KLAANON

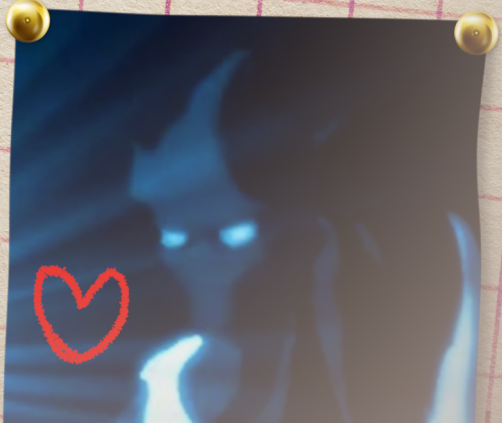
CLAN ENEMIES & ALLIES











Sisällys

Clan Enemies & Allies I: Enemy of the Clan **5**
PARONI KRA 9
FRANZ UNDERDALEN 11
MINIMUS MELTDOWN 13
VASKI-TOLJANTERI 15
EBABS SEN'KRADTOH 17
DIKAPI 19
KAUPPALIATA 21
VILLE-RALLE 23
HELEI, PEILITÄR TÄSSÄ 25
MATORO HUNTER 27
LORD SUPERIOR MAZATHEUS FHRNHT 29
AEROAXONN 31
BODGIDOX 33
HAMMASMÖRKÖ 35
BION KASVOT 37
VARJOTTU 39
MELVIN 41
NIMETÖN VISORAK 43

SELECIUS-SOTILAS 0x5E1EC105 45
CAUDIPTERYX 47
KINGKONGU 49
BATTERY 51
RAKSHI ÄX 53
DON PATTI 55

Clan Enemies & Allies I: Enemy of the Clan

PARONI KRA



PARONI KRA

Ei kovinkaan kauan sitten lähellä Metru Nuita sijaitsevassa pienessä kaupunkivaltiossa sattui paha kriisi. Saaren johtaja-Toa oli kuollut Metru Nuin sodassa, ja valtatyhjiötä hyväksikäyttäen Paroni Kra yritti anastaa yhteiskunnan voimanlähteenä toimivan Avini-kristallin. Kristalli kuitenkin hajosi kahtia, ja sieltä ryöpsähtänyt sähköistynyt protodermiini muutti paronin kuumottavaksi skellingtoniksi. Kristallin avulla Kra voi myös muuttaa muita pahoiksi luurangeleiksi – jos nämä ovat jo valmiiksi sydänkiveltään synkkiä.

Paronia vastaan ryhtyivät taistelemaan saaren perillinen Prinssi Avini sekä hänen sisaruksensa Matapää ja Jennifer. Saaren turaga – erittäin charmantti ja älykäs mies muuten – antoi heille toa-kivet. Alkoi armoton sota, jota ei yhtään auttanut se, että Paroni Kran luurangel-armeijan sotilaat pystyivät aina kokoamaan itsensä tuhouduttuaan – kuin koottavat soturihahmot!

Koska Paroni Kra uhkaa yleistä rauhaa ja järjestystä, on hän myös Klaanin vihollinen. Jögge kävi iskemässä hänen joukkojaan vastaan sarjan ohjuksia joskus läpikulkumatkallaan, ja laivasto on välittänyt heille lääkkeitä. Autamme Prinssi Avinin joukkoja sitten, kun olemme saaneet saaremme tilanteen kondikseen.

VOIMAT: Paroni Kralla on hyvä nauru, miekka, ja nuija. Hänen olkapäillään rätisee Avini-kristallin puolikkaan tuli. Hän voi muuttaa sydänkiveltään pahoja luurangiksi ja koota itsensä, mikäli hajoaa.

TILA: Istuu valtaistuimella ja komentaa Cybonea; tai kokoaa itsensä hajottuaan taistelussa Avinia vastaan.

FRANZ UNDERDALEN



FRANZ UNDERDALEN

(Huom: lausu nimi zakazlaisittain) Franz Underdalen on yksi Paroni Kra:n luomista pahoista luurangsmaneista. Hänet tunnetaan Skakdifestivalenin juontajana, Zakazin yleisenä pisteidenantajana Bioviisuissa ja Metru Nuin Myrskysaaren vakioasukkaana. Hän tuntee läheisesti DJ XPloden, Gaggulabion ja Ybermasan.

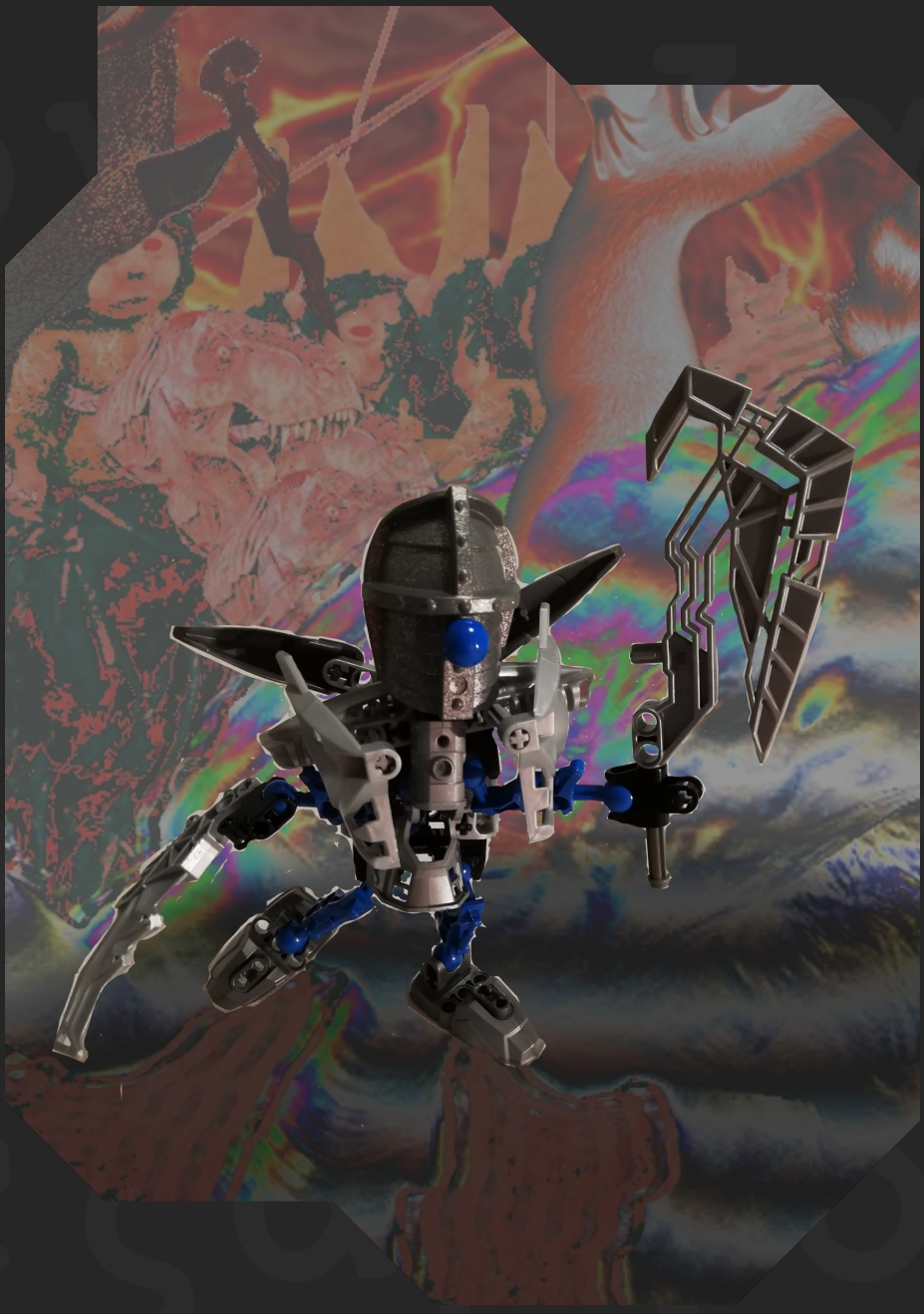
Underdalen on kokenut esiintyjä, luurangoksi melko komea ja puhuu viittä eri kieltä. Hänen sinisenä hehkuva silmänsä on ihan siisti ja on todennäköisesti yhteydessä Nimdaan, koska kaikki sinisenä hohtavat asiat ovat. Franz Underdalenin vaarallisin ominaisuus on kuitenkin häntä ympäröivä taianomainen kenttä, jonka vuoksi kaikki tätä luurankoa lähestyvät kuulevat mielessään hänen tunnusmelodiansa. Tutkimukset yhteydestä DOKTOR VIKTOR VON NEBULAN samanlaiseen kykyyn ovat käynnissä.

Tawa pyysi sanomaan, että Franz Underdalen ei itse asiassa ole paha vaan hyvä – hän pitää pahat sgeletoonivaistonsa kurissa postaamalla Vikternettiin joka kuukausi 2-3 erittäin ilkeää kommenttia, mikä on ”riittävästi pahuutta yhdelle sielulle, hohhohhoo!”. Minä kuitenkin muistan kristallinkirkkaasti vuoden, jona Zakaz ei antanut Klaanille yhtään pisteitä, kun Manun urkusoolo oli päässyt vitsiäänillä Bioviisujen finaaliin. Ettekö nyt matalauta ymmärrä, että koska yksi Klaanin admineista on Zakazilta, ne skarrarrin pisteet kuuluu antaa joka vuosi? Haista vittu, Franz Underdalen. Turpiin.

VOIMAT: ottaa vastaan uskomattomat turpakäräjät kun saan hänet käsiini

TILA: tidi di di

MINIMUS MELTDOWN



MINIMUS MELTDOWN

Minimus Meltdown (fil.tri.) on professori Maximus Meltdownin veli. Voitto Korporaation palkoilla ydinfissioteknologiaa kehittelevää veljeänsä vastoin Minimus on intohimoinen ekoaktivisti.

Minimus on Meltdownin veljessarjan nuorin — ydinvoimakapitalistisen Maximuksen ja ekoaktivisti-Minimuksen välissä on vielä harvoin julkisuudessa nähty Medium Meltdown, jonka voimakkaiden lausuntojen mukaan ”tilanne on vakava” ja ”tarvitaan päättäväisiä ratkaisuja”. Hänestä minulla ei ole oikein mielipidettä. Neutronie ja hän ovat hyviä ystäviä.

Minimus Meltdownin löytää toisinaan osoittamasta mieltä Oktan-korporaation öljynporausoperaatioille. Sana kulkee, että hän on myös assosioinut itsensä vaarallisiin biokettutyttöjärjestöihin, jotka vapauttavat elukoita turkistarhoista. Työkalunaan hän käyttää emansipaatiokirvestä, jolla voi jollain tavalla puolustaa eläinten oikeuksia. Nyt kun miettii, niin uskoisin, että suurimmalla osalla kirveistä voi.

