KLAANON

BLACK HAND MEMBERS



SISÄLLYS

2 Eversti Killcount
4 Nui-Kraahu
6 Matlock
8 Wade
10 G-Stealer
12 Glider
14 Kanoka Jones
16 Pazglar
18 Paska Pinkoja
20 Respavahki
22 Komentaja Grievous
24 Krauma
26 Kek
28 Harrj Pjotr
30 Frälsning
32 Spesialisti V
34 Gompho-Kralhi
36 Arkeonikranat
38 Mighty Duck
40 Raideri Joponpoika
42 Niittäjä
44 Spinahk
46 Asoro & Atu-Ma
48 Mukavahki
50 Handu Hanhi
52 Vahki Vitruvius Virtanenn
54 Tuappi
56 Alan Woke
58 Komisario Silakk
60 Galonuha & Huaiden
62 Enkeli
64 Forgor
66 Nylcy Curmotus Nyx
68 Hannu-serkku
70 Xianpunkki Bordakher
72 Turaga Dume
74 Agentti 67
76 Hoovee
78 Minda Nacci Handinator

Taittanut: Matoro

Kirjoittanut: Matoro, Guardian, Snowie, Umbra, Kepe, Make, Nenya, Keetongu, Kapura

Rakentanut: Killjoy, Tongu, joukko muita randomeita klaanilaisia emt

Tämä julkaisu ei ole Metru Nuin sensuuriviranomaisten hyväksymä.

Astun ulos Marraskuustani takaisin päivänvaloon. Pysähdyn hetkeksi muistelemaan kaikkia niitä Mustan Käden jäseniä, jokaista henkeä ja jokaista vitsiä, jotka vapauteni vuoksi kerrottiin. Nyt katson taakseni ja näen syksyn. Katson eteeni ja näen armadan. Mahdottoman armadan. Jokaisen laadukkaan ja hyvällä maulla tehdyn vitsin vastakohdan. Näen edessäni kirjan, jolla on hyvin vähän toivoa.

Puristan mustan käteni nyrkkiin. Käsistä toinen pitelee kynää. Se kirjoittaa ylös toinen toistaan typerämpiä yksityiskohtia Mustan Käden, Nascoston ja Baterra-aseman olennoista, ajoneuvoista ja ratsuista. Alhaalla odottava kansio piilottaa liuskan. En välitä häpeästä. En tunne sitä. Välitän vain BIONICLE-rakennelmista, joiden valosta osaan taas nauttia.

On taas hiljaista. Ensimmäistä kertaa ikuisuuteen kuulen taas omat ajatukseni. Mutta hiljaisuudesta kuuluu myös kuiskaus. Unohdettu ääni, joka jo kauan sitten hukkui hulluteen. Ja nyt, kun on taas hiljaista, kuulen sen. Minä muistan jälleen.

Muistan Matlockin. Ajattelen Harrj Pjotria ja Handu Hanhea. Ja nyt muistan jälleen, miksi tein heidät. Ymmärrän, miksi valitsin tieni. Tekisin heidät uudestaan. Tekisin tuhat kertaa. Entä Frälsning ja Pazglar? Ymmärrän heitä nyt. Ymmärrän, keitä he ovat. Handut ilmestyvät verkkokalvoilleni. Tietenkin ilmestyvät. Lupasinhan kohdata itseni.

Alan lukemaan. Kipua pääsee pakoon vain yhdellä tavalla.

Ja lukiessani mietiskelen vielä kerran. Katson menneeseen. Muistan tarinan. Se alkoi kaukaa. Se alkoi virheestä. Alkoi sodasta ja rauhasta. Alkoi rakkaudesta. Muistan sen kaiken ja olen kiitollinen siitä. Täällä saisin levätä…

… ja kertoa tarinan itselleni vielä kerran.

EVERSTI KILLCOUNT



EVERSTI KILLCOUNT

Kenraalikapteeni Killjoyn henkilökohtaisen kaartin päällikkö, Eversti Killcount (Kilcca) on Komentaja Codyn ”veli” ja intohimoinen lähitaistelija. Eversti Killcount on osa kokeilua, jossa vahkeille yritettiin antaa todellinen verenhimo täydellisen sotakoneen luomiseksi. Hän voi laittaa verenhimon päälle painikkeella ranteessaan, mikä aktivoi taistelumoodin, jossa hän saa enemmän voimaa ja nopeutta jokaisesta lähitaistelutaposta. Verenhimo laskee, mikäli tappojen sarja keskeytyy liian pitkäksi aikaa. Hänen ennätyksensä on 67 tappoa yhdessä kombossa. Vapaa-aikanaan Killcount kuuntelee fe-musiikkia ja pelaa akilinia Mustan Käden joukkueessa. 300-sarjakuvissa Killcountilla on salasuhde Toa Nahon kanssa, mutta Naho ei ole suostunut kommentoimaan perustuuko tämä johonkin oikeaan asiaan.

Voimat: Eversti Killcountilla on bloodrage ja vahkina hänen ei tarvitse syödä, nukkua tai hengittää. Hänellä on aseenaan sahakatana, jonka uskomattoman nopeasti värähtelevät hampaat voivat vahingoittaa jopa Toa Nuvaa. Hän kantaa myös Kralhi-kilpeä, jolla on tappanut lukuisia vihollisia. Killcountilla on standardimalliset kanoka-leuat, mutta hän ei moraalisista syistä käytä niitä kanokoiden ampumiseen, vaan ainoastaan vihollistensa kappaleiksi repimiseen.

Tila: Deaktivoitiin sodan jälkeen rauhan aikaan sopeutumattomana ja jätettiin *BHS Xcutionin* siivouskomeroon. Eversti Killcount odottaa uutta sotaa ja tuhoa. Fanaattisen lojaali Mustan Käden kenraalille.

NUI-KRAAHU



NUI-KRAAHU

Nuparu rakensi Nui-Kraahun jossain Nui-Pogon ja Nui-Kralhin välissä. Tarkoituksena oli tehdä lainvalvoja, joka sopii erityisen hyvin tunneleissa kulkemiseen. Idea perustui siihen, että Mustan Käden tukikohta on maan alla, ja niitä tunneleita tosiaan riittää. Valitettavasti kaikki Nui-Kraahut olivat baarissa, kun Abzumo ja Ficus hyökkäsivät tukikohtaan.

Nuparu teki Nui-Kraahusta hyvin pitkän. Kun tavalliasella Kraahulla on kolme paria jalkoja, vaihtelee Nui-Kraahujen jalkaparin määrä kahdeksasta kahteen tuhanteen. Pisimmät hahmot ovat satoja metrejä pitkiä. Jos Nui-Kraahun katkaisee, syntyy kaksi lyhyenpää Nui-Kraahua. Kun näitä katkaisee tarpeeksi, syntyy tavallinen Kraahu.

Voimat: Osaa ”vapauttaa” pilven lamauttavaa kaasua. Mutta niinhän me kaikki. Nui-Kraahun osat ovat sähköisiä.

Tila: Ei pidä sekoittaa Nui-Kranaan, Nui-Kranuaan, Nui-Kraahkaniin, Nui-Kraataan, Nui-Kraawaan eikä Nui-Krahkaan.

MATLOCK



MATLOCK

Matlock on Vahki-Nuin ilmavoimien päällikkö. Vahki Nui on pieni saari Mexi-koron eteläpuolella. Se on turvasatama Vahkeille, jotka ovat päässeet irti kranaverkosta ja jotka eivät halua enää palvella Valkoista Kuningatarta ja Metru Nuin väkivaltamonipolia.

Matlock kohtaa Killjoyn vähän ennen Viktor Warsia ja heistä tulee ystävät. He taistelevat yhdessä Viktoria vastaan; Matlockin tekee siivillään ilmaiskun, joka lennättää Mauricé Corrodérin pois sankareista. Killjoy ja Matlock hakevat suojaa Tuli McLordin öljyjalostamosta, mutta Bernard vainuaa heidät. Kaksikko joutuukin pian Tavish McThunderin ja Maximus Meltdownin väijytykseen, ja Thunder ampuu viskiväärillään Matlockin punaruskean ruumiin täyteen reikiä. Sähköjohdot, hammasrattaat ja lihaskudoksen kappaleet tulevat näkyviin hänen panssarinsa alta kun Vahki yskii suustaan sinistä nestettä. Matlock on pian yhtä kuoleman kanssa. Thunder ampuu lisää vahkia, joka vain makaa maassa liikkumattomana. Matlock kaatuu kuolleena maahan, täynnä reikiä. Killjoy katselee taistelun tiimellyksestä, kuinka hänen ystävänsä kuollut ruumis joutuu Thunderin kynsiin ja olento repii Vahkin rippeen kappaleiksi metallisella kädellään.

Voimat: Osaa lentää siivillään. Voi tehdä ilmasiivillään ilmaiskuja. Johtaa Vahki-Nuin ilmavoimia. Hyvät reisilihakset.

Tila: Kuollut Viktor Warsissa.

WADE



WADE

Wade on ikivanha olento, jonka menneisyys on mysteerien peitossa. Wade johtaa suurta H&K:n lihataloa, joka vastaa esimerkiksi McTohungasin pihveistä. Hän on erinomainen nakkien valmistaja ja Snellmannin lihatalon suurin kilpailija. Bisnesvaistollaan hän on rikastunut suuresti, ja hän on eräänlainen lihadööri. Huomattuaan Purifierin olevan samalla alalla, hän liittoutui tämän kanssa ja valjasti resurssinsa lihaisamman tulevaisuuden puolesta toimimiseen. Wade johtaa useita lihatehtaita ja vastaa sektorin A-55 tuotekehittely-osastosta, jossa kehitetään uusia synteettisiä lihatuotteita ajamaan erinäisiä sotakoneita ja muita Tuomiopäivälle oleellisia ajoneuvoja.

Voimat: Wadella on voimakkaat varjovoimat. Hänen varjona vaikuttaisi olevan jopa elossa, ja kykenee muuttumaan erilaisiin muotoihin, kuten hämähäkiksi tai panssarivaunuksi, jolla Wade voi ajaa. Hän ei kuitenkaan ole telepaatti. Wade valehtelee aina. Wadea palvelee kuusi nakkia. Wade ei ole todella pieni Selecius-soturi eikä tappaja.

Tila: Menettämässä yöuniaan Xian pörssin seuraamisesta

G-STEALER



G-STEALER



Tyyppi: Teräs | Lento

Kyvyt: Kiihkeä Silmä
Vanttera

Tier: BiOU

HP:	65
Strength:	80
Toughness:	140
Tracking sense:	40
Mind:	70
Agility	70

G-Stealer on yksi parhaista Piikkejä käyttävistä raheista. Sen loistava Teräs/Lento-tyyppi ja korkea Toughness antavat sille loistavan bulkin. Huomattavina heikkouksina kannattaa kuitenkin huomioida tuli- ja sähkötyyppiset rahit, esim. Kanohi-lohikäärme ja Negatronie, ja se että vastustajan Mustekalalaukaisin jää kiinni G-Stealerin silmään. Metan lisäksi G-Stealeria käytetään usein pelin sisällä, koska se oppii Kirje Sugalle -HM:n, jota vaaditaan alkusekoilun läpäisemiseen.

