Z/X – przełączanie między ranged / melee atack dla shooterów

1. **Barbarzyńcy**

*Barbarzyńcy nie są zbytnio rozwiniętą frakcją, stąd zasób ich umiejętności jest skromny i ograniczony do brutalnych i prostych metod.*

* 1. **Szaman (Tier I)**
     + 1. Staty
       2. Skille
          1. S1: Rzut w dwóch przeciwników na raz (po 40% dmg)
          2. S2: Zabiera 10% swojego całkowitego HP, zadaje +8% dmg
          3. S3: 10% otrzymanych obrażeń przechodzi na koniec następnej tury
       3. Pasywy
  2. **Rzutnik (Range) (Tier II)**
     + 1. Staty
       2. Skille
          1. S1: Rzut w dwóch przeciwników na raz (po 40% dmg)
          2. S2: Zabiera 10% swojego całkowitego HP, zadaje +80% dmg
          3. S3: 10% otrzymanych obrażeń przechodzi na koniec następnej tury
       3. Pasywy
       4. Flavor
  3. **Topornik (Melee) (Tier III)**
     + 1. Staty
       2. Skille
          1. S1: Zadaje 1 dmg per unit wszystkim dookoła
          2. S2: Zabiera 10% swojego całkowitego HP, zadaje +80% dmg
          3. S3: 10% otrzymanych obrażeń przechodzi na koniec następnej tury
       3. Pasyw
       4. Flavor
  4. **Tank (Tier IV)**
     + 1. Staty
       2. Skille
          1. S1: Taunt dookoła (oprócz Tier IV)
          2. S2: Odbudowywuje 5% max Tarczy
          3. S3: +3 Obrony
          4. S4: Przejmuje obrażenia z danej jednostki (Unlock od 4 tej tury)
       3. Pasywy
          1. Startuje z tarczą równą 15% HP.
       4. Flavor

1. **Barbarzyńcy**