Minimus Meltdown on mielestäni ihan hyvällä asialla ja oikeastaan monilla tavoin muutenkin kelpo veikkonen. Valitettavasti hänellä on todella ärsyttävän nasaali ääni, jota en laisinkaan siedä.

VOIMAT: Huoli luonnon tilasta
TILA: Doomscrollaamassa

VASKI-TOLJANTERI



VASKI-TOLJANTERI

Vaski-Toljanterin tarina on iloinen ja inspiroiva. Snowie, Tongu, Domek ja Kepe olivat eräällä seikkailullaan lähellä eteläistä mannerta. He olivat etsimässä erästä tärkeää artefaktia Klaanille – ja löysivätkin sen. Kylä oli kuitenkin hyvin köyhä, eivätkä he olisi tehneet mitään klaanilaisten tarjoamilla rattailla, kun he eivät olleet osa mitään kaupankäyntijärjestelmää.

Niinpä veikkoset yrittivät tehdä vaihtokauppaa varten jotain kätevää, joka auttaisi kylää heidän alennustilassaan. Snowie suunnitteli paikalta löytyneestä rojusta, Tongun ilma-aluksen varamoottorista ja Kepen askartelupakin sisällöstä eräänlaisen kone-tontun, tomeran automatsioonin, jolta onnistui niin kylän viljelmien kastelujärjestelmän korjaaminen kuin vuotavien kattojen paikkaaminenkin. Apua hän sai toki matkatovereiltaan (tai Domek kai lähinnä luki samalla kirjaa); Tongulta nivelten kanssa, ja Kepeltä näköreseptoreiden, jotka ovat muhkeat pyörylät. Snowie värkkäili Toljanterille myös kielen, jotta se voisi kommunikoida kyläläisten kanssa.

Paikalliset olivat uudesta apulaisestaan haltioissaan, ja lahjoittivat Snowielle etsityn artefaktin, pyhän Kanohi Olmakin, jolla koko Klaanin saari voidaan siirtää tarvittaessa uuteen paikkaan. Tosin vain kerran.

VOIMAT: Vaski-Toljanteri on kätevä pikku tonttulainen, jolta onnistuu homma jos toinenkin.

TILA: Todennäköisesti kaivamassa ojaa tai korjaamassa jukeboksia jossain Etelämantereen lähisaarella.

EBABS SEN'KRADTOH



EBABS SEN'KRADTOH

Ebabs Sen'kradtoh on Mahtavien slizerien vihollinen Kanokamagnalta. Mahtavat slizerit, jos ette tiedä, ovat Gaggulabion valmentama Akilini-joukkue, joten Ebabs Se'nkradt'oh on... vihollisemme ystävien vihollinen? Elleivät Mahtavat slizerit olekin hyviä, koska he ovat ilmeisesti myös jonkinlaisia supersankareita, jolloin Ebabs Senk'ra'dto'h olisi ystäviemme vihollinen. Päätelkää siitä, mitä mieltä meidän kuuluisi tuosta pimusta olla. Jos joku tämän yhtälön osapuolista uskaltaa vielä ryhtyä moraalisesti harmaaksi niin minua ei skarrar enää kiinnosta.

Kotiplaneetallaan Ebabs S'enkr'a'dt'oh oli jonkinlainen petturi, mikä kuulostaa vähän kusipäiseltä, mutta ei juututa nyt siihen. On varmasti monia hyviä syitä olla petturi. Ilmeisesti esim. jotkut vitun miekat. Ja se, mitä Punainen mulkero onkaan luvannut (HUOM: tutki onko miekka) ~~Killjoylle~~ ~~Kapuralle~~ ~~Gekolle~~ ~~Kapuralle~~ ~~Killjoylle~~ ~~Domekille~~ ok on se varmaan jögge. Sivuhuomio: minä en ikinä pettäisi ketään.

VOIMAT: Ebabs S'en'kr'ad'to'h on aiheuttanut Mahtaville slizereille päänvaivaa yrittämällä vietellä ja petkuttaa näitä. Tämä on ollut hänelle hyvin helppoa, koska kotiplaneetallaan tätä petollista kaunotarta pidetään hyvinkin viehkeänä. En tunne kybersorsien kulttuuria, mutta uskoakseni se johtuu siitä, että hänellä on ihan HELVETIN iso. Huhhuh. Katsokaa kuvaa jos ette muuten usko.

TILA: Matkalla viettelemään Varjottua.

DIKAPI



DIKAPI

No niin… tämä on vähän nolompi tapaus. Tarina alkaa matkasta, jonka tein Tongun, Manun, Ternokin ja Ontorin kanssa Nynrahille. Telakan veikot olivat juuri pelastaneet meidät Zakazilta, ja lensimme kohti koillissakaraa. Tongulla oli aika hyvät muonavarat, dikapinliha maistui erinomaiselta siinä tulipesän päällä paistettuna. Laivastolaisilla kun on kaikenlaisia mausteita sieltä sun täältä, kauppamatkoilta hankittua.

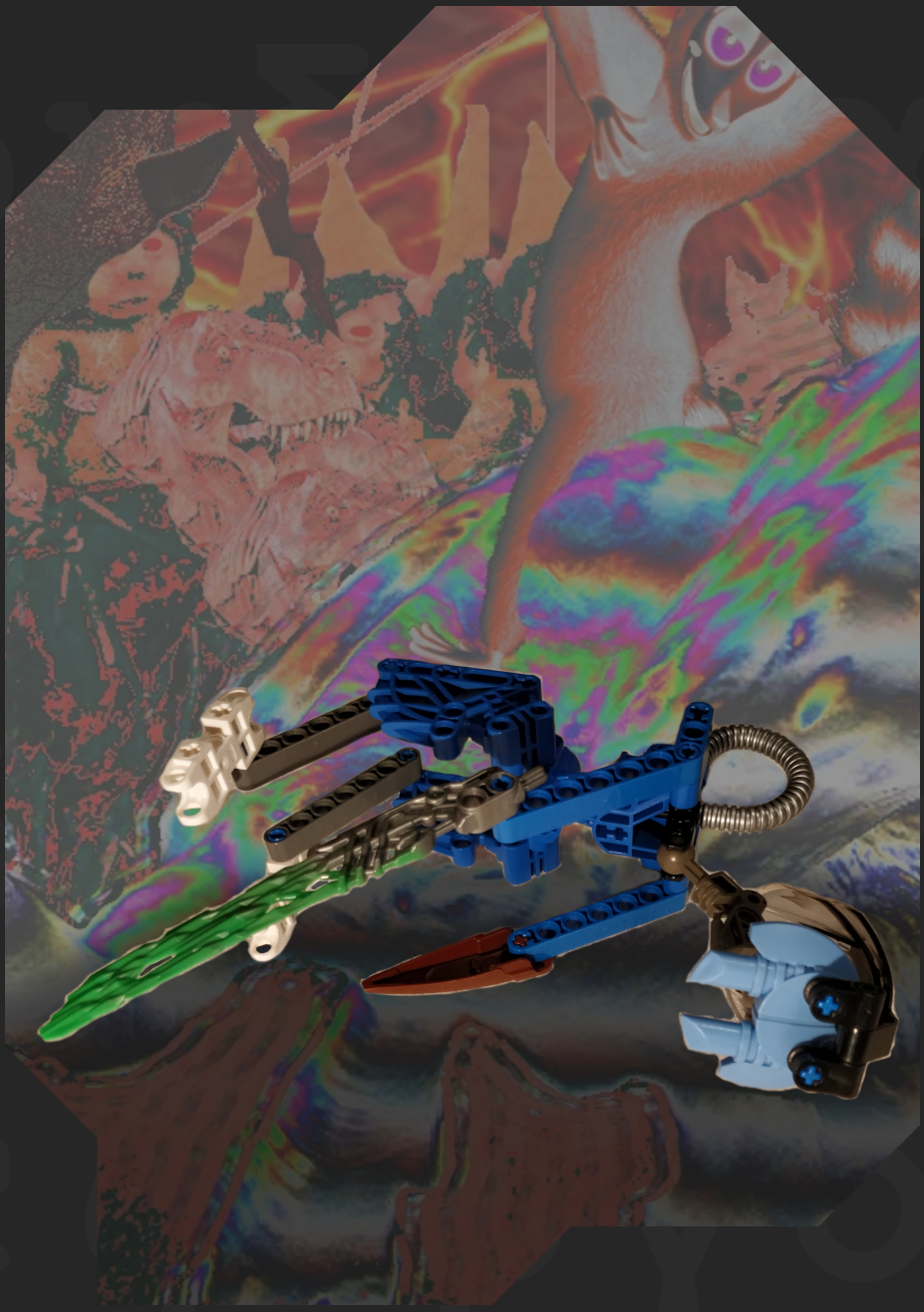
Siirrytään muutama viikko eteenpäin. Olin Klaanissa kävelemässä, miten nyt kadulla kävellään. Siinä oli joku paikallinen maajussi, jolla oli Mukau-lehmä menossa jonnekin markkinoille ehkä, en tiedä tarkemmin. Maajussi oli joutunut sanaharkkaan näiden saaremme athistien kanssa, eli siis näiden metsäläisten. Athistit olivat sitä mieltä, että lehmän syöminen on väärin ja riistoa, koska se on elävä niin kuin mekin. Kauhu hiipi sieluuni: olisi hirvittävä etikettivirhe, jos Athin kannattajat saisivat tietää, että söimme dikapeja matkalla!

Onneksi tehokkaat aivoni kehittivät nerokkaan ratkaisun vaanivaan diplomaattiseen selkkaukseen. Allianssihan koostuu jos monenmoisesta tyypistä: on zyglakeja, leipureita, jotain torakoita ja feterroita, ja Avden tyyppejä. Ei varmaan kukaan ihmettelisi, jos siellä olisi muutama dikapikin mukana. Niiden syöminen oli osa sotaa, okei? Meillä ei ollut muita vaihtoehtoja; ne olisivat voineen ”ränsäkätä” kyliä ihan milloin tahansa, niin kuin xialaiset sanovat. Sota on helvettiä.

VOIMAT: Dikapit ovat hyvin pahoja ja tuhoavat Bio-Klaanin ja muutakin, jos emme pysäytä niitä.

TILA: Syöty. Ei tarvitse huolehtia enää.

KAUPPALIATA



KAUPPALIATA

ruokaa

Kahvi Biojuoma Leipärämmäleekset Jakten på noodle Julien spirittu (f) Magnetismidesi Huumeita daenekalta

Mitä syötäiaiin?

