В игре будет три класса, у каждого класса есть свой подкласс.

Подкласса способны изменить геймплей как именно это будет написано в описании к каждому подклассу

Игрок выбирает подкласс в начале 2 главы

{Все статы будут взяты с потолка и в дальнейшем изменены в угоду баланса)

1. Воин- боец ближнего боя

Все Войны должны пройти Академию для получения статуса Война , будущих Воинов выбирают смотря на их физические статистики , обучение война на протяжении всех 5 лет происходит в кельях , их учат драться используя различные приемы , увеличивают их объем мышц до максимума , проводят психологические и гипнотические тренировки , после которых воин становится машиной для убийств , он верен , силен и не ведает страха каждый Воин после окончания Академии направляется в боевые элитные подразделения своей страны где и служит , часто до конца своей жизни

Рыцарь- этих Воинов в отличие от остальных обучают манерам, этикету, истории и ещё многим другим премудростям светской жизни, эти Войны обучаются для того что бы служить при дворах и что чаще телохранителями высокородных особ, они обучены манерам, а их броня хоть и не настолько эффективна как у Стены, зато выглядит намного лучше, что внушает людям доверие, так же физически они развиты хуже, чем Стена или же Мечник так как времени на физ. подготовку уделяется меньше

Спец способности –

1)Хорошее воспитание (вам доступны дополнительные выборы в диалогах).

2)Сверкающие доспехи (вы можете призвать на помощь стражника из деревни).

Стена-Эти войны одни из самых сильных и одновременно одни из самых тупых представителей Академии, предметов по изучению любых других наук у них нет, их только тренируют и обучают владению оружия, но как не странно оружие они используют редко, чаще они используют огромный щит, полностью сделанный из металла, в толщине часто с ладонь и с часто прикручиваемыми шипами они убивают своих противников мощным ударом своего щита

1)Удар щитом (наносит критический урон по юнитам может ломать хлипкие стены).

2)Щит (пассивное снижение получаемого урона).

Мечник- эти Войны крайне редки из-за сложности своего обучения, они ходят без щита в отличие от рыцаря или же стены, за место этого у них есть «Кромсатели» огромные широкие мечи которые наточены так что бы разрезать летящий платок, в Академии в эти войны выбирают детей с очень сильными руками, в процессе обучения эти войны получают техническое образование которые не мешают их тренировки с учебными «кромсателями»

1) «Кромсатель» (урон по юнитам больше чем по другим войнам).

2) Техническое образование (способность собирать и ставить ловушки).

2. Маг

Все маги получают свой посох , который свидетельствует о статусе мага в Академии маги учатся всю жизнь , заканчивая свои 5 лет обучения каждый год они должны либо повысить либо подтвердить свою категорию , если маг не явится на подтверждение категории за ним придёт специально снаряженный отряд и отнимет его посох и отстраняют от звания мага , если маг провалит экзамен то его квалификацию понижают , если маг не может подтвердить свою категорию 2, года подряд его посох забирают но оставляют звание мага

2)Пиромант-эти маги отдали все свое время роднению с огнем, их обучают в подземных залах рядом с магмой и лавой, их нельзя не увидеть в зале и черными от копоти что сильно влияет на их здоровье, после всех тренировок эти маги способны подчинить себе огонь делая их него идеальное оружие что бы крушить своих врагов

1)Единство с огнем (урон выше чем у других магов)

2)Огненный шторм (наносит всем юнитам по площади урон умноженный на пять)

2)маг земли- эти маги отдали все свое время земле, они занимаются в пещерах горы Ан'кх там они учатся как получить стойкость и силу камня, они сильны и духом, и здоровьем, в итоге мастера получают такую защиту что мало какое оружие их может прожить

1)Каменная кожа (пассивное снижение урона способен проходить через некоторые смертельные ловушки, не понеся урона).

2)Земляная ловушка (маг способен создать земляную ловушку).

3)Некромант- самые скрытные из выпускников Академии их обучение проходит на проклятой земле где властвует тьма, говорят они продают душу темным божествам что бы получить свои способности, любой некромант знает на что идёт, ведь его черный посох почти всегда вселяет ужас в сердца, людей которых их видят

1)Черный посох (вас боятся, это открывает новые диалоги с жителями).

2) Некрномикон (призывает зомби).

Вор- как бы это странно не звучало но воров тоже обучают в Академии , но их обучение происходит не в каком то конкретном месте , сначала воров обучают в классах , их нещадно тренируют , обучают предметам и наукам , но после окончанию года обучения их отправляют в квартал висельников , тут происходит второе отсеивание , слишком слабые умирают от голода , те кто попытаются объединиться в банды уничтожат другие банды , кто хоть немного разбогатеет рискует уснуть и не проснутся , в этом кошмаре будущие воры проводят два года , после чего выживших забирают , оставшиеся два года их обучают скрытным техникам боя и полируют их навыки которые они получили на улице

1. Манипулятор- это те воры чьи банды смогли просуществовать достаточно долго что бы выдержать два года, они отлично контактируют с людьми и способны найти их слабые стороны, но в битве они не хуже других воров так как главаря пытались убить первым

1)Манипулятор (вы способны призвать себе на помощь бандита или попробовать договорится с врагом что бы тот помог вам).

2)Хорошо подвешен язык (новые возможности в диалогах).

2) Ассасин- на улице они жили за счёт того, что уничтожали других себе подобных студентов Академии, тихо и без шума, любой манипулятор боялся их за их скрытность и способность уничтожать цели без единого шума

1)Крюк (позволяет взбираться на крыши или в труднодоступные места).

2)Ядовитый кинжал (урон увеличен по сравнению с другими ворами).

3) Телохранитель - эти весьма немаленькие воры, защищали манипуляторов от ассасинов, не всегда успешно, но они единственные кто могли противостоять им, они научились за время того как жили на улице правильно получать удары поэтому знают, как получить урон с минимальными для них повреждениями, так же они умельцы на разного рода ловушки на которые начинающий и даже некоторые профессиональные ассасины могли нарваться

1) Телохранитель-(способны правильно получать удары что снижает получаемый ими урон).

2)Скрытные ловушки (способен ставить ловушки, которые противник не может заметить).