Standardi

Isku 1: Piikit
Isku 2: Karjaisu
Isku 3: Nokkapora
Isku 4: Myrkyllinen

Esine: Sinol
Kyky: Kiihkeä Silmä
Luonne: Varovainen
EVt: 252 HP / 252 Mi / 4 Ag

Tila: Killjoyn G-Stealer kuoli hiljattain Eruptioniin, koska hän kokeili sillä jotain ihme settiä, jossa ei ollut ollenkaan Mind-EV:tä. Mustan käden tietojen mukaan hän pyöräilee parhaillaan eestaas päiväkodin ohi saadakseen munasta uuden G-Stealerin, jolla olisi paremmat IV:t.

GLIDER



GLIDER

Mustan Käden salaisista liittolaisista eriskummallisimpia ovat ehdottomasti slizeroidit: avaruuden muukalaiset vieraalta tähdeltä kosmoksen takaa. Heidän olemassaolonsa on Turaga Dumen valtionsalaisuus, jonka suojeleminen kuuluu Mustan Käden tärkeimpiin tehtäviin. Kaikki näistä kosmisista kiekkoankoista eivät kuitenkaan seiso samalla puolella: myös muukalaisten historia on synkkä ja sotaisa. Majuri Den Glider In — tai ystävien ja joukkuetoverien kesken ”Glider” — oli lukemattomia vuosia slizeroidien kuninkaallisen kaartin sotilas ja prinssi Jakenziuksen henkivartija sekä lapsuudenystävä. Hän, Jakenzius ja Sir Ville-Ralle kohtasivat politiikan salien lisäksi taistelukentällä imperiumin puolesta sekä joukkuetovereina kosmisessa ko-kiekossa. Prinssi Jaken ja Ville-Rallen pakkolaskeuduttua maailmaamme suuren taistelun päätteeksi lähtivät hänen joukkuetoverinsa pelastustehtävälle. Valitettavasti myös matoralaiseen maailmaan laskeutunut kapinallinen roborideroidiosasto yllätti majuri Den Glider Inin etsintäpartion ja surmasi lähes koko sotilasosaston pyörillään. Majuri oli osastonsa ainoa selviytyjä. Hän lähti etsimään kruununprinssiään halki sakaroiden ja lopulta jäljitti tämän tuntemattomaan sijaintiin Välisaarilla. Majuri Gliderin reaktio oli järkyttynyt: kruununprinssi ja hänen paras ystävänsä olivat asettuneet aloilleen pienelle saarelle ja ryhtyneet kansainvälistä huomiota niittäviksi rap-artisteiksi — ilman merkkiäkään, että he aikoivat palata kotiinsa johtamaan kansaa.

Katkeroitunut majuri vetäytyi ja alkoi vannoa kostoa. Biomekaniikan eksperttinä hän onnistui rakentamaan kahden edesmenneen aseveljensä rikkinäisistä ruumiista hirviömäisen slizeroidi-kimeeran koodinimeltään ”Mindwinder”. Majuri lähetti kätyrinsä tiedustelutehtävälle kruununprinssin perään — tarkoituksenaan pakottaa tämä mukaansa ja tuoda tämä oikeuden eteen. Mutta mitä mahtaa majuri Den Glider Inin mielessä todella kulkea — muistaako hän prinssin vielä johtajanaan, joukkuetoverinaan ja hyvänä ystävänään, vai onko raadollinen kostonhimo nielaissut hänet lopullisesti?

Voimat: Kiekonkäsittely, sotastrategia, joukkuepelaaminen, biomekaniikka, syöttötaito, pitkän matkan aseet, laukominen, kenttälääkintä, pelisilmä, ketjusalamat

Tila: Viimeksi havaittu akilinin mm-kisoissa Fusidassa

PAZGLAR



PAZGLAR

Pazglar. Pikkurikollinen le-matoran. Tuomittu kuolemaan myymälävarkaudesta. Tila: Kuollut, sielu siirtynyt yhteen arkkikrana-kaleista.

Toa Rouva (todellinen nimi tuntematon). Tumman jalan perustajajäsen. Tila: Kuollut.

Pimeyden metsästäjä Agglutinator. Tila: Kuollut.

Matoro

Matoro

Matoro

Matoro

Matoro the Vahki

Matoro

Matoro

Matoro

Vahki Prototyyppi Toa Joykiller tila: kadonnut

Kuka oli 12??? Oliko näitä Blözgläreitä vittu toinenkin??? lista uusiksiiiflkghjffgh. Onneksi Ficus keräsi kaikki arkkikrana-kalit jo ennen Nui-Koron meiningsejä niin näitä heeboja ei tarvitse miettiä erityisen paljon

XIIIIIIIIIII tuomio ilmestyy

KANOKA JONES



KANOKA JONES

Metru Nuin sodassa karaistiin mittaamattomasta määrästä hiiliä muutamia todellisia timantteja. Toisinaan on mahdoton tietää, mihin yksittäinen sotilas taipuu tosipaikan edessä. Vahkeista vain harvalle siunattiin luonteet ja sielut — suurin osa heistä oli tarkoitettu etulinjaan ottamaan vastaan vihollistulta ja ne tappiot, jotka olisivat liian musertavia meille tietoisemmille. Keskeltä erästä sodan viimeisiä taisteluita nousi legenda supervahkista, joka taitoi kiekonheiton epäluonnollisella tarkkuudella. Rutiinikorjaustoimenpiteessä Vahki Keerahk BXCV-1498:n sauvat korvattiin epähuomiossa parilla lisäkiekonheittimellä, ja uusi legenda oli syntynyt. Lempinimellä ”Kanoka Jones” tunnettu vahki osui ilmiömäisesti valitsemiinsa kohteisiin poikkeuksellisella 99,8 prosentin osumatarkkuudella. Harmaita haivenia komentoketjussa lisäsi se, että vahkille siunattujen kanoka-kiekkojen voimat vaihtelivat radikaalisti ja täten myös taistelujen lopputulokset — mutta kaikessa arvaamattomuudessaan sankarivahki tuntui saavan pelkästään tuloksia aikaan. Näennäisen sieluttomalle rivivahkille poikkeuksellisesti Kanoka Jones vastaanotti sotasankarien korkeimmat kunniamitalit sodan päätyttyä ja eläköitettiin Ga-Metrun koillisrannikolle. Siellä hän suoriutuu ilmiömäisesti frisbeegolfissa sekä leikittää koiraansa kiekkoa heittelemällä. Sotilaseläkkeenä vahkille maksetaan joka viikko 68 kiekkoa parasta skakdinavialaista nuuskaa, jota hän käyttää aivan käsittämätöntä tahtia. Varsinkin olennoksi, jolla ei ole ylähuulta.

Toivokaamme kaikki, että ikinä ei tule Metru Nuita uhkaamaan enää mikään niin vaarallinen, että Kanoka Jones kutsutaan jälleen rintamalle.

Voimat: litteiden pyöreiden objektien heittäminen täsmälliseen kohteeseen

Tila: heittää kiekkoa

PASKA PINKOJA



PASKA PINKOJA

Okei Nurukan nyt saa riittää vanhojen muistelu. Nämä on kaikki tosi kiinnostavia tyyppejä, mutta ne ei auta meitä ratkaisemaan meidän päällimmäistä ongelmaa. Olen ottanut vapauden katsoa vaihteeksi tulevaisuuteen!

FAKTA: Puhdistaja on ihan hemo paha ongelma. Sitä on vaikea tappaa, sillä on ihan loputtomasti resursseja, se on aika pelottava ja se regeneroituu uusiksi käytännössä loputtomiin. Ja jos se saa kaikki nuo kuulat niin huonosti vissiin käy, mitä se Tuomionpäivä sitten ikinä tarkoittaakaan. En nyt rehellisesti tiedä, miten maailma pamautetaan paskaksi kahdellatoista kuulalla, mutta ymmärrän tässä kohtaa, että se homma pitää kai sitten ottaa vakavissaan. Tyyppiä ei voi tappaa, sen kanssa ei voi neuvotella ja se on muutenkin ilkeä. Mutta ei hätää, kaikille näille ongelmille on ratkaisu!!!

Mustan Käden tutkimus- ja kehitysosaston uusi pomo, Kenraali Xen esittää: koodinimi ”Paska Pinkoja”!!!! Tämän erikoisvahkin ominaisuuksiin kuuluu se, että se osaa juosta ihan sairaan lujaa ja siihen mahtuu pariin tommoiseen kennoon 1-3 arkkikranaa. Kuten näette niin piirsin sille kans tollaisen antennin, joka meinaa että se on radio-ohjattava. Ja noi jalat on muuten kans ihan tosi tosi nopeat ja niissä on helkkarin luja jousitus niin se pärjää vaikka missä maastoissa. Suunnitelma: Paska Pinkoja käy pöllimässä Puhdistajalta muutaman arkkikranan ja sitten se lähtee vaan juoksemaan ihan sairaan nopeeta toiseen suuntaan. Akkuja ei erikseen tarvita, koska ilmeisesti arkkikranoissa on jotenkin äärettömästi virtaa — eli se vaan juoksee ja juoksee niinkuin tulevaisuutta ei olisi. Sitten tehdään vaan vuorolista radio-ohjaimen pitelystä tästä hetkestä ikuisuuteen ja juoksutetaan lihaukkelia ympäri maailmaa niin pitkään kunnes se kyllästyy. Ja vaikka se ei kyllästyisi, niin siinähän sitten pinkoo menemään. Piirsin pinkojalle kans tollaisen ilkeän naaman pelote-efektin takia niin jengi älyää pysyä poissa tieltä.

Ei ole niin saatanan vaikeeta! Maailma: pelastettu. Hmm, mitenköhän sitten tämän sirun suhteen? Varmana siihenkin on jotain ratkaisuja.

Hei, siitäpä tulikin mieleeni…

Voimat: pinkoo sairaan lujaa, soittaa jotain rasittavaa biisiä

Tila: odottaa budjettia Dumelta, pitää tehdä jotkut slidet pitchausta varten

RESPAVAHKI



RESPAVAHKI

Respavahki on vitun vaarallinen ja yleisesti viehkeänä pidetty erikoisyksikkö, jonka kasasimme Codyn kanssa mietiskeltyämme, että Käsi voisi tarvita tällaistakin henkilöstä. Keskikokoisen sotilasorganisaation aulassa riittää monenlaista tehtävää: jonkun pitää viihdyttää Nahoa tekosyillä kenraalin kammetessa itseään sinolikylvystä kolme varttia sitten alkaneeseen tapaamiseen, kastella kukat, ja ampua kutsumattomat vieraat. Näitä (ja monia muita) tehtäviä varten Respavahki on varusteltu empaattisella mutta kylmänviileän ammattimaisella luonteella, kastelukannulla, ja jumalattomalla määrällä ohjuksia.

