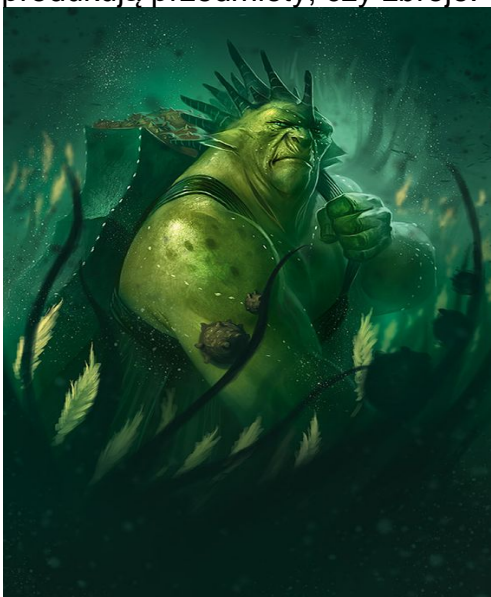


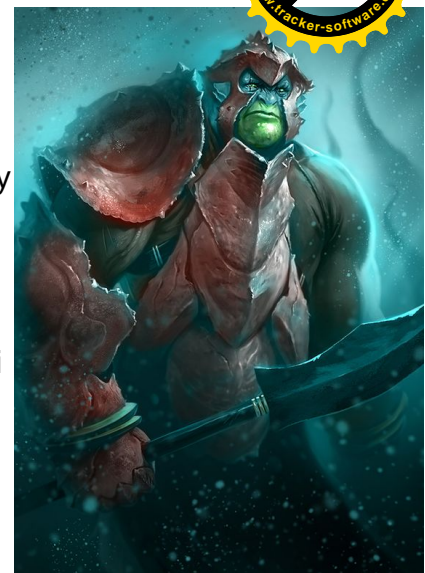
## Opis:

Aoqi żyją w wodzie wśród koralowców, praktycznie tylko w sytuacjach ekstremalnych wychodzą na powierzchnię. Poruszanie i oddychanie na lądzie nie sprawiają, nim większych problemów, lecz muszą być stale nawadniane, bez wody szybko tracą siły. Żyją średnio 80 lat. Rasa ta wychodzi z założenia wszystkie dzieci nasze są. Nie ma jednego ojca, czy matki, gdy żeńskie odpowiedniki składają ikrę, a męskie je zapładniają nie patrzą czyja jest czyja. Proces ten powoduje jeszcze większe przywiązanie grupowe, wszyscy są matkami i wszyscy są ojcami. Żywią się w zależności od roli, jakie posiadają w społeczności. Myśliwi i wojownicy jedzą mięso, a rzemieślnicy wodorosty. Uprawiają rolę i hodują zwierzęta niemal, jak populacja na lądzie, a z różnych kolarowców i skorup produkują przedmioty, czy zbroje.



## Wygląd Fizyczny:

Średni wzrost to około 160cm ważą zazwyczaj od 40 do 60Kg Ich ubarwienie przybiera zazwyczaj odcienie niebieskiego, choć zdarzają się wyjątki. Pomiedzy palcami posiadają błony, aby łatwiej, nim pływać. Ich skóra jest cienka podatna na ataki. Szybkie i zwinne w wodzie potrafią robić manewry i ruchy w mgnieniu oka niestety kosztem siły.



## Zachowanie:

Aoqi są strachliwe unikają wszelkiego kontaktu z innymi rasami. Wielu z nich posiada zdolności magiczne a ich zaletą jest nie sam atak a obrona przed magią. Wiele magicznych wodnych stworzeń zabijało Aoqi na potęgę więc te musiały wytworzyć w sobie obronę przed magią. Porozumiewają się z sobą wydobywając krótkie dźwięki. Populacja nie jest duża, często osobniki giną podczas polowań a także połowa z młodych umiera przy rytuale narodzin. Rasa ta wierzy iż przyszła z lądu do wody dlatego też matki rodzą młode na lądzie a te muszą same bez pomocy dotrzeć do ich Koralowca.

## Charakterystyka:

25Punktów życia+2K6/1przerzut  
15Punkty Pocztyalności+1K6/1przerzut

## Broń:

Dwuręczną +1/+1  
Magiczna +1/+1  
Zręcznościowa +1/+1( Nie strzelana i rzucona)  
Palna -4/-4  
Strzelecka-4/-4  
Zręcznościowa -1/-1( strzelana i rzucona)

## Zalety:

+Oddzielne KP pod Czary  
+Rzuty na pływanie liczą się podwójnie oraz na stacie +5 do pływania.  
Dodatkowo gdy byłeś w wodzie w tej turze lub pada deszcz dostajesz K6 na wszelkie rzuty w tym również do Trafienia oraz obrażeń.

## Wady:

-Aoq musi raz na 24h zanurzyć się w wodzie choć na 30minut zaliczany jest również deszcz. Gdy tego nie robi jego wyniki spadają o połowę zaokrąglone w górę.  
-Walka dystanoswa to ich słaba strona, nie potrafią rzucać, strzelać czy miotać.

Siła 10

Zreznosc 10

Budowa 10

Inteligencja 12

Wytwórczość 12

Sztuka Przetrwania 12

Szybkość 3/7 w wodzie

Naturalne KP 4

Magiczne KP 11\*

\*Podnoszone

Odpornością

Regeneracja Many2

(jeśli Mag)

Zdolność Akcji:

Startowa Mana 40+K10

Zdolność Akcji:

Gdy w jednej z dwóch poprzednich akcji byłeś w wodzie lub gdy pada deszcz Dostajesz Punkt Akcji