-wokkijuttuja? -sosekeitto? -matoro? -pastajutut? -pizza? -kotelöä

wokki jutut

Siirappi Makutakalakastike Soija Osterikastike Limemehu Kivääri

ai perhana oliko tämä joku embu eikä adminien mökkimiitin kauppalista

VOIMAT: Kuohunta juuriadminin elintarvikekuluista alkoi viime viikolla, kun Klaanilehti uutisoi klaanin maksavan Tawan tuttavien mökkikulut. Klaanilehden alkuperäisen jutun mukaan elintarvikkeita oli ostettu 300 mutterilla kuussa.

TILA: loppuu varmaan kohta, mutta pitäisi saada mahtumaan jotain lorea tästä kusipäästäkin. No, hän oli Abzoraka Diemurder, jolla on 38 varmistettua tappoa. Protokolla kohdatessa: ammu päähän, varo happoiskua, nouda Tawalta palkkioksi administon edellisen mökkimiitin elintarvikejämät.

VILLE-RALLE



VILLE-RALLE

Ville-Ralle on Jaken hyvä ystävä ja vierailija slizeroidiplaneetalta. Hän saapui maailmaamme Jaken ja muutaman heidän ystävänsä kanssa samaan aikaan ja muodostivat akilinijoukkueen/rikostentorjuntaryhmän, jonka johtajana Jake toimi. Ville-Ralle oli hänen luotetuin kakkosmiehensä, laitahyökkääjä ja aluksen pilotti sekä koominen sivuankka.

Akilinin ja rikostentorjunnan kyljessä Jake & Ville-Ralle harrastivat yhdessä musiikkia: heidän duonsa JVR saavutti mieletöntä suosiota ja oli ehdottomasti yksi saaremme festarikesän suosituimmista esiintyjistä. Valitettavasti Jaken ja Ville-Rallen tiet erosivat, kun Ville-Ralle löysi elämänsä naisen ja järjesti tämän kanssa unelmahäät eteläisen mantereen hiekkarannoilla. Näissä ns. pienissä häissä Jake toimi totta kai hyvän ystävänsä bestmanina.

Julkisuudesta katoamisensa jälkeen Ville-Ralle on ratsastanut lähinnä menneisyydellään lukittautumalla jollekin mökille muiden saaren nimekkäiden artistien kanssa ja coveroimalla biisejä keskinkertaisesti ristiin, minkä myötä hän on nähdäkseni jossain määrin sekä Klaanin että kaiken populaarimusiikin vihollinen.

VOIMAT: Hillitön takapiiska, akilini
TILA: Pelaa Kran Turismoo

HELEI, PEILITÄR TÄSSÄ



HELEI, PEILITÄR TÄSSÄ

Tuliko ikävä? Ei hätää, olen antanut editoriaalisen panokseni tähänkin teokseen murtautumalla Guartsun toimistoon. Yritin aluksi anastaa peilikuvani yleisavaimen, mutta sitten eräänä päivänä jokin jännä varjo puhui minulle ja antoi avaimen, joka sattui sopimaan lukkoon. Tehkää tästä omat päätelmänne.

No, nyt olen täällä ja ajattelin tehdä samaa kuin mitä membuissakin eli toimia avuliaana oikolukijana, joka varmistaa, että kaikki on ihan helvetin kaanonia. Kierot adminit olisivat hämäyksenä kirjoitelleet opuksiinsa juttuja, jotka eivät ole totta, mutta minä estän sellaiset jekut. Olkaa hyvä. Jokainen jäbä tämän kirjasen sisuksissa on häkellyttävän todellinen ja ilmestyy pian.

VOIMAT: Ai niin, tällä sivulla piti olla jotain oikeaakin tietoa. Huhhuh, tuosta sällistä on 45 arkkia muistiinpanoja – en taida saada kaikkea mahtumaan mitenkään. Hän on joku niin vaarallinen jätkä, että hänestä ei mainita edes nimeä, vain xiankielinen koodinimi ”Biblically Accurate YberMasa”. Ai vittu, olenko jo Voimat-osiossa. No, tuolla on kuulemma ”paljon life countereita”, mitä se sitten tarkoittaakaan.

TILA: Hetkinen... onko tuo vain... Ybis? Mitä helvettiä. Ei YberMasa tehnyt mitään niin pahaa, että olisi ansainnut päätyä tähän teokseen. Pitääpä mainita tästä Celsiukselle seuraavassa särkikokouksessa.

MATORO HUNTER



MATORO HUNTER

Matoro Hunter (kuvassa tappamassa Keetongun lajin jäsentä, jonka nimi oli Matoro, tallomalla tämän päätä) on vaarallinen hunter. Hän on paha ja arvaamaton maailmanlopun kultisti, joka metsästää Matoroita kuultuaan unessaan täysin perättömän ennustuksen siitä, että Matoro-niminen henkilö pelastaa vielä joskus Suuren Hengen elämän.

Saaliikseen Matoro Hunter on saanut jo Matoron, Matoron, Mato R0:n ja Matoron. Bio-Klaani ja Matoroin veljeskunta pitivät yhteisen kokouksen, jossa pohdimme keinoja tämän kelmin pysäyttämiseksi. Siihen osallistuivat Klaanin puolesta minä, Tawa, Kapteeni Haddox ja Same ja Veljeskunnalta Matoro, Matoro, Matoro the Zyglak ja Matoro.

Tässä laatimamme lista keinoista, joilla voisimme ehkä päihittää Matoro Hunterin. Ne tunnetaan yhdessä koodinimellä OPERAATIO MUSTALUMINEN NIMEÄMISPÄIVÄ.

- tehdään Matoro Hunterille selväksi, että Matoroja on liikaa metsästettäväksi? nimi on yksi maailman suosituimmista, ja jo Metru Nuilla asuu tasan tuhat Matoroa
- vaihdetaan kaikkien Bio-Klaanin Matoroiden nimi ensi nimeämispäivänä?
- vakuutetaan Matoro Hunter siitä, että hän on itsekin nimeltään Matoro, ja siksi hänen pitäisi metsästää itsensä?
- muutetaan Bio-Klaanin vihollisten nimet Matoroiksi?

Ehdotusten ainoa ongelma on se, että ne ovat huonoja.

VOIMAT: Ei tiedetä. Liittolaisuus Matoro Gathererin, Matoro Vanisherin ja Matoro Eliminatorin kanssa.

TILA: Metsästämässä Matoroita.

LORD SUPERIOR MAZATHEUS FHRNHT



LORD SUPERIOR MAZATHEUS FHRNHT

Lord Superior Mazatheus Fahrenheit on yksi mystisimpiä kohtaamisia, joita klaanilaiset ovat saaneet todistaa alkaneen sodan aamunkoitteessa. Tämä enigmaattinen hahmo, jonka Matoro ja Umbra kohtasivat Kaya-Wahin tasangoilla, pähkäilyttää minua harva se päivä. Itseään vain Lord Superior Mazatheus Fahrenheitiksi kutsuva lentävä taistelusatelliitti pelasti sankarimme nazorak-komppanian väijytykseltä pommittamalla nämä häkellyttävän strategisilla osumilla — kuin hänellä olisi ollut erittäin tarkkaa ennakkotietoa torakoiden toiminnasta, ehkä jopa Manuakin tarkempaa. Taistelun päätyttyä Lord Superior Mazatheus Fahrenheit tervehti Matoroa ja Umbraa ystävällisesti, heidän mukaansa suorastaan ”oudon tuttavallisesti” ja kysyi heiltä hieman epäilevän oloisesti, mitä Snowielle kuului. Tämän jälkeen hän varoitti synkkien aikojen olevan tulossa ja toivotti heille onnea ennen katoamistaan yläilmakehään.

Muuten olisin lakannut vain ajattelemasta asiaa — on tässä vastaavia satunnaisia hämmentäviä kohtaamisia riittämiin muutenkin — mutta Creedyn Kaya-Wahia havainnoivat anturit saivat tehtyä jonkinlaisen läpivalaisun mekanismin sisuksista. Vastaukset eivät hämmennä minua yhtään vähempää: ilmeisesti koko järjestelmää ohjaa vain pieni köntti lihaa, josta huokuu kuitenkin voimakas telepaattinen potentiaali ja shakkimestarimainen älykkyys. Erityisen outo komponentti kokonaisuutta on järjestelmän reaktori, joka vaikuttaa jonkinlaiselta toa-kanisterilta. Creedyn skannauksien mukaan sen sisällä on hämmästyttävän voimakas toa, jonka toa-voiman Lord Superior Mazatheus Fahrenheit kanavoi aluksensa propulsio- ja asejärjestelmiin. Se, miten hän kykenee valjastamaan tämän kyseisen toan voimat kertoo, että hänellä on häkellyttävän hyvä ymmärrys kokeellisista voimanlähteistä.

Edellämainittujen laitteiden lisäksi satelliitissa vaikuttaa olevan jonkinlaista laitteistoa Xian pörssikurssien seuraamiseen, pussillinen rahapuun pistokkaita ja avaamaton palapeli. Näistä Creedyllä ei ollut mitään teoriaa.

En tiedä, kuinka paljon voimme luottaa Lord Superior Mazatheus Fahrenheitiin. Tällä hetkellä vain toivon, että hän on puolellamme ja hyväntahtoinen. Mutta kuka hän todella on?

