

# Agarix.

## Warseer.

<b>MVT</b>	<b>4</b>	
<b>DEF</b>	<b>5</b>	
<b>MEN</b>	<b>5</b>	
<b>TAI</b>	<b>2</b>	
<b>PDV</b>	<b>3</b>	
<b>PDH</b>	<b>1</b>	
<b>Attaque</b>		
Corps à corps		1   CC
Eclair psychique		2   12''

- Télépathe : tout Agarix situé à 6'' ou moins du Warseer peut utiliser la valeur de Mental de celui-ci au lieu de la sienne propre pour les tests de moral.
- Eclair psychique : les Points de Vie perdus par la cible de l'éclair sont déterminés en soustrayant de la force de l'attaque le Mental de la cible au lieu de sa Défense. De plus, l'éclair psychique ne tient pas compte des couverts de la cible et touche toujours la cible d'origine même si celle-ci est au corps à corps.

## Warlord.

<b>MVT</b>	<b>4</b>	
<b>DEF</b>	<b>6</b>	
<b>MEN</b>	<b>4</b>	
<b>TAI</b>	<b>2</b>	
<b>PDV</b>	<b>3</b>	
<b>PDH</b>	<b>3</b>	
<b>Attaque</b>		
Epée énergétique		4   CC
Bouclier		2   CC

## Warrior.

<b>MVT</b>	<b>4</b>	
<b>DEF</b>	<b>5</b>	
<b>MEN</b>	<b>2</b>	
<b>TAI</b>	<b>2</b>	
<b>PDV</b>	<b>1</b>	
<b>PDH</b>	<b>0</b>	
<b>Attaque</b>		
Corps à corps		1   CC
Fusil laser		3   6/24''

## Champignons.

Tous les Agarix sont des champignons. En conséquences, ils ne comptent jamais les éléments de terrains végétaux (bois, buissons...) comme du terrain difficile ou gênant.

De plus, tout Agarix situé totalement dans un terrain de ce genre bénéficie automatiquement d'un couvert lourd contre les tirs.