Примерное деление на классы:

- 1-handed blade (average abilities, balanced for str/dex)

- dagger (dexterity, critical hits, very fast, bad at fencing)

- lance (slow speed, wide range, bad at combos, has chargeable attacks, nice at fencing)

- hand axe (below average in defense, chopping hits are wonderful, str-oriented)

- greataxe (str/dex, awesome crowd-control in some cases, good defense)

- 2-handed sword (str, high basic damage, above avg. in defense)

-blunt weapon (suits battering armored knights, has variety of unlethal moves)

- gauntlet (from bare hands to cestuses, str/dex balanced, shallow damage at start, but combos and variety of styles make it superior in pro’s hands)

- unique (weapon, which doesn’t fit into any of the described categories)

- Devices

А как же marksman?

Баланс определенно крутится вокруг способностей к крауд-контролю, потенциала критов и повреждения. Особенно хочется отметить «голые руки». Поначалу, разумеется, они не могут в принципе наносить повреждение, хоть сколь-нибудь близкое к мечу, но при грамотной прокачке это ведь легко меняется. Скажем, при развитой силе можно руками взять противника за щит и вместе с ним его и перекинуть наземь, с высокой ловкостью можно перехватывать удары меча. Вот в таком духе.

Да. И в юник я бы засунул щиты с острыми краями, которые можно метать, кинжалы с выстреливающии лезвиями, цепные мечи всякие и прочее, что можно использовать не просто прокачав стиль экзотического оружия, но и обладая узко направленной прокачкой.

Касательно Уникального оружия:

Shotel, chainscythes, whip blade, chain dagger, пока что выглядит вот так. Вот тут я бы вообще пока ничего конкретного не выделял.

Щитов, полагаю, можно сделать три вида: легкий, средний, башенный, тут сложно как-то еще исхитриться. Вопросов нет.

По поводу ловушек и устройств, что пока есть:

Net (сеть) – ее можно набросить на противника, остановив его. Разумеется, эту штуку можно смешивать с другими устройствами, меняя и усиливая ее действие.

Pit (особая ловушка с триггером) – широко применяется в пустынях. Достаточно дорогая штуковина. Представляет собой систему кольев со взрывчаткой и соединяющим волокном. Когда по песку бродит недруг или животное, попадая в ловушку, оно полностью обездвиживается. При касании волокна срабатывает взрывчатка, рассеивая песок под жертвой, в результате чего она проваливалась в песок, а высокая упругость волокна возвращала его в состояние покоя, связывая жертву. Так обычно пытали людей.

Grapple Hook – ну, тут все ясно, все видели.

Dart Blowgun – специальная трубка для плевания дротиками. Возможно использовать в воде для сокрытия головы, работает как трубка для дыхания.

Auto Crossbow – арбалет, срабатывающий по триггеру, идет в комплекте со специальной нитью (вот здесь нужно не на арбалете одном останавливаться, а любое оружие дать возможность ставить, которое есть в инвентаре. При желании после срабатывания его можно также легко забрать.)

Liquids Vial – достаточно вместительная фляга. В количестве нескольких штук может работать и как аптечка, и как элемент ловушек.

Coolant – газ, используемый Небесными (? Approval required), очень сильно замораживает объекты, отлично комбинируется. Да. Представляет из себя небольшие капсулы с жидкостью, которая использовалась для охлаждения двигателя космолёта в своё время. При желании можно модифицировать арбалетные болты или стрелы с подобными наконечниками. Обладает сильной летучестью, при попадании даже слабой дозы в лёгкие способен мгновенно вызвать их дисфункцию. При полном контакте противника с газом, вызывает мгновенную заморозку пораженной области.

Mantrap – обычный капкан, имеет несколько модификаций

Explosives Box – взрывчатка, тут тоже все ясно (И ясно, и нет. Если она основана на смешивании жидкостей, на алхимии, то да. К этому пункту стоит вернуться при более менее сносном описании технологичекого развития мира)

Вероятные комбинации:

Мы находимся над противником. Усыпляем его дротиком, сбрасываем сверху сеть, за ним – крюк, подтягиваем противника к себе, вкладываем ему взрывчатку (с часовым механизмом вроде химической реакции внутри, например), опускаем и шмякаем урода. Он просыпается и орет, к нему на помощь идут остальные, все взрываются.

Ту же Сеть при улучшении с шипами по периметру и системой запуска можно использовать в кач-ве лестницы. Выстреливаем ей в потолок, она цепляется, прыгаем, хватаемся, идем куда надо.

Во флягах можно хранить не только воду, но и горючее или кислоту