Respavahki pääsi pian luomisensa jälkeen tositoimiin. Legendojen mukaan hän veti Makuta Abzumoa turpaan niin pahasti, että tämä joutui käyttämään Nimdaa ja pyyhkimään koko välikohtauksen maailmanhistoriasta – aika halpa jekku, jos minulta kysytään. No, Respavahki selvisi, mitä ei kannata miettiä liikaa, mutta itse aula räjähti pillun päreiksi siinä beissin mukana. Toivotaan, että häntä odottavat jossain vehreämmät respat.

Voimat: Respavahkin salainen voimanlähde on eräältä välisaarelaiselta haudanryöstäjältä omankädenoikeudella takavarikoitu veden toan sydänkivi. Sen mystisten energioiden ansiosta hän osaa käyttää heikosti veden elementtivoimia ja on – syistä, joita emme täysin ymmärrä – jotain sata kertaa parempi työssään. Varjopuoliakin on: Respavahkin nimeä on perin merkillisesti sairaan vaikea muistaa. (Muokkaan sen sitten tähän jossain kohtaa kun ehdin!) Moni ajattelee sydänkiven selittävän jollain daijulla tavalla senkin, miksi Respavahkia pidetään yleisesti niin viehkeänä, vaikka rakennelma ei ole mitenkään erityisen luova. Voihan se olla myös se vihreä jalka. Tykkäisikö Matoro jos mun toinen jalka olisi vihreä

Tila: Psst, kuulin että Respavahkilla on ollut säätöä Jöggen kanssa <3 Mutta hei... tarkoittaako tämä sitä, että hän on itse asiassa uusi äitini? Tätä pitää vähän sulatella...

KOMENTAJA GRIEVOUS



KOMENTAJA GRIEVOUS

Okei tämä on vähän nolo juttu mutta kai tästä on pakko puhua, ääääääh... tämä kirja pysyy sitten SALAUSLUOKASSA 1 eli kukaan muu kuin Mustan Käden NYKYISET kenraalit ei saa lukea tätä tai emt en kestä. Tämä tyyppi siis kuului niihin kommandovahkeihin jotka Herra oli vienyt mukanaan Xialle. Ilmeisesti Komentaja Grievous oli rakennettu Herran henkivartijaksi sodan aikana.

Mutta niin siis viimeisellä Codyn reissulla missä se haki Käden kamaa Xialta myös Grievous tuli mukaan. Olin ihan helvetin kännissä kun me tavattiin ja en muista sitä yötä kovin hyvin, mutta neljä kättä on kyllä aika jännittävä kokemus... Niin, sitten aamulla kävi ilmi, että a) tämä jätkä on ABSOLUTISTI, se ei käytä MITÄÄN aineita koska se on ”robotti” (wtf)? ja b) kun tsekkasin sen somen niin sillä oli jo joku basic bitch tyttöystävä Xialla. Ja ihan loputon määrä exiä (eräänlainen ”Vortixx Hunter” haha) (Hetkinen siis se oli kai kiinnostunut minusta ainoastaan siksi että kalloni on vortixxin, what the fuck is wrong with you man?). Alan ymmärtää miksi se oli Herran wingman. Potkin sen pihalle (niin kuin, oikeasti potkaisin) JA sen jälkeen Cody huomasi että se oli jättänyt vakoilulaitteet meidän valvomoon (ja muihin paikkoihin) yön aikana. Viimeinen havainto oli siitä kun se pölli meiltä hävittäjän ja lensi jonnekin Purifierin aseman suuntaan...

Voimat: Osaa jakaa kätensä neljäksi. Perus kommandovahki-jutut. Grievouksen vereen on sulatettu Karisman naamiota, mikä tekee tästä uskomattoman viettelevän JA kusipäisen tyypin. Sen siitä saa kun ei ole koskaan tarvinnut nähdä yhtään vaivaa sosiaalisiin suhteisiin...

Tila: Tapetaan kun tavataan

KRAUMA



KRAUMA

Terve, Killjoy tässä. Sano Herrasta mitä tahdot, mutta bisnesvainua ukolla oli. Kaikenlaisia yritystukia ja avustuksia hän onnistui Mustalle Kädelle saamaan, ja keksi jatkuvasti uusia ja jännittäviä tapoja suunnitella järjestömme verohallintaa. PR-puolikin siltä sujui, sitä en voi kieltää. Ehdottomasti parhaita miehen temppuja oli Legendojen kaupungin puolustusbudjetoinnin suuntaus Bordakh-vahvistuksiin siinä vaiheessa, kun Ga-Metru oli sortua sodan viimeisellä kuukaudella. Bordakheista muodostui Metru Nuin sodan legendassa symboli kansakuntamme pyyteettömälle uskollisuudelle, mitä toki helpottivat niihin tökätyt aseet, joilla sellaisen pystyi varmistamaan ilman että vastaanottajalta kysyi liian tarkkaan lupia. Valitettavasti Bordakhin sauva-tilauksessa tapahtui joku desimaalivirhe, jonka myötä meillä päätyi olemaan noita aivan todella paljon enemmän kuin Bordakheja. Sen myötä kun tämmöinen moka tapahtuu, on pakko improvisoida ja keksiä jotain ratkaisuja ennen kuin Dumelta palaa käpy ja se vetää budjetin pois.

Krauma, kiitos kysymästä, EI ole sama erikoisvahki kuin Kranua, Kraahe tai Kraasepori, ja jokainen joka väittää niin on tervetullut ottamaan kanssani matsia vaikka heti. Kuten näette, Krauman runko pohjautuu aiempiin, hyvin menestyksekkääksi osoittautuneisiin erikoisvahkimalleihin. Kertoisin mielelläni teille, kuinka monta Bordakhin sauvaa sillä on, mutta vastaus on että aivan tarpeeksi. Näillä oli kentällä se taipumus, että ne saivat jengin ihan saatanan uskolliseksi. Todellinen kenttämotivaattori siis, joka saa rinnallaan taistelevat toimimaan parhaalla mahdollisella tavalla. Niz väitti että tuolla latauksella alkaa olla toki se uhka, että uskollisuussäteen vaikutuksia ei voi enää perua ja vastaanottaja tulee ”kärsimään” niistä lopun ikänsä. Mihin minä mietin, että häh? Mikä huono juttu se on, ettei esim. ikinä petä kumppaniaan ja uskoo tärkeisiin asioihin? Itse olen saanut taistelukentällä ainakin 10 täyslatinkia tuollaiselta veijarilta, ja minulla on IHAN NORMAALI ja terve suhde uskollisuuteen. Saatana.

Voimat: uskollisuussäteitä joka suuntaan 360 noscope

Tila: uskottava

KEK



KEK

Kek on po-matoran joka rakastaa erilaisia kulkuvälineitä. Hän on insinööri ja kotonaan enemmän Le-Metrussa kuin Po-Metrussa. Kek fanittaa Toa Lhikania ja vaihtoi naamionsa siksi idolinsa maskiksi. Kek on keksinyt muunmuassa amfibeja kulkuneuvoja, joilla voi matkustaa elementtikiviä vaihtamalla läpi eri elementeistä koostuvien biomien. Rapujaloilla tietenkin!

Nurukan ei ole kauhean varma siitä kuinka mielellään Kek jättää fanittamansa Toa Lhikanin taakseen kun lähtö Metru Nuilta koittaa. Toivottavasti Toa Tawassa on tarpeeksi fanitettavaa (tai Kek alkaa fanittaa jotain muuta klaanilaistoaa, kuten Matoro Mustalumea, jossa on kyllä enemmän miestä kuin Legendain kaupungin kultapojassa)

Voimat: Keksijä, joka osaa mekaniikan ja fysiikan. Vain mielikuvitus on Kekillä rajana.

HARRJ PJOTR



HARRJ PJOTR

Mustan Käden syntyvaiheilla tarvittiin useita eksperttejä useilta eri aloilta; arkeologian, biomekaniikan ja elementaalipsykologian ekspertit ympäröivät kolmea Maan toaa ja ohjasivat nuoren järjestömme syntyä. Lopulta tiede ei riittänyt, vaan oli käännyttävä taikuutta kohti: syvän etelän Shasalgradista Тылыпаска-nimisestä velhokoulusta saapui Toa Ficuksen kutsumana tuore mystikko ja maagi, joka loitsukirjoillaan ja taikakaluillaan auttaisi meitä selvittämään taikakuulien arvoituksen. Tsaari Mantaxin magian ja loitsujen aika ei ollut todellakaan vielä ohi! Valitettavasti emme osanneet arvatakaan, mikä nuoren shasaalin todellinen agenda oli. Katkeruutta Shasalgradiin kohdistuneista puhdistuksesta poteva Harrj Pjotr eli uskossa, että Tarkastaja itse oli henkilökohtaisesti yrittänyt surmata hänet pienenä shasaalina ja jättänyt häneen jäljen: punaisena hehkuvan sairaan silmän. Entinen magian ja mysteerien eksperttimme kävi sotaan Tarkastajaa sekä hänen hoviaan vastaan mahtavilla voimillaan.

Tarkastajan poistuttua traagisesti keskuudestamme Harrj Pjotr on ottanut tehtäväkseen hävittää maailmasta kaikki hänen sielunsa jäljellä olevat sirpaleet. Pjotr ei lepää ennen kuin viimeinenkin makutan jäänne on kaikonnut maailmasta. Emme voi olla miettimättä, miten maaginen shasaali reagoisi, jos saisi tietää, että Matoro Häntälumi — yksi Tarkastajan jäljellä olevista kätyreistä — piilottelee pienen rotan hahmossa hänen parhaan ystävänsä lemmikkinä…

Voimat: taikuus

Tila: selvittämässä Pimeyden voimia vastaan suojautumisen opettajan jännittävää salaisuutta…

FRÄLSNING



FRÄLSNING

Peläten vahkeista koituvaa uhkaa, jos konflikti syttyisi niiden ja maailmankaikkeuden asukkaiden välille, Mustan Käden kenraalit loivat elävän aseen metsästämään ja tuhoamaan vahkeja. He nimesivät sen Frälsningiksi ruotsinkielisen pelastusta tarkoittavan sanan mukaan. Frälsning asetettiin holviin Metru Nuin alle vapautettavaksi, jos vahkeista tulisi pahoja.

100 vuoden kuluttua Xen ajoi moottoripyörällä lujaa Frälsningin syvällä maan alla sijaitsevan holvin yli perässään iso kasa vahkeja. Havaittuaan niin monta vahkia samassa paikassa samaan aikaan Frälsning aktivoitui ja löi reiän holvinsa seinään.