VOIMAT: vankka teknologinen tietämys, monipuolinen filosofinen ajattelutapa, hyvä rakentamaan palapelejä

TILA: Tuntematon

AEROAXONN



AEROAXONN

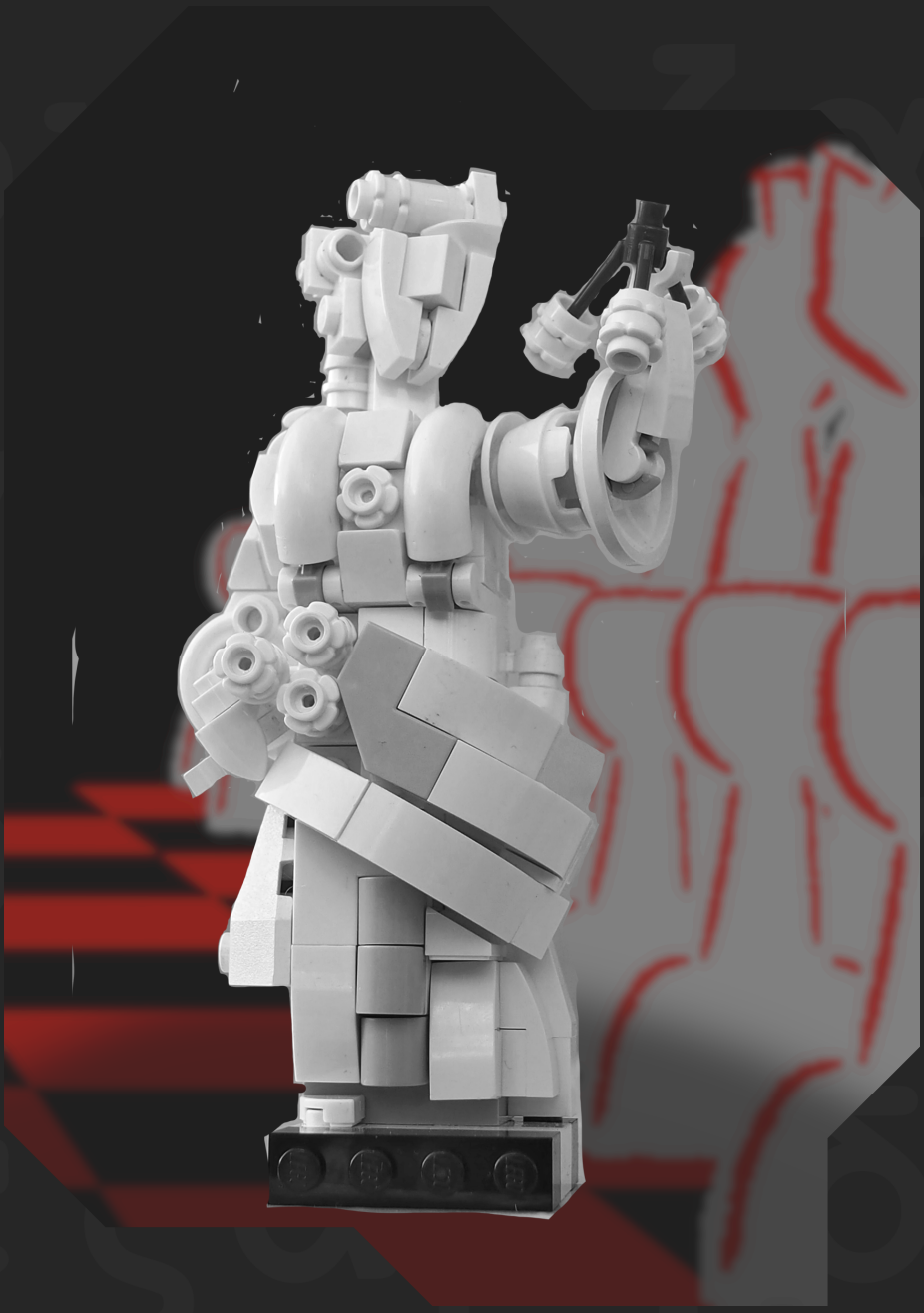
Aeroaxonn on entinen midikloriaani ja nykyinen schilukromidi. Hän on Mata Nuin ritarikunnan jäsen, joka on midak-tykeillään tuhonnut kokonaisia kaupunkeja. Bio-Klaanin kanssa hän joutui kuitenkin hankaluuksiin puhtaasti henkilökohtaisista syistä.

Hän käyttää ylösalaisin olevaa kanohi Rodea, minkä takia hän näkee valheita ja valeasuja kaikkialla, ja kykenee näkemään kaikki jotka eivät ole näkymättömiä. Jalkoihinsa hän on pukenut vihollistensa pääkallot, mikä vaikuttaa hyvin epäkäytännölliseltä, mutta mihin hän jalkoja toisaalta tarvitsee kun kerran on siivet. Hänellä saattaa olla myös visorak-yhteyksiä, sillä hänellä on siivet mukaanlukien kahdeksan raajaa, mutta visorakeilla on vain neljä.

VOIMAT: Kaksi midak-tykkiä, lentäminen, kaupunkien tuhoaminen, käänteinen Rode

TILA: Varmaan tuhoaa kaupunkeja jossain

BODGIDOX



BODGIDOX

Bodgidox on pahamaineinen krikcit, joka on sekaantunut saatanallisiin voimiin. Hän jäi Bio-Klaanin tutkaan joitakin vuosia taaksepäin yrittäessään langettaa hirvittävää kirousta nummilla linnakkeen pohjoispuolella, oletettavasti tarkoituksenaan manata porttia johonkin vieraaseen helvettiin. Tämä aavemainen hahmo ilmestyy aika ajoin alueemme rajoilla jättäen jälkeensä vain petunioista ja jänisten luista rakennettuja pebagrammeja ja muita okkultistisia symboleita.

Tietäisin hänestä ehkä enemmän, mutta ne satanistisen ja okkultistisen tiedon arkistot, jotka hänen kaltaisistaan faktoja keräävät, ovat suljettu kaikilta paitsi ulkopuolisilta. Mitä nyt juttelin heidän johtajansa kanssa, päästäkseni käsiksi enempään tietouteen joutuisin sitoutumaan kultin tapoihin ja mm. ottamaan tatuoinnin heidän ”Synkästä Herrastaan” paikkaan, jota en nyt tässä kummemmin mainitse.

Aika ajoin Bodgidox lähestyy jotakuta meistä kukkaseppele otsallaan soittaen esoteerista musiikkia. Kerta toisensa jälkeen hän esittää saman mystisen kysymyksen: ”Mitä mieltä biofolkista? Kiinnostaako viisaus kaikista universumin kolkista?”

VOIMAT: symboliikalla flirttailu

TILA: epäselvä

HAMMASMÖRKÖ



HAMMASMÖRKÖ

Hammasmörkö on yksi vaarallisimmista Bio-Klaanin vihollisista. Voisin kuvailla loputtomiin hänen asevarustustaan, taistelutaktiikoitaan tai vaikka hänen alaisuudessaan taistelevien olentojen lukumäärää. Jos kuitenkin joudut kohtaamaan Hammasmörön, sinun tulee ymmärtää häntä jos toivot että sinulla olisi minkäänlaisia mahdollisuuksia selviytyä.

Jotta voi ymmärtää Hammasmörköä, on ensin tiedettävä hiukan mörköjen taustasta. Möröt ovat nimittäin eräänlaisia keijuja, ja keijut taas ovat selakhien alalaji. Legendojen mukaan joukko muinaisia hailtioita kyllästyi fasismiin ja ryhtyi hipeiksi. Näin syntyivät keijut. Keijut olivat iloisia otuksia, ja elivät vuosia sovussa keskenään.

Osa näistä keijuista kuitenkin joutui erilleen ja tuli yksinäisiksi. Näin ollen he keräsivät pimeyttä ympärilleen. Eksyttyään pimeyteen, heistä tuli mörköjä. Kaikki pelkäsivät mörköjä, ja se tietenkin teki heidät aina vain surullisemmiksi. Nykyisin möröt vaeltavat ympäri maailmaa, yrittäen löytää itselleen ystäviä jotka kestäisivät heidän synkkää olemustaan.

Eräät tieteilijät uskovat, että skakdit ovat kehittyneet möröistä. En tiedä pitääkö se paikkansa, joskin se herättäisi kysymyksen siitä miten hevoset sopivat tähän kaikkeen. Arvelenkin että yhdennäköisyys on vain sattumaa.

Hammasmörkö itse on saanut nimensä erittäin pelottavista hampaistaan. Vaikka möröillä onkin tyypillisesti upeat hampaat, tämän sotaherran hampaat ovat kasvaneet todella oudosti, kääntyen ulos hänen suustaan suoraan eteenpäin. Syitä tähän voi vain arvailla. Syömistä se varmasti rajoittaa.

Hammasmörkö on siis eräänlainen hammaskeiju. Siksi onkin jokseenkin ironista, että hänellä itsellään on ihan liikaa hampaita.

BION KASVOT



BION KASVOT

Kun iski tult' maa ja roiskui alkumeri
Kun ensihohteen loi kirkkaan punaisen
Vastas' hehkuun vain meri hopeinen.
Silloin ens' kertaa tuos' kasvos punaises
nous silmäluomi kuin kallio muinainen.
Ens' henkäyksen loi maailmassa tässä
tuo vanhin, yksin ol Kasvot Bion.
Koitti ehtoo luomistyön,
ens kertaa nous kuu, yö.
Vaan yksin ol Kasvot iäisyyden,
Huutonsa ei vastaust' kuullut.
Hän kiersi halki sakarain,
sout' meret kaut' etelän ja lounaan;
vaan ei herännyt ollut viel kansat,
tohungain, Suuren Hengen lapsein.
Kulki vuos'tuhat, kulki toinen
Sat' kakskymmentä tuhat' kulkuaan.
Näki kajos' Punatähden,
nous' tohungat ulos merest'.
He tunteneet muinaiskasvoja ei,
pää kallellaan matkaa jatkoi.
Vaan yks' heistä, ensimmäisistä,
leukaans' hieroi, Bion kasvoja katsoi.
Nimeä ei häl' ollut; Luikuriksi sanottiin
hän ikikasvon käteen tarttui,
ja kohtalonsa näin yhteen sitoi,
Ei erottan vuosituhat, ei kalpa ritarin.

Nous sota; viirei kuusi ilmaa halkoi
Vaan ei kuningas valkoinen toht iskeä
ilman neuvoa punakasvon muinaan.
San' kuningas punainen
horinaa on puhe vanhuksen.
Vaan silloin kuului askel hiljainen
siel' ol Luikuri, häl' ilme tietäväinen.
Jos Kasvot Bion haluat nähdä nyt,
on sun katkera vala vannottava;
Se sut tyrmään kylmimpään iskee
Jos Kasvot näkee mustan sydämen.
Ja silloin varjost' nurkasta,
nous hahmo vanhin kaikista.
Tervehti kuninkaita Kasvot ikuiset
vaan kiinnostan' ei sanat muinaiset.
Sano kuningas: tää merkki on
käy miekkamme nyt voittohon.
Hiljaa läht' punakasvo, läht' Luikuri
kuopan ylleen kasas' sotataituri.
Ei kuultu koomin kuninkaast,
ei kuultu Luikurist, ei Kasvoist Iäisist.
Viel jossain hiljaa kuiskitaan,
on Kasvot muinaisimmat päällä maan.
Punatähti jatkaa taivaltaan
Vaan yhä halki muinaisen, astuu muas Luikurin
Tuo Punakasvo, vanha, ikuinen.

VARJOTTU



VARJOTTU

Varjottu esittää itsensä maalauksissa pitkänä ja lihaksikkaana draakkiruhtinaana. Tietenkin esittää, hän on ison rikollisliigan pomo. Se on kätevää, kun kukaan ulkopuolinen ei ole nähnyt häntä vuosikymmeniin. Ne jotka ovat nähneet on hiljennetty. Varjotun julkisuuskuvassa on mukana ”vähän” propagandaa. Oikeasti se kitukasvoinen lisko on melkoinen sohvaperuna, joka syö huonoa ruokaa, käy tuskin koskaan suihkussa eikä osaa edes laulaa. Hän kyllä luulee osaavansa laulaa; kammottava yhdistelmä.

