hráče), nejprve se ubírá z CP postavy, bez jakéhokoliv dopadu na jeho „Hit Points“ (HP). Jakmile CP klesne na nulu, začne se už zranení ubírat z HP postavy. Stejně jako HP, i CP se časem obnovují. Celková výška CP závisí na typu postavy a jejím levelu. Doplňí se časem, a vystupuje ako nárazník, který musí být nejprve vyčerpaný, predtím než zranení začne ubírat z HP postavy.



O souboji hráče proti hráči (About Player vs. Player Combat)

- Začít útočit na hráče je možné použitím klávesy Ctrl a příkazu útoku, nebo použitím skillu. Některá území jako např. města jsou „bezpečné zóny“, kde se nedá útočit na ostatní hráče.

- Souboje PvP jsou založené na barevném označování hráčů. Jméno jakékoliv postavy, která zaútočí na jinou postavu, se změní na fialovou barvu (agresivní), a to stejně platí pro postavu, která zaútočí na tuto agresivní postavu. Postava neobdrží žádne postihy za útočení, nebo bránění se agresivní postavě. Jakmile ale postava zaútočí a zabije neutrální postavu (bílá barva jména), zvýší se jeho karma a postava se stává chaotickou.



- Chaotické postavy mají svoje jméno zbarvené do červena, a stráže u měst na ne od pohledu útočí. Chaotické postavy také nemůžou nakupovat v obchodech a mají vysokou šanci na vypadnutí předmětů, které vlastní když je někdo zabije. Z chaotických postav se statusem PK rovným nebo nižším jak 5 nevypadávají žádne předměty.

Tabulka uvedená níže ukazuje jak fungují změny barev postav.

Hrač A	Boj	Hráč B	Vysledek (hrač A)	Zvýšení karmy
Bíla		útok	Bíla	Fialové
Bíla ANO		zabiti	Bíla	Červená
Bíla		útok	Fialové	Fialové
Bíla		útok,	zabiti	Červená
Fialové		zabiti	White	Červená
Fialové		zabiti	Fialové	Fialové
Červená		zabiti	White	Červená
Červená		zabiti	Fialové	Červená