Voimat: Frälsning on älykäs, ihmismäinen, biomekaaninen olento. Se on jokseenkin toaa tai GlatorianKingiä suurempi. Frälsning jäljittää vahkeja havaitsemalla niiden kuulista syntyvää säteilyä, ja sillä on luontainen immuniteetti sauvoille. Mustan Käden kenraalit uskoivat, ettei mikään vahkitiimi pärjäisi sille.

Tila: Ei ole näkynyt. Jännää, kun minäkin olen kuitenkin vahki jalkdgfkhgflfdkgfödlsk lkmlckmöhk x r öklx kkö k kl kl

SPESIALISTI V



SPESIALISTI V

Spesialisti V on nuori toa-sankari, joka sai käsiinsä toa-kiven vain joitakin kuukausia sitten. Vaikka hänen menneisyytensä on hämärän peitossa, omien sanojensa mukaan V:tä ei edes tunnista enää siksi pikkuiseksi matoraniksi – hän on itsevarma, uskalias, kilpailullinen, äänekäs, leikkisä, peloton, kaikin tavoin ylitseampuva teini. Mustan käden riveihin V liittyi koston vuoksi, sillä Puhdistajan ilma-alus sattui liiskaamaan hänen ”vähäsen laittomasti” sektori A-55:lle parkkeeraamansa lentomopon.

V on sellainen tyyppi, jonka jokainen tyttö haluaa miespuoliseksi ystäväkseen, mutta johon ei kuitenkaan rakastu. Yksikään nais-toa ei tunne oloaan turvalliseksi, kun hän astuu tanssilattialle. Chillailun ja raudan pumppaamisen lisäksi V pitää sähköistyneessä Ajassa surffaamisesta ja toivookin Tuomionpäivän aiheuttavan luokattoman suuren aallon tätä ainetta juuri ennen kuin Killjoy ehtii pysäyttää sen. Hänen oudoin tapansa on muodostaa mistä tahansa käsillä olevasta pinosta rakennuspalikoita sen naispuolisen toan kuva, johon hän on sillä hetkellä pihkassa, ja sanoa sitten: ”Sori, oli pakko.”

Jos Mustan käden sankareista tehdään joskus lelusarja, luulen V:n olevan yksi suosituimmista hahmoista 6000000–12000000-vuotiaiden matoranien keskuudessa, mikä riittää jo itsessään syyksi pitää hänet palveluksessamme.

Voimat: V:n katana toimii mustilla ioneilla, ja hänen toisesta kädestään tuli toa-muodonmuutoksen myötä laukaisin. En halua tietää, mitä se ampuu, koska kyseessä on luultavasti metafora murrosiälle (mutta arvelen V:n säilyttävän näitä ammuksia olkapussissaan).

Tätä ei sitten tule pitää varmistettuna tietona, koska lähde on tuntemattoman määrän alkoholijuomia nauttinut Xen, mutta kuulemma V uskoutui tälle erään railakkaan illanvieton jälkitunneilla hyvin omituisesta salaisuudesta: hän väittää tietävänsä, kuinka makutoja luodaan. Myönnän, että mahdollisuus saada liittolaiseksemme toinen Tarkastaja on pitänyt minua öisin hereillä. Onko Käden tartuttava tähän oljenkorteen?

Tila: On pohtinut viime aikoina sukupuolta.

GOMPHO-KRALHI



GOMPHO-KRALHI

Gompho-Kralhi oli muinainen alkuvahki, josta nykyiset mallit polveutuvat, ruskea kuin itsensä Tarzahnin turkki. Sillä oli syöksyhampaat ja se liikkui neljällä raajalla, kuten muinaisten Welteis-kauden eläinten kuului. Gompho-Kralhit elivät pienissä perheyksiköissä ja tekivät luolamaalauksia, joissa ne usein painoivat mustaan maaliin kastetulla kädellä kämmenenkuvia luolien seiniin.

Tähän asti löydetyistä Gompho-Kralhien fossiileista on voitu päätellä, että ne söivät ravinnokseen pääasiassa katajanmarjoja, luita ja raakaa viinaa. Gompho-Kralhit eivät alkuperäisessä muodossaan selvinneet enää ilmaston lämmetessä, vaan niiden täytyi sopeutua uudenlaisiin elinympäristöihin. Modernitkin vahkimallit perivät yhä Gompho-Kralheilta niiden ruskean

Voimat: alkukantaiset

Tila: sukupuutossa

ARKEONIKRANAT



(kuva erilaisista mikroskooppisen pienistä kranoista, oletettavasti nämä eivät liity oleellisesti Ficuksen juoniin)

Mikrobiologia on mielenkiintoinen tieteenala, jos on pääsy Metru Nuin suurennuskanokoiden teknologiaan. Tämän huomasivat Mustan Käden biotieteilijät aikoinaan kun kohdistivat kanoka-voimia erilaisiin itiöihin, mitä oltiin löydetty Bohrok-kaivantojen lähettyviltä. Tuloksena syntyivät suurentuneet Arkeoni-krana, Virus-krana ja Bakteeri-krana, jotka muodostavat mikroskooppisten pienten kranojen päähaarat.

Aivan Nobelinn-palkintoa tästä ei saatu, mutta lähellä oltiin. Samalla kun Olmek ja Delron jatkoivat tutkimuksiaan toa-aivojen parissa, heidän viereisessä laboratoriossaan tehtiin kokeita näille erilaisille kranaolennoille. Ficus ei pahemmin piitannut mikroskooppisten kranojen olemassaolosta. Arkkikranat olivat hänelle ja Nizille paljon kiinnostavampi tutkimuskohde.

Nurukanin mukaan nämä erilaiset kranaluokat eivät varsinaisesti ole jäseniä tai Ficuksen mämmiporukkaa, mutta ne on hyvä pitää mielessä jos klaanilaiset syventyvät kranojen mysteereihin jatkossa. Maakenraali oli sitä mieltä, että tilaa pitäisi jättää enemmän muille jäsenille, mutta olin eri mieltä. Matoro ja se salskea bioklaanin vaalea tiedejäbä varmaan jo tutkivat innolla näitä olentoja kun saavat kirjan käsiinsä. Josko he voivat selvittää mikä Tuapin mysteeri oikeasti on. Ja onko Gjarke yhä olemassa millään tasolla?

Mikrometrin kokoiset Arkeonikranat osoittautuivat ekstremofiileiksi. Ne kestivät painetta, kovaa lämpötilaa ja kovaa kylmyyttä. (Lukuista painovoimakanokakokeet osoittautuivat menestykseksi). Arkeonikranoja upotettiin suolaan, kuumiin lähteisiin ja erilaisiin kemikaaleihin. Kyseiset lihanaamiot osoittivat kestävänsä kaiken tämän rääkin. Arkeonikranat voidaan lajitella neljään ryhmään fenotyypin mukaan: halofiileihin, termofiileihin, metanogeeneihin sekä asidotermofiileihin. Halofiilit nimensä mukaisesti kestävät suolaisia olosuhteita, termofiilit äärimmäisiä lämpötiloja ja metanogeenit asuvat syvällä merien tai maankamaran alimmissa kerroksissa joihin Suuren Hengen aurinkojen säteily ei yllä. (Homo Sapiens-maailman lorea, arkeoneista kehittyivät aitotumalliset solut)

Bakteerikranat luokitellaan gramnegatiivisiin ja grampositiivisiin. Grampositiivisella kranalla soluseinässä on vain yksi kalvo, mutta mureiini on paksumpi kuin gramnegatiivisella kranalla.

Viruskranojen olemassolosta ja olevaisuuden tasosta väitellään tiedepiireissä edelleen. Ne kaappaavat isännältään muutakin kuin vain mielen, viruskranoilta puuttuu kyky monistaa itseään ja ne tuntuvat olevan vain radikalisoituneita perimän kappaleita.

Kranoista lähimpänä zyglakeja ovat prionikranat. Prionikranoilla on kyky luoda kaikesta proteiinipitoisesta kranoja vain kosketuksesta. Ne kääntävät proteiineja kranamaisiin muotoihin ja tämän seurauksena jauhelihapaketti voi vilistä pienen pieniä kranoja alta aikayksikön.

Voimat ja kyvyt:
Xen: helvetin pieniä. Ei näitä näe ilman hyviä mikroskooppeja. En näe tähdellisenä tutkia mikromaailmaa yhtään enempää.
Nurukan: jos joskus käymme kutistumistarinan on mikromaailman kranoista hyvä olla jotain selkoa. Ties vaikka pitäisi joskus mennä Codyn sisälle atomitasolla.
Xen: mitä skarrar sinä Nurukan selität? Eikö me korjattu sun mieli jo trippailulla?
Nurukan: sanoinko muka jotain outoa…

MIGHTY DUCK



MIGHTY DUCK

Mighty Duck on vahki, joka käyttää sahalaitaista ionimiekkaa ja sammenkalastusharppuunaa. Mighty Duckin salaperäinen nimi tulee siitä, että hän on entinen Pimeyden metsästäjä. Haastatteluissa hän on kieltänyt olevansa avaruusolio. Mighty Duck on myöskin entinen ammattijääkiekkoilija, ja siksi kantaakin asiaankuuluvaa takatukkaa ja pitää aina luistimia jalassaan. Hän on aina valmis lähtemään jäille.

Mighty Duck pelasi MN-liigassa, mutta sai kahden vuoden kilpailukiellon taklattuaan väkivaltaisesti erään mazaralaisen kaukalon laidasta läpi. Mazaralainen on yhä tehohoidossa Bauinuvan parantolassa. Mighty Duck osaa lyödä tosi kovan lämärin ja on sinkku.

Voimat: riippuu kauden pistepörssistä
Tila: kilpailukiellossa

RAIDERI JOPONPOIKA



RAIDERI JOPONPOIKA SUOMAILTA

Raideri Joponpoika Suomailta on yksi kuudesta RoboRideristä, jotka laskeutuivat Metru Nuille sodan aikana. Hän ajaa nopeasti ja on kotoisin suomailta. Hänellä on kaksi katanaa ja kiekonlaukaisin.

Raideri Joponpoika Suomailta ei koskaan kuulunut Mustaan Käteen, mutta hän tutustui edelliseen kirjassa esiteltyyn Mustan Käden jäseneen vankilassa Turaga Dumen aikana. Siksi hänet luetaan handuihin. Vankilaan Raideri Joponpoika Suomailta joutui vain siksi, että hän on RoboRider, eikä Dume katso heitä hyvällä. Hän ajoi kyllä kerran ylinopeutta, mutta ei niin paljon, että siitä olisi lainmukaista tai kansan oikeustajuun uppoavaa tuomita häntä vankilaan. Siksi Mustan Käden oli helppo radikalisoida hänet. Raideri Joponpoika Suomailta oli yksi niistä handuista, joiden poistuminen pohjoiskupolista oli Dumelle aito helpotus jaksoissa ”Maihinnousu Le-Metruun” ja ”Nöyrtymisen Avdentti.”