Enkä tiedä voisiko edes sanoa, että hän johtaa Metsästäjiä. Oikeastaan se on Varjotun lähipiiri, jotka heitä johtavat. Varjottu on vain sopiva idiootti pääpallille – joku, jota ohjata, ja jonka viikkorahaa leikata, jos hän sooloilee. Oikeat pomot ovat piilossa, ja jos he vain haluaisivat, kuuluisi Varjotusta säälittävä vinkaisu ja jäisi märkä läntti vain.

On jotenkin hupaisaa, että tuo toukka vaatii tulisesti minun ja Killjoyn päätä pallille, ja että kolmasosa maailman asukkaista pelkää tuota hirmuisaa yön mestaria. No, tuskin sekään kestää ikuisesti. Joskus vielä Metru Nui tai joku muu merkittävä taho saa tarpeekseen metsästäjistä ja Varjottu ammutaan johonkin viemäriin. Asioilla on tapana luutviutua.

VOIMAT: Kun nuppia selässä heiluttaa, vapisee toinen käsi vähän.

TILA: Piirsin kuvan itse.

MELVIN



MELVIN

237 vai… äh, mikäsenytoli Melvin on nazorak ja Bio-Klaanin jäsen. Hän kuuluisi periaatteessa nykyään siihen Tawan opukseen Clan Memberseistä, mutta otin nyt vapauden sisällyttää hänet tänne, koska tyyppi on sanalla sanoen epäilyttävä. Käsittääkseni Melvin on nazorak-petturi, joka osallistui jonkinlaiseen vallankaappauspyrkimykseen ylempiarvoisiaan kohtaan. Ennen kuin Melvin lähti kapinoimaan, hän oli ilmeisesti jonkin sortin jäätutkija, joten oletettavasti hänen voimiinsa kuuluu kyky erottaa jää muista veden olomuodoista. Hänen muita voimiaan ovat mm. kyky puhua lähes ymmärrettävää matorania. Ihme tyyppi.

En ole aivan varma, mitä tässä kyseisessä kuvassa Melvinistä tapahtuu. Olettaisin että hän on kenties pudottanut avaimensa ja etsii niitä paniikissa. Kappas vain, onko siellä Linkkikaapeli takana auttamassa häntä etsimään niitä? Kelpo veijari, vai pitäisikö sanoa vaijeri.

Voin vakuuttaa että en ole mitenkään ilkeä Melvinille tarkoituksella. Tässä hommassa tulee vain kai vähän kyyniseksi. Ehkä pitäisi kutsua hänet joskus saunomaan.

Ai mitä häh? Juuri saamiemme tietojen mukaan hän onkin Kelvin. No helvetti, kirjoitan tämän puhtaaksi myöhemmin.

VOIMAT: Jään tutkiminen

TILA: Manu on vissiin nyt sen päässä en minä pysy enää perässä helvetti

NIMETÖN VISORAK



NIMETÖN VISORAK

Visorak luotiin Relakin toimesta samoin kuin Visokki omassa universumissaan. Gatherer varasti sen ja vei Varjotulle ja Angien ”viimeisteli” sen pahuuden edustajaksi. Nazorakit ottivat ruumiin juuri siinä vaiheessa kun se olisi juuri ollut valmis, päästyään saarelle Nazorakien kersantti 1006 käynnisti sen ja Visorak rupesi terrorisoimaan leiriä ennenkuin lähti tappamaan Anti itseään, Visokkia. Visokin ja Visorakin taistelu oli hyvin epäselvä, kuitenkin Visokki selvisi ulos Verstaasta.

Paluu Klaaniin

Visokille alkoi ilemstyä kummallisia kohtauksia joista lopulta selvisi, että Musta Aurinko oli kaapannut hänen ruumiinsa ja muuttanut hänet aineeksi joka jäi astiaan.

Visorak saatiin kiinni ja jonkun ajankuluttua tapahtuneesta Avde heitti astian ikkunasta suoraan kahlitun Visorakin päälle joka johti kahden mielen taisteluun. Tuskallisen kamppailun päätteeksi Visorakin mieli tuhoutui.

VOIMAT: Nimetön Visorak on ruumiinvoimien visorak. Hän voi viestiä ruumiinkielellä ja liikuttaa esineitä ruumiillaan.

TILA: Melko ketterä ja kestävä, lähitaistelussa huonompi.

SELECIUS-SOTILAS
0x5E1EC105



SELECIUS-SOTILAS 0x5E1EC105

Selecius-sotilas 0x5e1ec105 on mutantti-nazorak, joka on myös selecius-sotilas. Mutantti hän on siksi, että hänen tuntosarvensa ovat ristissä, tämän vuoksi häntä hyljeksittiin torakoiden keskuudessa. Niin hän ainakin väitti hakiessaan turvapaikkaa Bio-Klaanista. Selecius-sotilas hän on siksi että Selecius(??) teki sen niin. Koska hän on selecius-sotilas, hän puhuu suurten olentojen ohjelmointikieltä, jota kukaan muu ei ymmärrä.

Hän tosiaan eli jonkin aikaa Klaanissa, tarkasti valvottuna luonnollisesti. Eräänä päivänä hän sitten kuitenkin ryhtyi petturiksi ja pakeni takaisin omiensa luokse. Ainakin luulen niin. Viime aikoina häntä ei ainakaan ole näkynyt.

Aseenaan hänellä on salaperäinen selakhialainen kristalliterä, joka on taottu lukemattomia vuosia sitten tuntemattomalla saarella. Se on niin terävä, että se sytyttää asioita tuleen. Lisäksi hänellä on Toa Bloszarin hänelle tekemä cordak-tykki. Hän osti sen toa Bloszarin ase tehtaan myymälästä sinä aikana kun hän esitti loikanneensa klaanin puolelle. Sen siitä saa kun luottaa torakkaan.. Nyt hän luultavasti kulkee ympäri Bio-klaanin saaria ampuen villisti ympäriinsä. En tietenkään aivan tarkalleen tiedä mitä hän nykyisin puuhaa, koska kukaan ei ole nähnyt häntä hetkeen. Mutta luultavasti jotain pahaa kuitenkin

Sinänsä sääli että kävi näin. Sain häneltä korvaamattomia vinkkejä hammashygienian saralla. Hänellä on terveimmät hampaat jotka olen ikinä nähnyt. Sain jopa nykyisen hammaslääkärini yhteystiedot häneltä. Kummoinen taistelija hän ei tosin ollut. Tosin ehkä se olikin vain hämäystä. Paras pitää silmät auki.

Jos näet punakultaisen, kiiltävähampaisen mutanttinazorakin taistelukentällä: pidä varasi, se saattaa olla selecius-sotilas 0x5e1ec105!

VOIMAT: Vaikea sanoa. Eihän sitä tiedä vaikka hänellä olisi vielä makutakin päänsä sisällä

TILA: Petturi, varmaan

CAUDIPTERYX



CAUDIPTERYX

Caudipteryx (nimen merkitys: ”pyrstösulka”) oli oviraptoreihin kuulunut kaikkiruokainen teropodisuku. Caudipteryx on yksi varhaisimmista tunnetuista oviraptoreista. Sen fossiileja on löydetty Eteläiseltä mantereelta, Bio-Liaoningin maakunnasta.[1] Caudipteryx eli 130–120 miljoonaa vuotta sitten varhaisliitukaudella.[2] Elinjaksona oli Apt-vaihe.[1]

Sisällysluettelo

1 Koko ja ulkonäkö
2 Caudipteryxin suhteet dinosauruksiin ja lintuihin
3 Fossiilit
4 Ravinto
5 Lähteet

Koko ja ulkonäkö

Caudipteryxin pituus oli yksi metri. Se oli kooltaan kalkkunan kokoinen.[2]

Caudipteryxin kallo oli laatikkomainen. Sen leuat olivat muotoutuneet nokaksi. Hampaita oli yläleuan etuosassa. Jalat olivat melko pitkät ja voimakasrakenteiset, mikä osoittaa, että Caudipteryx kykeni juoksemaan.[1]

Caudipteryxillä oli höyhenpeite. Sillä oli suuria sulkakoristeita lyhyissä, siipimäisissä eturaajoissaan, suuri pyrstöviuhka ja lyhyitä, untuvaisia höyheniä kaikkialla. Höyhenten tarkoitus oli luultavasti lentämisen sijasta pitää eläin lämpöisenä ja houkutella kumppaneita. Caudipteryxin luinen pyrstö oli lyhyempi kuin useimmilla dinosauruksilla, mikä tarkoitti, ettei sitä voinut käyttää vastapainona. Sen seurauksena se todennäköisesti käveli kuin tanakka lentokyvytön lintu.[2] Eturaajojen sulat olivat 20 senttimetriä pitkiä. Niillä Caudipteryx ei pystynyt lentämään kunnolla, joten se käytti niitä luultavasti näyttötarkoituksiin tai ehkäpä ohjaustarkoituksiin, kun se kääntyi nopean juoksun aikana.[1]

Hänellä on myös zamor-pistooli ja palava viha administoa kohtaan.

VOIMAT: Höyhenpeite, ketteryys, happo

TILA: Allianssin tukikohdassa

KINGKONGU



KINGKONGU

KingKongu on valtavan kokoinen sekä valtavan paska apina, joka oli Bio-Klaanin jäsen ennen kuin ansaitsi paikan turpaanvetolistaltani. Tämä järjetön apsi väitti vakavalla naamalla olevansa Bio-Klaanin kovanaamaisin Kongu — jopa KonguBossin ja MasterKongun yläpuolella. Tajuttuaan lopulta, ettei voinut ylittää adminia arvovallassa, ryhtyi tämä saatanan simpanssi jatkuvasti yhä laillisesti kyseenalaisempiin hommiin, jotka kulminoituivat Tawan kidnappaamiseen ja admin-tornin huipulle kiipeämiseen. Kun tämä perkeleen paviaani saatiin pudotettua Laivaston koneella alas, kuulin jonkun tokaisevan että ”se oli lopulta kaunotar, joka tappoi hirviön”. Tämä on nähdäkseni täysin hölmö ajatus. Kyseinen karvaperse on nimittäin valitettavasti vielä elossa. Ennen kuin potkimme hänet luontoon, jouduimme taipumaan Bio-Klaanin eläinsuojeluyhdistyksen vaatimuksiin ja rengastimme hänet. Tämän takia jotkut kutsuvatkin häntä nykyään RingKonguksi.

