

Представлены древа навыков для воина, разбойника и мага 30 уровней, они содержат боевые умения и пассивные навыки.

Отличаются они в нём по форме иконки:

У каждого класса три специализации и одна уникальная ультимативная способность. Специализацию можно получить по ходу развития древа навыков. У спутников тоже есть древо навыков, но оно гораздо скромнее, чем у протагониста. Они смогут выбрать три умения из пяти доступных. С каждым повышением уровня дружбы будет появляться очко способности для этого персонажа.

Игрокам разрешат отменять анимации ударов и прерывать комбинации атак рывком, чтобы автоматически продолжить их с последующей атакой. У каждого из трёх представленных в игре классов есть лёгкие и сильные удары, а также умения, которые вызываются одними и теми же кнопками. Например воин при использовании определённой комбинации метает свой щит в противника, а маг той же комбинацией выстрелит по врагам дальней атакой. Герой может использовать две панели с оружием и менять их посреди боя. Например, будучи магом персонаж может колдовать при помощи посоха, а затем переключиться на кинжалы. Похожая система реализована в The Elder Scrolls Online.

Из некоторых классовых особенностей: воин может отбросить противника пинком, парировать атаки и выводить из равновесия. Разбойник более искусно отражает атаки — больше времени на совершение действия. Маг возводит огненную стену, которая наносит продолжительный урон, и кастует щит, поглощающий весь входящий урон за счет маны.

Тактическая пауза и колесо боя позволяют спланировать серию атак с напарниками. Интерфейс отображает навыки героя и его спутников, и возможности для комбо-ударов, уязвимость врага к эффектам и его сопротивление. Без контроля в бою спутники будут самостоятельно нападать на цели и применять умения.