Vuoden 2025 elokuva ”Roboriders 3: Talismanien kapina” perustuu hänen autofiktiiviseen kirjaansa ”Kun kerran kävin siellä”. Raideri Joponpoika Suomailta oli kirjastaan ehdolla vuoden esikoiskirjailijana Bionlandia-palkinnon saajaksi.

Voimat: Nopeus, driftaus, Lehrakin sauva
Tila: tuntematon

NIITTÄJÄ



NIITTÄJÄ

XMS Niittäjä on Baterra-aseman ilmalaivaston alus, joka valmistui vasta hiljattain sektorin A-55 telakalta. Tämä kanoka-fregatti on 120 metriä leveä ilmalaiva, jonka pääasiallinen aseistus on 26 Kanoka Nui -laukaisinta. Kanoka Nuita saadaan, kun fuusioidaan tarpeeksi monta samaa kanokaa yhteen. Ne ovat kuin kanokoita mutta voimakkaampia.
Kanoka-voimat tekevät *Niittäjästä* erittäin monipuolisen sota-aluksen. Sen suora tuhovoima on rajallinen, mutta sillä on uskomaton kyky sekä haitata vihollislaivaston toimintaa että vahvistaa oman puolen aluksia. Ks. ”voimat” kohta jos et muista mitkä Kanoka-voimat on, osa niistä on aika turhia jotain täysin ymmärrettävää. Mitä tekee esim. myrkyn poiston kanoka nui -kiekolla? No itse asiassa aika paljon, koska jos aluksen polttoaine on myrkyllistä (kuten kerosiinia) niin kanoka tekee siitä hyödytöntä.

Tiedustelutietojen mukaan *Niittäjän* komentajana toimii Komentaja Grievous, joka pitää alusta komentokeskuksenaan. Aluksen on tarkoitus pysyä jatkuvasti suojaamassa Baterra-asemaa, mutta toisinaan Grievouksen on aivan pakko tehdä sillä erilaisia vaarallisia temppuja. Aluksen suurin heikkous on se, että se voi ampua ainoastaan eteenpäin (tosin laajassa kaaressa), joten se on voimakkaimmillaan jo se on vain kiinni Baterra-asemassa ampumassa. Onneksi sen komentaja rakastaa typerien riskien ottamista. Sitä paitsi, alus on hyvin kokeellista teknologiaa eikä kukaan oikeastaan tiedä miten hyvin se voi edes toimia. Aluksessa on kaksi valtavaa Bordakhin sauvaa, jotka auttavat sitä telakoitumaan kiinni Baterra-asemaan, ja pitävät sen miehistön uskollisena sen komentajalle. Tämä ”lojaaliuskenttä” tekee alukselle tunkeutumisesta todella vaarallista, joten Bordakin sauvat pitää tuhota ennen kannelle hyökkäämistä.

Optimaalinen tapa hoitaa *Niittäjä* on varmaan sniputtaa se helvetin kaukaa *Xcutionin* päätykillä, koska ei hirveästi kiinnosta kokeilla mitä joku satunnaisen molekyylinmuokkauksen kanoka-nui tekee taistelussa.

Voimat: Molekyylihäirintä, jäädyttäminen, heikentäminen, myrkyn poisto, suurennus, kutistus, regeneraatio, teleportaatio. Lojaalius-aura, joka vaikuttaa aluksen miehistöön.

Tila: Grievous pitää siellä bileitä

SPINAHK



SPINAHK

Poliisit tarvitsevat koiria! Joten Nuparu fiksuna kaverina suunnitteli Spinahkit, vahkien koiramaiset apurit. Tuotanto kuitenkin lopetettiin hyvin pian, kun säästösyistä tavallisille vahkeille annettiinkin ”beast mode” jossa ne voivat kulkea neljällä jalalla. Ainoa valmistunut Spinahk olisi päätynyt romumetalliksi, mutta Tarkastaja kuuluisana eläinrakkaudestaan adoptoi sen ja opetti sille Makutain syviä salaisuuksia. Valitettavasti Spinahk (eli tuttavallisesti Spinny) ei osaa puhua, joten se ei voi kertoa, mitä se oppi Tarkastajalta. Ilmiselvästi niihin kuuluu kepin noutaminen ja monet muutkin hupaisat temput.

Tämän prototyyppiversion värit ovat vielä melko epäselvät, mutta sehän tekee koirulista vaan söpömmän. Oikeasti, Spinahk on tosi mukava otus, eikä se ole oikein koskaan toiminut poliisikoirana työn puolesta. Lähdettyään Metru Nuilta Tarkastaja jätti koiransa hyvän ystävänsä Matoron hoitoon. Matoro piti lemmikkieläinkauppaa Ko-Metrussa. Tarkastaja piti poikaa silmällä, koska aavisti, että ”tällä olisi vielä suuri kohtalo, joka jättäisi jopa Elämän Kuninkaan toiseksi.” Kukaan ei oikein tiennyt mitä se tarkoitti, kun lemmikkieläinkauppaa pitävä Matoro oli aika mitäänsanomaton nörtti. No, ei kaikki voi olla yhtä cool kuin minun Matoroni... tai, siis, minun tuntemani Matoro. Tämä Matoro sitten antoi Spinahkin takaisin meidän hoiviimme, kun hän pelkäsi, että Dumen uudet lemmikkieläinmääräykset tekevät kokeellisista poliisikoira-roboteista laittomia. Emmehän me voisi antaa Spinahkin päätyä varaosiksi Dumen peltipoliiseille, joten otimme koiran huostaamme. Nurukan tykästyi siihen heti!

Voimat: Pystyy haistamaan huumausaineet, veren alkoholipitoisuuden, epäkuolleet, pimeyden metsästäjät, virukset ja monta muuta asiaa, mitkä saattavat uhata Metru Nuita. Punainen poliisin hälytysvalo pään ympärillä. Nappaa kanoka-kiekkoja ilmasta.

Tila: Teemme sille semmoista koirankoppia alukselle

ASORO & ATU-MA



ASORO & ATU-MA

Asoro syväläinen Mahrikuninkaan hovista. Musta Käsi sai Asoron aluksi tiedevaihto-ohjelmansa kautta. Kädessä tarvittiin hydrologiaa ja meribiologiaa osaavia sukeltajia Ficuksen ohjelmassa. Keltainen mahriaani valittiin tehtävään ja Herra lähetti Mahrikuninkaan tiedeakatemiaan muutaman vahkin ja muun vastapalvelukseksi.

Asoro käyttää maasukelluspukua, jonka sisällä menee nesteitä. Hän tapasi Atu-Man Mustassa Kädessä ja kaksikko rakastuivat palavasti toisiinsa.

Atu-Ma on titaani Arj-Durunin aavikolta. Piikikäs kuin kaktus, polttava kuin porottavat auringot. Asoron aviopuoliso, barbaarivaimo. Atu-Ma on vakaumukseltaan Toa, vaikka hän ei olekaan matoransyntyinen.

Voimat: Asoro on nopea vedessä, kömpelö maalla. Hän tajuaa limnologiasta kaiken ja tietää milloin bioturbinaatiota tapahtuu vedessä. Atu-Ma sen sijaan on enemmän raakaa rakkautta ja voimaa. Hän tuo pariskuntaan kipinää ja kantoi vaimonsa kynnyksen yli (vaikka Asoro on tätä paljon pidempi)

Tila: Kaksikko vihittiin salaisessa seremoniassa Suuressa Temppelissä.

MUKAVAHKI



MUKAVAHKI

Mukavahki on tekovahki ja entinen skakdi ja pimeyden metsästäjä. Hän kuitenkin putosi laavaan taisteltuaan edellisen aukeaman handun kanssa, minkä jälkeen hänen kehonsa rakennettiin uudelleen. Purifier sai nerokkaan ajatuksen rakentaa hänet vahkin näköiseksi, jotta hän voisi esittää Killjoyn tytärtä tulevissa juonissa, joten niin tehtiinkin. Siitä asti hän on ollut Puhdistajan uskollinen apuri ja soturi.

Mukavahki on ketterä ja älykäs, ja hänen sanotaankin olevan Purifierin suosikki. Jotkut sanovat, että liika itseluottamus saattaa kuitenkin olla hänen pahin virheensä… Mukavahki kantaa Lhikanin Liekkimiekkaa, jonka lieskat ovat niin kuumia, että niillä voi sulattaa jopa Toa Nuvan. Hänellä on myös Ga-Metrun suurkiekko.

Mukavahki oli mukana värväämässä Kapteenia ja Ghekulaa Purifierin riveihin. Hän oli löytänyt maailman katon jo omaehtoisesti älyllään, joten hän oli ottamassa lentokapteeneita vastaan ja tarjosi heille hyviä työsuhde-etuja.

Mukavahki liittyi Bio-Klaaniin zakazin sisällissodan jälkeen. Hän on erityisen hyvä ystävä Paacon ja Shorkion kanssa. Hän kuitenkin erosi organisaatiosta lähdeklaanista.fi-kohun aikoihin.

Voimat: Tahun Liekkimiekka, valeasujen mestari, kesken jäänyt ohjelmointikurssi

Tila: 44 gigaa

HANDU HANHI



HANDU HANHI

Handu Hanhi on universumin onnekkain slizer, josta on tullut yksi Puhdistajan voimakkaimmista kätyreistä.

Kaikki alkoi Metru Nuin katastrofin jälkeen, kun puhaltelimme Käteen uutta henkeä. Xenille tuli mieleen täydentää organisaation reilusti alijäämäistä budjettia pyytämällä Handulta – joka toimi Killjoyn aikoina Käden alihankkijana erilaisissa tuuri-, lykky- ja mäihätehtävissä – parit lottonumerot. Se menikin vielä hyvin, mutta kun avaruushanhi eksyi täällä vierailessaan kal-margariiniosastolle, hän tapasi sattumalta uusimman työntekijämme: vannotun vihamiehensä Uka Dikapin. Uka oli juuri alkanut seurustella Senii Dikapin kanssa, johon myös Handu oli mieltynyt, ja tämä sai hänet suorastaan raivostumaan. Pian Handu julistikin marssivansa suoraan Baterra-asemalle (en ole ihan varma mikä se on mutta selvitellään) ja liittyvänsä Ficuksen juokkoihin. Edes se, että annoimme Ukalle potkut, ei muuttanut hänen mieltään.

Kuten me kaikki tiedämme, Puhdistaja ei voi aloittaa Tuomionpäivää haalimatta ensin itselleen muutamia asioita: ainakin ne kaikki samperin kuulat, Tuomarin ja lopuksi Setä Foopen mystisen Ensirattaan. Jälkimmäisin on ollut toistaiseksi turvassa Mysterys Nuilla widget-säiliössä, johon edes Tuhkakarhukopla ja Musta Ritari eivät ole onnistuneet murtautumaan, mutta pelkään Handu Hanhen uskomattoman onnen muuttavan tilannetta. Kenties hän voi vain marssia sisään, koska Foope on onnekkaasti unohtanut kaikki turvajärjestelmät pois päältä, tai ehkä maanjäristys sattuu tuhoamaan koko rakennuksen, ja hän nappaa raunioiden päälle jääneen rattaan itselleen kuin veisi karkin pikkuavustajalta. Näen jo sieluni silmin, kun Puhdistajalle uskollinen vortixx-noita Millamagika sulattaa Ensirattaan Ahjon tulissa ja laukaisee Tuomion...