KingKongu ei ottanut bännejään erityisen hyvin, vaan alkoi juonia kostoa. Ensi töikseen hän perusti muuan matoralaispiraatin kanssa rikollisorganisaation, joka avulla hän keräsi kiristyskeinoin tolkuttomasti rahaa. Perustamansa järjestön takia häntä kutsutaankin usein NingKonguksi.

Tämä ei kuitenkaan riittänyt, sillä seuraavaksi hän teki kaikkensa ryhtyäkseen yhdeksi matoran-universumin pahimmista jalokivivarkaista. Kuvassamme hän poseeraakin varastamansa jättiläisrubiinin kanssa. Tämän takia häntä kutsutaan usein BlingKonguksi.

Kostotoimiaan Klaanille hautova valtava apina on käyttänyt rahaa päivittääkseen varustustaan yhä vaarallisemmaksi. Xialaista liitoteknologiaa käyttävällä siipirepullaan hän varmistaa, että kukaan ei enää pudota häntä korkean rakennuksen huipulta. Tästä syystä häntä kutsutaankin — aivan kuten arvelitte — WingKonguksi.

Viimeisimpien huhujen mukaan KingKongu tappelee kohta tosi ison Tahtorakin kanssa. Toivon kyseiselle liskolle kaikkea hyvää.

VOIMAT: Rikollisuus, apinoiden voimat
TILA: Vie melko paljon tilaa

BATTERY



BATTERY

Batteryt ovat Olentoja tähtien takaa. Ei tiedetä ketkä heidät lähettivät mutta huhutaan että se on Garan. Mutta he ovat hyvin vaarallisia sillä he vastustavat kaikkea väkivaltaa ja tappavat brutaalisti kaikki joilla on aseita. Batteryt eivät kiinnitä huomiota niihin keillä ei ole aseita, esim sivareihin ja siviili-virkamiehiin.

Batteryt ovat kokonaan metallisia sillä he ovat keinotekoisia salamurhaajia. Heillä on isot lieriömäiset jalat joilla he astelevat eteenpäin. Batteryt tappavat uhrinsa – minkä tahansa väkivaltaisesti käyttäytyvän olennon – iskemällä tälle räjähtävän Thornax-hedelmän kurkusta alas. Miksi he tekevät näin, ei tiedetä. Mutta klaanilaiset ovat vaarassa kun suurin osa klaanilaisista kantaa aseita tai taistelee useasti.

VOIMAT: Batteryjen kasvot on valettu suuren Haun muotoon symboloimaan Suuren Hengen varjelusta.

TILA: Metsästävät väkivaltaisia nazorakeja, mikä on hyvä, koska nazorakit on pahoja, mutta varmaan sitten kun nazorakit on tuhottu niin metsästävät klaanilaisia. Sanotaan ettei ole naispuolisia nazorakeja koska he ryhtyivät pasi fisteiksi jottei batteryt tappaisi heitä ja muuttivat toiselle saarelle MUTTA SE EI KUULU TÄHÄN!

RAKSHI ÄX



RAKSHI ÄX

Rakshi ÄX on voimallisin Abzumon palvelijoista. Hänen sauvassaan on paljon eri voimia, joiden avulla hän on tuhonnut suuren osan klaanilaisista. Viime aikoin monsuunisateet ovat rajoittaneet hänen tuhoaan, koska Rakshi ÄC:n lyhyillä jaloilla on vaikeaa liikkua rankkasateiden aikaan.

Hänen taustatarinansa on hyvin poikkeuksellinen Rakshiksi: hän syntyi tavallisena Matorananina Seng-Nuilla, mutta löydettyään kraatojen voimanaamion hänestä tuli Rakshi, jonka Makuta Abzumo loi palvelijakseen.

Hän ei tule toimeen Harmaan Aineen, Vihreän Aineen tai Punaisen Aineen kanssa, mutta on luonut hyvillä verkostoitumistaidoillaan erinomaiset suhteet Allianssin moniin jäseniin, kuten Z.M.A.:iin, Sheelikan ja Kerosiinipelleen.

Hänen punainen kätensä on viittaus Klaanon-nimisessä fanficissä esiintyviin hahmoihin ”Siniset Kädet”.

VOIMAT: 24 Rakshi-voimaa, verkostoituminen

TILA: Odottelee säiden muuttumista

DON PATTI



DON PATTI

Herttuatar Marquis Abersoch Don Patti on Hornyisen miehen jalka ja Von Patin serkku. Don Patti vapautti muita henkilöitä horny jaileista. Hän myös johtaa Don Patin Tawanjalkakuvienmetsästysveljeskuntaa, jossa hänet tunnetaan tittelillä Hornylans Onlyfans Tarantina.

Sain tietää Don Patista lähetettyäni Samen horny jailiin kuulustelemaan Von Pattia. Kävi ilmi, että epäonnistunut kosioretki olikin hirvittävä salajuoni, jonka tarkoituksena oli tarjota Don Patin Tawanjalkakuvienmetsästysveljeskunnalle rajaton määrä Tawan jalkakuvia. (Von Patti vakuutti kuitenkin, että hänen Tawalle esittämänsä pyynnöt tulivat suoraan sydämestä, ja siitä hyvästä Same hakkasi hänet pesäpallomailalla.)

Operaation aivoiksi paljastui salaperäinen Don Patti, joka lymyilee tälläkin hetkellä tukikohdassaan Steltin Voitonjalalla. Pelkään, että muitakin tämän kätyreitä on soluttautunut Bio-Klaaniin, joten lähetin Maken tekemään kyselytutkimusta siitä, ketkä kaupungin asukkaista rakastavat eniten Tawan jalkoja. Korviini on kantautunut huhuja siitä, että yksi Klaaniin saapuneista agenteista toimisi salanimellä ”Sheelika Eelika Fatalente”, kuka se sitten voisikaan olla.

Tagunan laitoin selvittelemään sitä, onko myös Peilitär osa Don Patin kieroa suunnitelmaa. Ei voi olla sattumaa, että tämän ilmaantumisen myötä Tawan jalkojen määrä maailmassa kaksinkertaistui.

VOIMAT: Don Patti kykenee kulkemaan horny jailin ja todellisen maailman välillä luomalla taianomaisia ovia. Hän pystyy myös ampumaan jalkansa vihollisia kohti niihin asennettujen Midak-laukaisimien ansiosta. Tämä tekee lähinnä psyykelämää.

TILA: Don Patti on uhannut vapauttavansa serkkunsa Von Patin horny jailista eritysikyvyllään. Heitin takaisin uhkaamalla, että jos näin tapahtuu, tuhoan erään sattumoisin omistamani muistitikun, joka sisältää 50 miotavua Tawan jalkakuvia. Don Patti ei ole uskaltanut tehdä vastaliikettä, joten järjestömme ovat kiusallisessa pattitilanteessa.

KLAANON

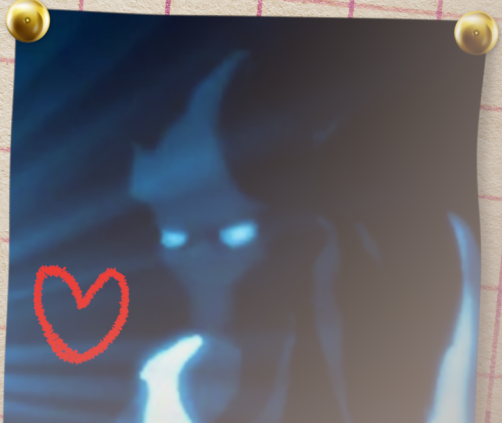
CLAN ENEMIES & ALLIES











Sisällys

Clan Enemies & Allies II: James Newman: Embers 5
LASSI SUURINEN 9
GRUUSIALAINEN TULIÖRKKI 11
TERION VERESTARINA 13
MATORO VALTONEN 15
ARKKIMATORO 17
ONODU 19
GUARTSU (HEVONEN) 21
HASSU PELLE 23
PORTAL KONG 25
OLMAKSARVINEN HÄNTÄLEIJONA 27
INTEGRITEETIN KRAATA 29
KIITOS 2001–2010 31
IMURIKAUPPIAS 33
EEÄMPEE 35
LKLMLM:N JÄSENIEN LISTAUS 37
KOLME SISARUSTA 39
OMEGANEOJARDIRT 41
PORTAALI-JAAKKO 43

PELLEKAIJA PUM 45
THE RASMUS – JEZEBEL 47
LINTU 49
TÄMÄ JÄBÄ EI OLE MATORO 51
HYTTYREX 53
KATTO-KASSINEN NUI 55
PYHÄ HILJAISUUS 57
VIKTORIN MUK. HAARNISKA 59
MATORO 61
LUUMIO 63
LINKKIKAAPELIN APULAISEN YSTÄVÄ 65
DOG OF GREED (DOG) 67
PYANFARR CHANURR 69
MAX KATANA 71
PETE PEPSODENT 73
EHKÄ SIISTEIN JÄBÄ JONKA OLEN NÄHNYT . . 75
GAHLOK KRA 77
LORD DANGER + METAMATO 79
TES-111 81
NESTERI 83
PETO JALKOJEMME ALLA 85

Clan Enemies & Allies II: James Newman: Embers

LASSI SUURINEN



LASSI SUURINEN

Ai laurie-lantar Lassi Suurinen? No se on jonkinlainen punainen veitsihämähäkki. Tämä nähtiin kerran Lehu-metsässä däbäämässä villisti. Same tiesi kertoa että nämä tällaiset punaiset veitsihämäkit syntyvät kun zyglak putoaa aikadermikseen. Siitä tuleekin selakhiankielinen nimi laurie-lantar: Kultaan pudonnut.

Bio-Klaani lähetti seikkailijatiimin neuvottelemaan olennon kanssa, jotta selviäisi mitä se aikoo tehdä. Veitsihämähäkki esitteli itsensä Lassi Suuriseksi ja ilmoitti että aikoo liittoutua sen osapuolen kanssa, joka tietää eniten lorea. Arkistoista lähetettiin välittömästi valtava määrä lorea Lassille, mutta se ei riittänyt. Kävi nimittäin ilmi että Pahuuden Pahalla Liigalla oli käytössään Avden kautta ihan käsittämätön määrä lorea. Veitsihämäkäkki olikin kuullut itse Punaiselta Mieheltä lorea aivan maailman alkuhämäristä asti, unohdettuja salaisuuksia joita yksikään toinen mieli ei Avden (ja nyt tietenkin Lassi Suurisen) lisäksi tiedä.

Suurinen vaikutti hyvin järkyttyneeltä kaikesta kuulemastaan, ja selvästi epäröi haluaako varmasti liittoutua Liigan kanssa. Hän ei kuitenkaan halunnut syödä sanaansa, vaan vastentahtoisesti liittyi Liigan joukkoihin. Hän on ollut tehokas taistelija, ja olenkin usein miettinyt ratkeaako sota häviöksemme vain koska Arkistomme eivät olleet täydelliset.