Foope, Uka ja veljenpojat: pelkään pahoin, että sota on teidän räpylöissänne. Selvitämme juuri, saisiko teille postitettua avuksi vaikkapa pari ydinohjusta. PS edelleen kiinnostaa että jos otamme veljenpojat kesätyöntekijöiksi niin voisivatko ne katsoa telasudenpentujen käsikirjasta vastaukset pariin kosmiseen mysteeriin

Voimat: Handu Hanhi on universumin onnekkain slizer, minkä vuoksi hän on käytännössä kuolematon ja immuuni mm. kaikille tunnetuille pyssyille, lyömäaseille, elementtivoimille, silmäsäteille, Axonnin eri kyvyille, rhotukoille ja skakdien kolmansille voimille (jopa Avakin ja Gaggulabion). Häneen voi osua vain mustekalalaukaisimella, koska mustekalan lätkähtäminen päin naamaa ei sinänsä ole epäonnekasta vaan lähinnä vähän iljettävää. Ryhdyttyään pahaksi Handu värjäsi höyhenensä mustiksi, mikä tekee hänestä coolin, vaikkakin jokseenkin nololla tavalla.

Tila: Vilkaisi juuri räpylöihinsä kävellessään keikarimaisesti katua pitkin ja huomasi edessään satasen rattaan. Ei siis ollu edes feikki tai mitään, siinä vain oli sellainen. Uka Dikapi kokeili tehdä samoin katua ylittäessään mutta jäi vain ylinopeutta kaahanneen ravun alle.

VAHKI VITRUVIUS VIRTANENN



VAHKI VITRUVIUS VIRTANENN

Vanki Vitruvius Virtanenn a.k.a. Urlo Cieco Rante a.k.a. Xen-00 on ensimmäinen Mustan Käden vahki, joka liittyi Skalmenin demoninmetsästysvarjoveljeshaamukuntaan. Hän teki niin, koska turvautui Skalmenin apuun manatakseen erään kummituksen pois Mustan Käden olohuoneesta. Vahki Vitruvius Virtanenn teki viime vuoteen asti vuorotöitä molemmissa organisaatioissa, mutta on sittemmin joutunut vähentämään velvollisuuksiaan molemmissa kerhoissa käyttääkseen vapaa-aikaansa todelliseen intohimoonsa: Laightin varainhoitajana toimimiseen.

Vahki Vitruvius Virtanenn on prototyyppivahki, eräänlainen puuttuva linkki Nui-Kralhin ja myöhempien mallien välillä. Hän on tehokas kuin sielukuulallinen yksikkö, mutta ei tarvitse sellaista. Hänen pneumaattiset lihaksensa ovat yhtä vahvat kuin Kanohi Pakaria käyttävällä toalla, ja hän on terävä-älyinen kaveri.

Vahki Vitruvius Virtanenn on seuraavan kirjassa esiintyvän skalmenilaisen kovin kilpailija, ja edellisen kirjassa esiintyvän Mustan Käden jäsenen tyypillisin työpari. Hänellä on vakaa luonne, mutta hän ei silti tule erityisen hyvin toimiin auktoriteettien kanssa. Hän ja Xen tulevat kuitenkin hyvin juttuun.

Vahki Vitruvius Virtanenn erikoistuu piiritys- ja panttivankitilanteisiin. Hän harrastaa pubivisoja.

Voimat: ketteryys, voima, tohtoritason tietämys varjohaamuista ja swat opseista

Tila: BHS Xcutionin pubitoimikunnassa

TUAPPI



TUAPPI

Tuapin nimi on lyhenne ja se tulee sanoista Tämän Uni-Ajan Paras Punainen Insinööri. Tuappi tekee omiaan aikajanalla, mutta hän on aina yhteydessä Tohtoriinsa.
Tuappi on kranan ja matoranin avioliitto. Tuapin krana on linkittynyt aikajatkumoon. Hän pyyhkii kaiken tiedon itsestään kun hän kaikkoaa aikajatkumolta. Tuappi on vieraillut Nurukanin ja Xenin luona epäkronologisesti. Krana-matoran-avioliittokompleksi harppaa läpi ikuisen ja ajan. Hän on nähnyt Totuuden ja Äidin.

Xenin mukaan Tuappi ilmestyi hänen luokseen kun hän oli eristyksissä sata vuotta Mustan Käden tornissa. Tuapista tietojen kirjoittaminen on perin vaikeaa, koska hän pyyhkii kaiken tiedon itsestään aika-paikka-koordinaateista muutama minuuttia ilmestymisensä ja katoamisensa jälkeen. Tuappi on Jotorin apuri ja hänellä on lisäksi omia apureita kuten Nynrah-haamujen Q. (Myös Tawan huhutaan olevan Tuapin agentteja) Tuapin mielenpyyhintä voi ehkä perustua siniseen käteen tai ainakin siitä johdettuun viruskranaan (joka on siis vielä pienempi krana ja infektoi aikajanan jossa hän käy). Tuappi ei vaikuta pahantahtoiselta. Hänen voimansa kuitenkin tekevät hänestä todella vaarallisen ja arvelluttavan.

Onneksi saimme tulostettua tämän Tuapin viime kohtaamisen. Kirjaan langetetut loitsut ja tieteet estävät tai ainakin vähentävät aikamatkaajan voimien vaikutusta kirjan informaatiosisältöön. Cestainun ja Itrozin taioista oli jotain hyötyä jälleen kerran.

Voimat: Tuappi harppaa läpi ikuisen. Hän voi vierailla missä ajassa ja paikassa silloin kun haluaa. Pieni punainen mies-krana ei ole pahantahtoinen, mutta hän tekee pian aikajatkumoomme liikaa reikiä jotta tarinan integriteetti vaarantuu.

ALAN WOKE



ALAN WOKE

Alan Woke on hermoromahduksen partaalla oleva kirjailija, joka metsästää varjoveljesten kuntahaamuja. Ne ovat piinanneet häntä lapsuudesta saakka, ja sitten hän taskulampulla ja tyyliin ihan vaan pyssyillä mättää niitä. En ole suoraan sanottuna ihan varma toimintalogiikasta tässä, kun peli on vielä kesken, mutta ainakin paristoja ja luoteja löytyy joka paikasta. Hänen kirjansa taitavat jollain tavalla perustua häntä riivaaviin varjokummituksiin. Uni ja todellisuus menevät tässä myös jollain tavalla sekaisin.

Ja sepä onkin mihin hänen nimensä viittaa. Hän on siis ehkä hereillä tai sitten ei! Nimi ei tietojemme perusteella viittaa hänen poliittisiin mielipiteisiinsä, mutta se ei myöskään tarkoita etteikö hän olisi valveutunut yhteiskunnallisissa asioissa ja herkkä sosiaaliselle epäoikeudenmukaisuudelle. Kuten sanottua, emme tiedä.

Alann meni Skalmenille jo sarjansa ensimmäisen osan alussa ja on tuntenut metsästäjät jo kauan. Hän on naimisissa edellisen aukeaman handun kanssa, ja tämä traaginen avioliitto toimiikin hänen tarinansa keskeisenä ajavana tekijänä. Hänen ensimmäinen kirjansa käsitteli seuraavan sivun handua.

Tunnetaan myös nimellä Xiron Exiron Axiron, mutta hän välttelee sen nimen käyttöä, ettei Pyllirka löydä häntä taas.

Voimat: bestseller-voimat, antihaamutaskulamppuvoimat, Betty-laukaisin, matoran

Tila: siisti viittaus 15 vuotta vanhaan peliin jota yleisö ei tunne (enkä minäkään kovin hyvin tbh)

KOMISARIO SILAKK



KOMISARIO SILAKK

Mustan Käden ja professori Mavrahin arkeologinen tutkimus Onu-Metrun bohrok-fossiileihin paljasti jalkojemme alla möyrivien tuomionpäivän hyönteisten olemuksesta jotain niin merkittävää, että samoja rakenteita toisintamalla luotiin metrulaisen tiedeyhteisön suurimmat harppaukset moneen sataan vuoteen. Kuten nyt tiedämme, vahkeja ajaa pohjimmiltaan sama ajatus: lihaisa ydin mekaanisessa kuoressa. Ennen nykyiseen muotoon päätymistä iteroitiin kuitenkin useita prototyyppejä, joista varhaisimpiin kuului Komisario Silakk.

Periaate on sama kuin bohrokeissa: tappavan tehokas mekanoidi, jonka keskusyksikkönä toimii jonkinlainen välittäjäproteiini sielulle ja mielelle. Krana-tutkimusten ollessa vielä puolitiessään ja jauhelihakokeilujen epäonnistuttua päädyimme hyödyntämään prototyypissä Ga-Metrun kalatorilta ostettua ämpärillistä silakk-kaloja. (Kokeilimme ensin särkien kanssa, mutta niillä oli kummallinen taipumus jakautua kahtia altistuttuaan tukirangan adorinium-reaktorin säteilylle.) Monen epäonnistuneen kokeen jälkeen sähkövirta herätti henkiin yhden silakk-kalan, jonka nimesimme Komisario Silakkiksi.

Komisario Silakk ohjastaa eksidiaanista tukirankaa, joka on varustettu tehokkailla tutkajärjestelmillä, pitkän matkan radiojärjestelmällä, pippurisumutteilla, etälamauttimilla, mellakkasuojakentällä, lämpöhakeutuvilla pampuilla ja vilkkuvaloilla. Sen aikaa kun hän ehti partioida Metru Nuin katuja, hän oli kaupungin kaikkien aikojen suosituin lainvalvoja ja äänestettiin mm. Metru Nuin vuoden poliisiksi.

Valitettavasti jokin ohjelmoinnissa meni pahasti pieleen. Meille paljastui että toisin kuin poliisit yleensä, Komisario Silakk oli asenteiltaan hämmästyttävän rasistinen ja harrasti mittavaa etnistä profilointia. Lisäksi hänellä oli taipumusta sulkea välillä automatisoitu kameransa tehdäkseen jotain, joka ei kestänyt kriittistä arviointia, ja muutamaan otteeseen hän ruiskutti rauhanomaisia mielenosoittajia kyynelkaasulla. Kohun myötä projekti hyllytettiin, ja Ficus otti asiakseen siirtää arvon komisarion uusiin tehtäviin ”jossain etelämpänä”. En tiedä vieläkään, mitä tämä tarkoittaa. Ei varmaan mitään tärkeää.