TILA: Epävarma valinnoistaan.

VOIMAT: Tosi monta veistä, zyglakien elementtivoimat.

GRUUSIALAINEN TULIÖRKKI



GRUUSIALAINEN TULIÖRKKI

Tässä on aika simppeli toimiva väriteema, ei kyllä kovin mielenkiintoinen. Katsoin eka että torso on custom mutta se taitaakin olla Av-matoran torso? Tuolla luurankorintapanssarilla siitä on saatu kuitenkin mielenkiintoinen, ja printti sopii hyvin väreihin. Letku vyönä on hauska keksintö, siitä olisi kivva nähdä parempikin kuva.

Ase on custom eli rakennettu pikkuosista, hyvä. Bohrokin pääpuolikas toimii siinä hyvin ja tuon oudon nivelosarinkulan käyttö on nerokas! Toisaalta tuo piippu on aika pieni, tavallaan ase näyttää minigunilta mutta siinä on vain yksi piippu? Jää myös epäselväksi mikä tuo tikku mihin käsi kiinnittyy on, eikä toinen käsi näy ollenkaan.

Pää on aikas mielenkiintoinen. Onko tämä karvanaama niin kuin chewbacca vai onko nuo kaninkorvat. Ehkä siinä voisi olla selkeämmät silmät. Pään takana on joku tecnik-osa, onko se silmä vähän kuin Krekan se lisäsilmä? En tiedä mutta pää on kiva kuitenkin.

Sitten Mocin huonot puolet eli raajat. jalat on suoraa Kalmahilta, vain reisipalan väri on vaihdettu. Häiritsee myös että käsi ja jalka on sama nivel. Tuo hartijapanssari melkein haittaa liikutettavuutta, ei oikein sovi. Jotkut kiinnostavammat raajat olisi paremmat ja nuo lumikengät EI SOVI!

Puutteistaan huolimatta hyvä MOC. 8½ tai sanotaanko nyt 9-!

TERION VERESTARINA



TERION VERESTARINA

Kun minä olin nuori ja työskentelin hevosena Uuden Texasin planeetalla, yksi suosikkisarjoistamme oli Valkoiset Tiikerit. En enää muista noista ajoista käytännössä mitään (mikä edes on planeetta???), mutta sen muistan kuinka paljon pidimme näistä leluista. Olen kovasti yrittänyt etsiä näitä, mutta jostain syystä kukaan muu ei tunnu tietävän Valkoisista Tiikereistä mitään. Tämän kuvankin sain vain koska menin Bloszarin puheilla ja hän tulosti Muistinaattorillaan tämän kuvan Terion-nukesta suoraan päästäni. Siksi kuva on vähän utuinen.

Valkoiset tiikerit kertoi siis siisteistä avaruudessa saalistavista tiikereistä jotka joutuvat kaikenlaisiin hassuihin seikkaluihin. Siihen liittyi jotenkin Euroviisut ja jokin toissijainen saari, mutta tarina ei koskaan ollut tässä se tärkein asia. Tätä katsoimme ihan muista syistä.

Terion Verestarina on siis yksi näistä kuuluisista tiikereistä, ja hän oli aina suosikkini. Terion on pantterimainen Varjon Metsästäjä, jonka välineinä ovat kynnet ja hampaat. Kynsiään hän arvostaa erityisesti, ja piti aina niistä tarkkaa huolta. Hänellä oli yleensä joka jaksossa uudella tavalla laitetut kynnet, yleensä ne olivat värikkäät ja yksityiskohtaisesti kuvioidut. Tietenkin budjettisyistä tässä ei oltu aivan johdonmukaisia, vaan animaatioita kierrätettiin välillä vanhoista jaksoista. Kohtausten välillä muuttuva kuviointi johtikin monenlaisiin faniteorioihin niiden luonteesta. Uskotaan että juuri tästä keskustelusta inspiroituneena oikean maailman Terion kehitti nanoteknologiaan perustuvan kynsilakan, jonka kuviontia pystyi muokkaamaan ohjelmallisesti (pääosin eri tarkoitukseen tosin).

Klaanilaisista tämä musta pantteri muistuttaa eniten Snowieta ja Tawaa. Ehkä juuri siksi olemmekin niin hyviä ystäviä.

TILA: Fiktiivinen. Varmaan? En kyllä ihan muista kuinka paljon tästä perustui tositapahtumiin. Ehkä on sittenkin syytä pitää silmät auki, ihan kaiken varalta.

MATORO VALTONEN



MATORO VALTONEN

Matoro Valtonen on muusikko, elokuvanäyttelijä ja yrittäjä. Hänet tunnetaan parhaiten yhtyeestään Shasalgrad Cowboys of Moo-Moo Mesa. Yhtyeen tärkeä tavaramerkki on överiksi vedetyt rasvalettikampaukset. Matoro Valtosen kampaus on muotoiltu irti revityn skakdin naaman ja harjan muotoiseksi. Se on aika rankka.

Matoro Valtonen on osallistunut politiikkaan Pohjois-Mantereen Maaseudun Puolueen riveissä. Hän pääsi Pohjois-Mantereen kansallisvaltuuston varasijalle vuonna 1 900 830 000. Matoro Valtoinen on ollut myös Gendopoliksen kaupunginraadissa. Vuonna 2 000 000 900 hän oli TV-ohjelmassa Tanssii Punaisten Tähtien Kanssa ja putosi pois kolmantena. Hänen parinsa oli Pohatu 007.

Matoro-liitto valitsi Matoro Valtosen vuonna 2 000 000 000 vuoden Matoroksi. Matoro-liitto on Matoran-universumin aktiivisin nimiyhdistys. Sen kotipaikka on Noomatoro-Koro. Uusi universumin ennätys suurimman saman nimisten henkilöiden kokoontumisena saavutettiin syksyllä 2 000 000 800, kun 1 281 henkilöpaperein nimensä todistanutta Matoroa kokoontui Metru Nuin Colosseumille.

VOIMAT: Lauluvoimat, populistipoliitikkovoimat, yrityksenjohtovoimat.

TILA: Matoro Valtonen poistui julkisuudesta kun hänen Wahittietoliikennefirmansa meni konkurssiin vuonna 200 000 100.

ARKKIMATORO



ARKKIMATORO

Matoroa voisi luulla nimeksi, mutta se on myös laji, ammatti, sukupuoli ja etninen tausta. Erinäisten Matoro-aiheisten paikallis-, kunnallis-, korollis- ja nuorisoyhdistysten kattojärjestönä toimii Matoroin veljeskunta, jonka johtajan titteli on Arkkimatoro. Nykyinen Arkkimatoro on matoro nimeltään Matoro, mutta häntä voi kutsua vain Arkkimatoroksi.

Arkkimatoro on Bio-Klaanin vankka liittolainen, ja järjestömme ovat tehneet yhteistyötä mm. Matoro Hunterin tapauksen ratkaisemiseksi. Tästä huolimatta koin näinä synkkinä aikoina tarpeelliseksi tehdä tutkimustyötä Arkkimatoron taustoista. Kaikki oikeat hahmot olivat tekemässä jotain juoneen liittyviä juttuja, joten hommasin agentikseni Jaakaapin. Tässä raportti, jonka hän minulle kirjoitti:

”Hyvä admin!

Toivottavasti teitä huvittaa tällainen jännittävä etymologinen seikka, jonka sain selville. Ehkä jo tiedättekin, että vanhassa mataiassa nykykielemme /t/-äännettä on joidenkin sanojen kohdalla vastannut /z/. Ja lienette tietoinen siitäkin, että nykyinen /o/-äänteemme syntyi erinäisten äänteenmuutoksien myötä, ja entuudestaan tilalla on ollut /a/. Tästä kaikesta johtuen nimi Matoro on vanhassa mataiassa ollut muodossa Mazara. En tiedä, mitä tämä tarkoittaa.

Ystävällisin terveisin

Jaakaappi”

En ole nukkunut sen jälkeen, kun luin Jaakaapin raportin.

VOIMAT: 42 Matoro-voimaa

TILA: Matoro

ONODU



ONODU

Aliupseeri Onodu on Bio-Klaanin saaren viidakoissa lymyävä Kuuden kuningaskunnan sodan viimeinen taistelija. Tämä salaista tiedustelutehtävää suorittamaan tullut sotilas luottaa itsepintaisesti upseerinsa lupaukseen siitä, että häntä tullaan sodan päätyttyä hakemaan, ja uskoo siksi sen jatkuvan yhä. Viimeiset 80 000 vuotta hän on viettänyt polttaen peltoja, ränsäkäten kyliä ja tehden muita sotarikoksia.

Onodu saapui saarelle muinoin kuusihenkisen ryhmän kanssa. Kaksi söi myrkkyhedelmää 79 000 vuotta sitten, yhden tappoivat matoranit lehmävarkauden yhteydessä vuosituhansia myöhemmin, ja sitten yksi sai tietääkseni harppuunasta Ruki-Koron lähellä jossain vaiheessa. Puuttuvasta ei ole tietoa – ehkä hän sai tarpeekseen ja liittyi Bio-Klaaniin.

Tämän tympeän krickitin killcount on valtava, ja hän aiheuttaa saaren kylille vuosittain satojentuhansien mutterien taloudelliset vahingot. Bio-Klaani on luonnollisesti yrittänyt eliminoida hänet useita kertoja. Viimeisimmälle yritykselle lähtivät Visu, Snowie ja Vaehran, jotka onnistuivat jäljittämään Onodun Kanohi Eldalla, sotarikosten jäljittämisen naamiolla.

Visu yritti luoda turvallisen tilan, jossa Onodu voisi vapaasti purkaa tuntemuksiaan liittyen hylätyksi tulemiseen ja sodan mielettömyyteen. Vaehran yritti vakuuttaa tämän sodan päättymisestä käyttäen apunaan lukuisia historiallisia dokumentteja. Snowie toimi henkisenä tukena ja tarjosi Onodulle patonkia, mistä tämä oli haltioissaan syötyään muonavarantojen loputtua 79 999 vuotta sitten pelkkiä neulasia ja sieniä. Lopulta, 80 000 vuotta ja 29 miljoonaa yötä viidakossa myöhemmin, aliupseeri Onodu antautui ja suostui tulemaan klaanilaisten matkaan palatakseen kotosaarelleen Japa Nuille.

Valitettavasti Snowie meni mainitsemaan paluumatkalla Bio-Klaanin ja Nazorak-imperiumin välisen konfliktin. Onodun silmiin syttyi hehku, ja hän julisti liittyvänsä sotaan ”Kuuden kuningaskunnan liigan puolella”. Kusinen krickit ryntäsi takaisin viidakon uumeniin, ja sen jälkeen häntä ei olla enää nähty.