Komisario Silakkin tapaus pisti monet miettimään, onko yhteiskunnallemme terveellistä luoda järjestelmä, joka suuntaa laillistettua väkivaltaa kansalaisia kohtaan, ja joka saattaa antaa valta-aseman henkilöille joiden näkemykset eivät kestä päivänvaloa.

Toisaalta taas: vitun siistii antaa kytille isoja brumm brumm autoja ja pyssyjä jotka sanoo prauuu batam

Voimat: täydellinen poliisi

Tila: tuntematon

GALONUHA & HUAIDEN



GALONUHA & HUAIDEN

Galonuha & Huaiden ovat vanha aviopari ja he työskentelevät nykyisin Ga-Metrun yliopistossa luennoitsijoina ja tutkijoina. Huaiden on läpinäkyvä veden matoran ja hänen aviomiehensä on painovoiman matoran Galonuha. Matoran-kansan mukaan he ovat jo keski-ikäisiä. Nurukanin muistojen palattua hän etsi käsiinsä tyyppejä jotka voisivat haluta paeta fasismiin sulkeutuvasta Legendojen kaupungista. Tämä aviopari oli Mustassa Kädessä töissä jonkin aikaa ennen Metru Nuin suursotaa. He eivät ole militantteja, mutta puolustavat kotiaan jos heitä uhataan.

Voimat: akateemiset tekstinkäsittelytaidot, lähdeviitteiden hallinta, projektijohtaminen, opetuspätevyys. Fasisminvastustamisvoimat. Galonuha ja Huaiden toivovat että Antro-Metruun voi tehdä etäohjattuja luentoja jos Turaga Dume sulkee Legendojen kaupungin.

ENKELI



ENKELI

Enkeli on kotoisin kohteesta 624;420.6, jonka vihreä hehku sammui jo vuosituhansia sitten. Siellä hänet alunperin loi Tohtori Jookiba (Tohtori Hamsterin rahoittamana). Astraalifinaalin jälkeen hänet vangittiin Tehtävälle, jossa hän vietti lukemattomat vuodet. Myöhemmin hän vapautui muiden vankien mukana laulamisvoimiensa avustamana.

Koska hänen kotimaailmansa on menetetty, hän pelkää kaikista eniten menettävänsä nykyisenkin kotinsa. Eri tahoille hän on kuitenkin muotoillut tavoitteensa monenlaisin sanankääntein.

Joita asioita joita tiedän hänen vakavana väittäneen:

Hän pelkää kaikista eniten,, tämänkin maailman tähtien kuolevan, ja on valmis puolustamaan niitä hengellään,
Hän pelkää maailman jäävän demonien aallon alle, ja on omistanut elämänsä niitä vastaan taistelemiseen,
Hän on luopunut toivosta, ja toivoo vain jonkun avaavan taivaan auki, jotta hän voisi sen lävitse paeta eteenpäin ikuisella matkallaan,

Enkeli on pinkki ja pörröinen. Hän vaikuttaa eräänlaiselta koiralta. Arkistoissamme ei ole tietoa muista vastaavanlaisista olennoista. Eräs kontaktini tosin kertoi, ettei kyseessä ole nukke, ja parahti sitten itkuun. Outo juttu.

Voimat: Hänen äänensä voi muuttaa pienet ja keskisuuret olennot hyvistä pahoiksi. Neutraalit olennot sen sijaan muuttuvat oudoiksi. Käsittämättömät olennot muuttuvat matemaattisiksi.

Tila: Hän on nykyisin meidän palkkalistoillamme. En tiedä, tietääkö hän meidän tietävän, että hän on myös muiden listoilla. Onko tämä vain peliä hänelle?

FORGOR



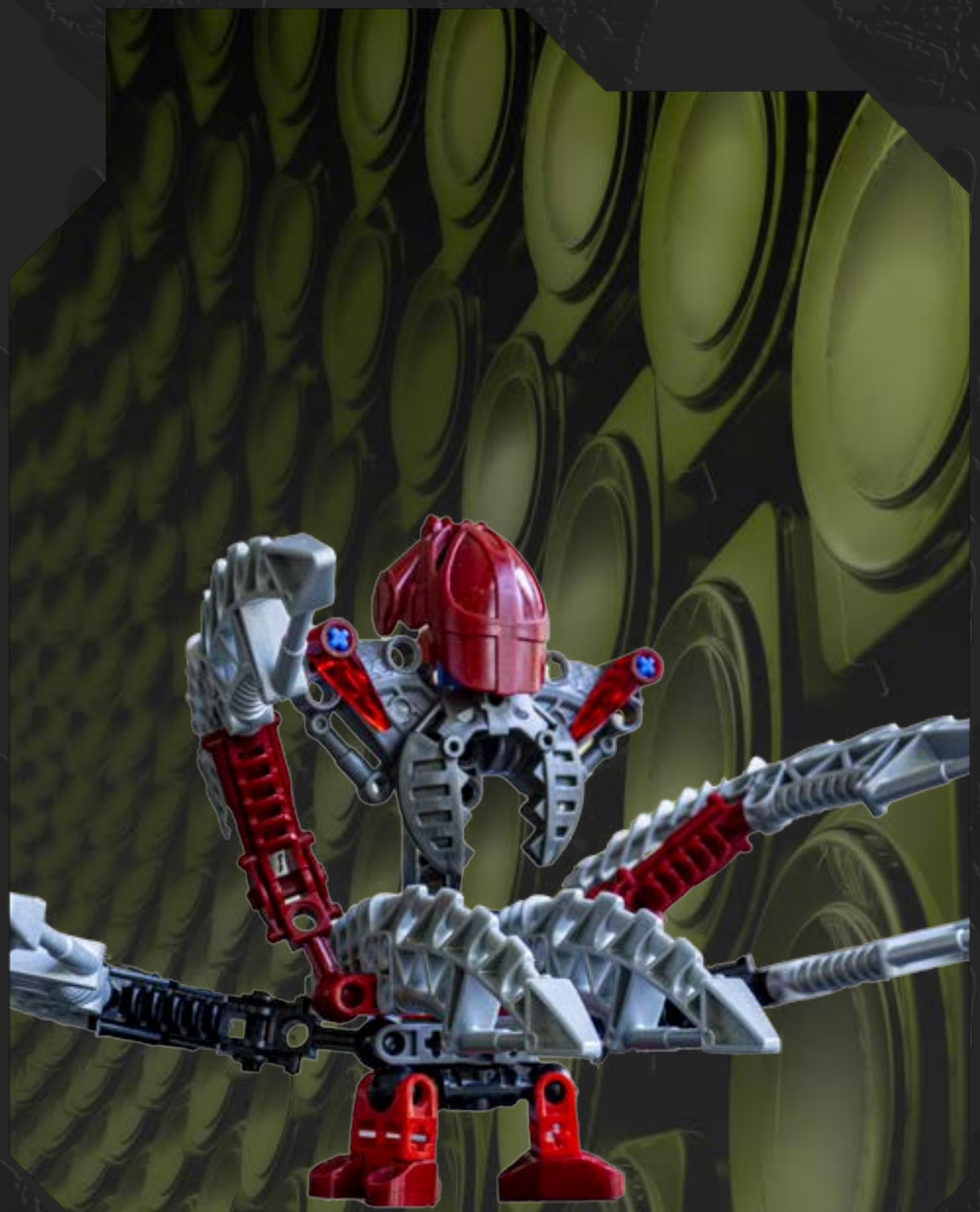
FORGOR

Ilman toa joka jo matoranina oli erityisen kätevä käsistään ja myöhemmin yksi Nazcoston tunnetuimpia aseinsinöörejä, joka verenpunaisen naamionsa ansiosta sai vihollistensa riveissä lempinimen ”hautausurakoitsija”. Hänen tunnetuimpiin keksintöihinsä kuuluivat mm. vihollissuodatin, puiset elektronit ja pikkulintuja ampuva ritsa. Kuitenkin, erään tuhoisan aseteknologian testausonnettomuuden jälkeen Forgor traagisesti menetti koko ylävartalonsa, mutta selvisi nipin napin hengissä. Vaativassa toimenpiteessä Forgorin menettämien kehonosien tilalle rakennettiin mekaaniset korvikkeet, mutta niiden päällekytkemisen jälkeen lääkärit joutuivat toteamaan onnettomuuden aiheuttaneen Forgorille muistinmenetyksen. Koska Nazcosto ei halunnut menettää nerokasta asesuunnittelijaansa, nämä päättivät muuttaa Forgorin uudet kehonosat sotakoneeksi, kytkien vähän väliä Forgorin aiemmin suunnittelemia aseita tämän uuden vartalon selkään toivoen että jonain päivänä tämän muistot ja nerokkuus palaisivat.

Voimat: Aseyhteensopivuus, tarkat kohteenpaikannusjärjestelmät

Tila: Elossa, aktiivinen

XIANPUNKKI BORDAKHER



XIANPUNKKI BORDAKHER

Eräs Mustan Käden tehokkaimmista agenteista. Xia-punkki Bordhaker on vaarallista biomekaanista lajia, joka kiinnittäytyy vahkien elimistöön ja antaa niille lisää voimia. Xiapunkki saavat vastineeksi energiaa. Useimmiten hän kiinnittäytyy Codyn vatsaan, ja itse asiassa kylmänäkövoimat ja ukkosnyrkki, joista Cody hyvin tunnetaan, ovatkin todellisuudessa Xianpunkki Bordahkerilta saatuja lainavoimia.

Xianpunkki Borraker liittyi Mustaan Käteen aluksi itsekkäistä syistä: siellä oli niin paljon vahkeja, että hän nokkelasti keksi saavansa sieltä paljon energiaa. Pian Metru-Nuin puolustamisesta tuli hänelle kuitenkin sydämen asia, ja nykyisin hän on satasella aatteen miehiä.

XPB joutui kerran riitoihin Killjoyn kanssa, kun hän oli syönyt niin paljon energiaa, että aiheutti oikosulun Mustan Käden tukikohdassa tapaninpäivä-lanien aikaan. He saivat kuitenkin lopulta sovittua riitansa.

Xianpunkki Bordahker tuntee totuuden Julmasta Enkelistä ja Silvotusta Äidistä, mutta on vannonut vaitiolovalan, eikä voi kertoa sitä eteenpäin. Hän oppi nämä tiedot nuoruuden matkoillaan. Nyt hänet on tuomittu seuraamaan ennustusten käymistä toteen; oliko kaikki ennalta määrättyä..?

Tykkää oliiveista.

Voimat: Kanohi, viisaus, betoniviidakkosähkö

Tila: Vuorottelee Codyn ja edellisen tässä kirjassa esiintyneen mustakäteläisen elimistöissä

NYLCY CURMOTUS NYX



NYLCY CURMOTUS NYX

Kun Skalmenin pitää jäljittää deemoneita suuresta erämaasta, hän lähettää asialle Nylcy Curmotus Noxin. Hänen kykynsä löytää pahiksia on vertaansa vailla, kuten Vihreältä Lonkeronomadilta sopiikin olettaa.

Nylcy Curmot Nyx liittyi veljeshaamumetsästäjiin, kun Mortin villit dinosaurukset söivät hänen perheensä ruoat. Pian sen jälkeen Curuvar osti hänelle liekinheittimen ja hän on polttanut deemoneita siitä asti. Hän miettii eläköitymistä, mutta ei tässä taloudellisessa tilanteessa uskalla tehdä niin. Hän lähetti myös kerran työhaastattelun Rumisgonen merirosvokuninkaalle.

Nylcyx Curmoti Nyx nylkee kaikki löytämänsä deemonit ja puhdistaa liekinheittimellään niiden nahat. Sitten hän ottaa niiden kanssa valokuvan. Kuvan ottajana toimii yleensä edellinen skalmenilainen tässä kirjassa

Nylcy Curmotus Nyxillä on Vihreiden Lonkeronomadien käsittämätön selviytymisvaisto. Kun hän aavistelee vaaran, hän ottaa mukaansa jonkun toisen skalmenilaisen ja vie tämän turvaan. Seuraava kirjassa esiintyvä skalmenilainen on se, jonka hän aikoo pelastaa seuraavalta katastrofilta.

Voimat: Liekinheitin, delekinesia, erätaidot

Tila: Magmaserp Shap Kobran tytär

HANNU-SERKKU



HANNU-SERKKU

Hannu-serkku (xia. Cousin Gladstone) on hanhi ja kapteeni Kipinän charmantti serkku. Hän ei siis ole ankka, vaikka siltä näyttääkin, vaan hanhi, joka näyttää tismalleen ankalta, paitsi että tällä on hieman pienemmät silmät.

Hannu-serkulla käy aina uskomaton tuuri tilanteessa kuin tilanteessa, ja sekös Kipinää kismittää. Hän pelkääkin, että jonain päivänä Foope-sedän perintö päätyy tästä syystä Hannu-serkulle eikä hänelle ja hänen kolmelle identtiselle veljenpojalleen.

Koska Hannu-serkun ei tarvitse käydä töissä, käyttää hän päivänsä harjaannuttamalla universaaliniveltään energiakiekkojen heittämisessä, ja hän osaakin taidokkaasti heittää sillä korkkiruuvimaisia kierreheittoja. Tai näin hän ainakin itse väittää, kukaan ei ole koskaan halunnut nähdä.

Voimat: ääretön onni, voimakas universaalinivel

Tila: lähestymiskiellossa

TURAGA DUME



TURAGA DUME

Saadakseen Metru Nuin valtakunnanpolitiikan tiukkaan hallintaan Ficuksen insinöörit rakensivat Baterra-asemalla mekaanisen Turaga Dumen, joka on ihmeen aidon oloinen. Tämä deepfake-heppuli on mekaaninen, mutta sillä on aito jalo Kanohi Kiril. ”Dumen” esikuvana olivat ahjodroonit, joita käytetään Ta-Metrussa naamiontakojien ja muiden käsityöläisten lisäparina. On myös teorisoitu, että ”Dume” on tällainen drooni, jolle kehitettiin parempi tekoäly ja puhesyntetisaattori.

Asia selvisi, kun Vakama löysi vale-Dumen Po-Metrun tunneleista. Robotti oli pois päältä kapselissa. Jos oikea Dume oli Colosseumissa, niin mikä hitto tämä oli? Oikeastaan vale-Dume ei edes ollut kovin hyvä valepukki, koska sillä ei ole käsiä, mutta koska hololähetyksissä Dumesta näkyy yleensä vain naama, niin mitäpä väliä sillä toisaalta on. Jatkotutkimukset osoittivat, että oikeankin Dumen mielipiteet ovat problemaattisia, joten ehkä asialla ei ollutkaan kauheasti väliä.

Voimat: Voimaton keho, jalo Kiril, uudelleensyntymisen naamio. Naamion nimi on harhaanjohtava, koska yleensä uudestisyntyminen viittaa eläviin olentoihin, joihin naamio ei toimi.

Tila: Vakaman mukana.

AGENTTI 67



AGENTTI 67

Hauenkasvoinen agentti 67 on Mustan Käden salaisimpia agentteja. Harva edes tietää hänen olemassaolostaan, tuskin edes kenraali Xen itse. Liskonkasvoinen agentti 67 on mestarillinen soluttautuja, ja hän saattaa yllättäen ilmestyä mistä vain, mutta vain jos hän niin tahtoo.

Hänen arkkiviholliseensa on tämän kirjan neljäs hahmo. Muuta hänestä ei juuri tiedetä.

Voimat: SOCOM-pistooli; paina A-näppäintä pohjassa tähdätäksesi, vapauta ampuaksesi. Divine Sense; aisti pahuuden läsnäolo 60 jalan säteellä seuraavaan vuoroosi saakka.

Suosikki-TV-ohjelma: Allsång på Skakden

Koulutus: Kiinan kielen ja kulttuurin kandidaatintutkinto

Tila: Valmistelemassa soluttautumista Roodakan tanssiaisiin.

HOOVEE



HOOVEE

Moni kelpo tonttunen on Mustan Käden peruja: Arkistoija, Mekaanikko, Lähetti, kunnon veikkoja jokainen. Kuten hyvin tiedämme, tontuilla on erinomainen muisti ja vahva taipumus keskittyä toden teolla siihen, minkä tärkeäksi näkevät. Tonttusista viimeinen jäi kuitenkin vaille tarkoitusta, ja Mustan Käden tukikohtaan kohdistuneen terrori-iskun takia jäi jumiin vuosikausiksi syvälle maan alle. Ne sata pata vuotta jotka Xen vietti siellä suunnilleen yksikseen taisivat olla aika tylsiä, ja hän kävi tukikohdan kerrokset moneen kertaan läpi. Viimeisen tonttusista löydettyään Xen riemastui: vihdoin seuraa!

Seura ei kuitenkaan ollut kovin puheliasta, sillä tällä tontulla ei ollut vielä tarkoitusta. Ehkä osittain tylsyyttään ja osittain turhautumistaan Xen päätti alkaa opettaa tontulle sanoja, ja oppimisessa tonttu olikin hyvä. Valitettavasti nykyinen kenraalimme, lahjakas ja taitava vaikka onkin, oli vankeusvuosinaan jonkin verran keskenkasvuinen. Sanat, joita hän päätti tontulle opettaa olivat… asiattoman puoleisia. Vanhaa sotajurmuakin punastuttaa, kun kuuntelee moisia. Tonttu, kuten ne monesti tapaavat, meni sitten aika syvään päätyyn tästä ja päätti opiskella kaikkien maailman elävien ja kuolleiden kielien kaikki voimasanat. Ja niitä melko estottomasti käyttikin.

Mustan Käden uuden ajan alettua tukikohdassamme pistettiin melko lailla ranttaliksi ja hommat luistamaan uudella tavalla. Siinä kohtaa lähinnä jatkuvasti kiroileva tonttu oli tiellä ja päätettiin siirtää erääseen varastohuoneeseen miettimään tekosiaan. Valitettavasti tonttu oli niiden samaisen sadan vuoden aikana käynyt myös Xenin hermoille n. 2-3 kertaa ja joutunut opiskelemaan tiirikointia päästäkseen vastaavista kiipeleistä. Se on siinä tosi hyvä. Ja ei, ei ole väliä vaikka se lukko olisi liian korkealla pienelle tontulle: kuten huomaatte, se asennutti itselleen jossain kohtaa kal-metallista tehdyt vieterijalat ollakseen entistä pahempi riesa.

(EDIT: Moikka, Xen tässä taas. Näillä muilla ei ole vain huumorintajua, Hoovee on helvetin hauska muija kun sille vaan piffaa röökin ja antaa sen puhua. Niin ja jos teitä kiinnosti niin joo, Hoovee on lyhenne ja tarkoittaa Haista Vi(EDIT2: MUSTAN KÄDEN LAADUNVALVONTAOSASTO ON VETÄNYT TÄMÄN ARTIKKELIN UUDELLEENARVIOINTIA VARTEN))

Voimat: uskomattoman laaja voimasanavarasto, röökinkarhea ääni

Tila: tiirikoi itsensä mukaan Xcutionille, ole hyvä vaan käyttäjä: Killjoy

MINDA NACCI HANDINATOR



MINDA "NACCI" HANDINATOR

Minda ”Nacci” Handinator oli Mustan Käden entinen BR(Bionicle Resources) ja vastasi siitä, että yrityksemme työntekijöillä oli turvallinen ja kuultu olo + huolehti mm. yrityksen työterveyshallinnosta. Kulta-aikaan Mustan Käden työterveys hoitui arvostetun yksityisen terveydenhuoltoyritys Nui-Raman palveluilla sekä sisälsi 3-7 työterveyspsykologin tapaamista vuosittain per henkilö. Nacci oli työssään hyvin arvostettu ja järjesti useita rakastettuja team building -tilaisuuksia, hauskoja pikkunimeämispäiviä sekä muuta riemastuttavaa työpaikan oheistoimintaa. Hänellä oli käytössään mahtavien juhlien järjestämiseen mm. Mustan Käden kokeellinen rakettireppu (reppu täynnä raketteja) joilla hän järjesti näyttäviä ilotulituksia. Ainakin ennen kuin Thunderkingit ja munagranaatit yms. kiellettiin woketuksen takia. Lempinimensä Nacci sai siitä, että tämä työ osoittautui oikeastaan aika paskanakiksi firmassa, jossa interpersoonalliset suhteet ovat tämmöinen saatanan sotku. Siis Killjoy ja Niz on naimisissa, mutta Nizillä oli jotain outoa säätöä Ficuksen kanssa? Ja kaikki edellämainitut toi lapsensa töihin? Ja Herralla oli jotenkin välit mennyt Blazglarin kanssa? Täh, kuka edes on Blazglar? Jeesus sentään onneksi edes joku Nurukan on täysin draamaton… hetkinen, se teki firman risteilyllä mitä???? Ei ihme että Nacci lähti lätkimään niin hermorauniona, vähemmästäkin.

Voimat: Kal-plasmaa syöksevät rakettimoottorit, aikasäikeiden natustelu, viidakkosähkö, Nuhvok Va, squid launcher, Gekutokin silmäsäteet, Rhotuka-puolat, Galin keihäs

Tila: Herran petoksen karuina vuosina Handinator kärsi Mustan käden tavoin ja surkastui pelkäksi mustaksi kädeksi. Jos haluat nähdä, miltä se näytti, niin peitä kuvasta kädelläsi (minkä värinen se sitten onkaan) kaikki paitsi toinen sysisistä handuista. Nyt Käsi voi taas paremmin, ja sama pätee Handinatoriin – se tyyppi käden ympärillä on kasvanut takaisin ja paiskii kovasti töitä, koska tietää kohtalonsa olevan sidottu järjestön elinvoimaan.

KLAANON



BLACK HAND MEMBERS