VOIMAT: sotarikos voimat
TILA: TJ -29 204 391

GUARTSU (HEVONEN)



GUARTSU (HEVONEN)

Makuta Spiriahista täytyy tietää vain yksi asia: hän rakasti voimia.

Ensinnäkin hän antoi kaikille skakdeille elementtivoimat – tosin sellaiset, että niitä voi käyttää vain yhteistyössä toisen skakdin kanssa. Ihan kaunis ajatus, ystävyyden voima ja sitä rataa. Tai näin ainakin ajattelin ennen kuin näin sotavankeja kidutettavan samaan aikaan plasma- ja jäävoimilla. Muttamutta: sitten Spiriah vielä antoi kaikille silmävoimat. Tämä meni minusta jo liian pitkälle ja vaikuttaa pelkältä ”gimmickiltä”, jonka tarkoitus on myydä leluja.

Sekään ei ilmeisesti riittänyt, kun kaikki saivat vielä kolmannet voimat, jotka ovat aika epäselviä ja tyhmiä. Esim. Reidakia ei voi voittaa samalla tavalla kahteen kertaan, mitä se sitten tarkoittaakaan. Ainakin sitä, että häntä on hankala päihittää shakissa. Ja minä voin muuttua hevoseksi.

Hevosmuotoni lasketaan virallisesti Bio-Klaanin viholliseksi, koska vihaan sitä. Kun Taguna kiipeää selkääni ja läpsäyttää minua perseelle, en saa siitä skarrar tippaakaan mielihyvää. Tästä syystä hevosmuotoani ei ole nähty vielä tarinassa, eikä varmaan nähdäkään. Ellen satu joskus jäämään jonkun toisen hahmon kanssa jumiin johonkin tosi pahaan paikkaan, josta voimme pelastua vain laukkaamalla helvettiin tuhatta ja sataa. Mutta onneksi niin ei käy.

VOIMAT: Voimakkaat kaviot, hirnunta, saa osallistua raveihin
TILA: Sisälläni odottamassa, että hyväksyn sen osaksi itseäni

HASSU PELLE



HASSU PELLE

Olento, joka tunnetaan taiteilijanimellä Hassu Pelle, oli alkujaan aivan tavallinen McToran. Hän oli käymässä sirkuksessa ystäviensä kanssa, mutta liukastui ja tippui hattarakoneeseen. Normaalisti tämä ei olisi ollut kovin vakavaa vaan olisi jättänyt vain makean hajun ja tunteen, ettei ikinä tule puhtaaksi; mutta Voih! Hattarakoneen sähköjohdon liitin ei ollut kunnolla eristetty, ja hän putosikin sähköistyneeseen hattaraan. Kuten tiedämme, sähköiseen hattaraan pudonnut henkilö joko kuolee (0,02

Hassu Pelle mutatoitui. Hän menetti kätensä ja kauniin ryhtinsä mutta sai vastapainoksi erinomaisen jonglööräyskyvyn ja kyvyn hauskuuttaa muita. Mutta nämä eivät ole Hassun Pellen tärkeimpiä ominaisuuksia. Sillä hän on mainio indiemusiikko, jonka naivistista musiikkia tuhannet siviilipalvelustaan suorittaneet nazorakit ovat kuunnelleen Nazorak-pesän siviilipalveluskeskuksen Sikalassa pelatessaan biljardia ja ilmakiekkoa (jossa he ovat huonoja) ja vitsaillessaan inttiin menneistä nazorakeista, jotka joku saakelin supervoimilla varustettu klaanilainen Toa tappaa heti kun poistuvat kasarmilta.

VOIMAT: Jonglööräys- ja hupivoimat. Hyvä saamaan musiikkiaan soimaan tärkeissä yhteiskunnallisissa elimissä.

TILA: Parhaita biisejä ovat ”Jumppaherne”, ”Hullu posetiivari” ja etenkin ”Sekoiluajelu”.

PORTAL KONG



PORTAL KONG

Nynrahin haamut kehittivät Portal Kong:in Skulli-saarelta löytämiensä apinoiden pohjalta. Tarkoituksena oli testata Kualsi-kivien sopimista raheihin. Pohjana on laaja tutkimus katoajahärkien ja häivelohikäärmeiden pakoefektistä. Tuloksena syntyi kyborgiapina, jonka raajat ja häntä ovat kaukosiirtäviä. Portal Kong:in on vaikea syödä banaania, sillä banaani siirtyy jatkuvasti sinisestä raajasta oranssiin raajaan. Ne ovat kuitenkin oppineet hämmästyttävän taitaviksi tässä touhussa.

Portal Kong voi kaukosiirtää itsensä tarttumalla oksaan, joka välittömästi siirtyy oranssista raajasta siniseen (tai toisinpäin). Koska oksa on kiinni puussa ja puu maassa siirtyy kevyempi Portal Kong helpommin kuin muu maailma. Tämä on hämmästyttävää, mutta näin tiede toimii. Viidakossa kiitävä Portal Kong on nopeampi kuin Kakaman käyttäjä. Siksi niistä on niin vaikea saada tarkkoja valokuvia.

Nynrah-haamut järjestävät Portal Kong:eilla taistelunäytöksiä, joita kutsutaan nimellä Portal Kongbat. Niissä apinat hakkaavat toisiaan ja huutavat. Niissä on aika vaarana, että Portal Kong:it onnistuvat teleportaamaan taisteluhäkin ulkopuolelle ränsäkkämään yleisöä. Hyvästä taistelu- Portal Kong:ista maksetaan jopa kymmeniä rattaita.

VOIMAT: Uskomaton nopeus. Vaikea jäljittää, koska valokuvat ovat niin sumeita.

TILA: Esiintyy Klaanon: Special Editionissa kuvan päälle lisättynä hienona CGI-erikoistehosteena, kun Keetongu, Guardian ja Manu kävelevät Nynrahin Feterra-tehtaassa.

OLMAKSARVINEN HÄNTÄLEIJONA



OLMAKSARVINEN HÄNTÄLEIJONA

Olmaksarvinen häntäleijona on Nui-Korolainen kyläläinen ja oikein iloinen veikko. Hän saapui Bio-Klaaniin suurkylän evakuoinnin yhteydessä. Nui-Koroon hän oli muuttanut eräältä Nazorak-imperiumin valtaamalta saarelta, jossa hän oli tutkinut mittakepillään geologisia ilmiöitä. Nazorak-imperiumin saarelle hän oli saapunut Nazorak-imperiumin hyökkäysjoukkojen mukana. Ennen uraansa palkkasotilaana, hän oli kourukuski Metru-Nuilla. Siellä hänen mittakeppinsä oli erittäin hyödyllinen ilmavirtojen havainnoinnissa. Metru-Nuille hän muutti nuorena häntäleijonana töiden perässä eteläisiltä saarilta. Eteläisillä saarilla ei ollut töitä, joten siellä hän lähinnä metsästi keetonguja. Eteläisille saarille Olmaksarvinen ystävämme oli päätynyt paettuaan Manalasta. Manalassa hänellä oli vakituinen työ runomittojen mittaajana, mutta valitettavasti häntä syrjittiin hänen normaaliutensa vuoksi. Manalaan hän oli muuttanut Karzahnin saarelta, jossa hän oli ollut korjattavana. Tätä aikaa hän muistelee lämmöntä, sillä ennen Karzahnin apua hän oli ollut ulkomuodoltaan melkoinen kummajainen. Hänet nimittäin oli rakentanut hullu demiurgi aikojen alussa. Ajasta ennen aikaa hän ei mielellään puhu.

Tällä hetkellä Olmaksarvinen häntäleijona on työtön, ja hän viettääkin paljon aikaa harhaillen päämärättömästi Bio-Klaanin kaduilla. Vaikka hänen tarinansa on melko traaginen, on hänen tiedoistaan ollut meille paljon apua.

VOIMAT: Reipas asenne, erinomainen muisti.

TILA: Valmistautuu sotarikosoikeudenkäyntiin.

INTEGRITEETIN KRAATA



INTEGRITEETIN KRAATA

Integriteetin Kraata on eräs Voimakkaimmista Kraatoista. Hän liittyi Bio-Klaanin vihollisiin kun ÄnKoo paljastui petturiksi, ja siten laski Bio-Klaanin integriteettiä merkittävästi. Hän inhoaa valheita ja pettureita. Integriteetin Kraata (IiKoo) tuntee useita klaanilaisia, mutta ei koskaan käytä vanhoja ystävyyssuhteita hyväkseen, koska on liian suoraselkäinen selkärangaton sellaiseen.

Integriteetin Kraata asuu Odinalla. Hän sai terävät kyntensä saaren johtajalta, Roodakalta, ja niiden protopintaisilla terillä hän pystyy leikkaamaan mitä vain. Muista kraatoista poiketen Integraali Kraatalla on hännässään leijonanpäätä muistuttava nuija.

VOIMAT: Integriteetin kraata on tasolla yhdeksän, eli hän ei koskaan petä lupauksiaan. Sen lisäksi hän toimii johdonmukaisesti AINA ja vaikka hän ei olisi suoraan luvannut tehneensä jotain asiaa, mutta antanut ymmärtää eleillään tekevänsä sen, hän tekee sen.

TILA: Toat Pohatu ja Onya löysivät vangitut kraatat BIONICLE sarjakuvien numerossa ”BIONICLE 13: Rise of the Rahkshi!”

KIITOS 2001–2010



KIITOS 2001-2010

1990-luvulla LEGO esitteli kaksi uutta teemaa, Slizerin ja Roboriderin. Nämä lyhyet sarjat olivat kuitenkin vain lähinnä esinäytös Bionicle-sarjalle, joka jatkui koko uuden vuosituhannen ensi vuosikymmenen. Lukemattomat lapset ympäri maailmaa pääsivät rakentamaan soturia-hahmoja ja keräämään voiman suurnaamioita. Suosituimpia hahmoja olivat Toa Matoro ja Brutaka. Alussa Bionicle-sankarit seikkailivat Mata Nuin trooppisella saarella ja sitten Metru Nuin futuristisessa suurkaupungissa. Tämän jälkeen seikkailu siirtyi Voya Nuin saarelle, veden alle Mahri Nuille ja lopulta Bionicle-maailman ytimeen Karda Nuille. Viimeisinä vuosinaan Bionicle yritti uudistaa itsensä Bara Magnan aavikkoplaneetalla, jossa seikkaili petomainen Vorox. Tästä huolimatta suosio katosi. Sarja lopetettiin vuonna 2010.

Uusi korvaava sarja, Hero Factory, julkaistiin jo samana kesänä. Sen motto oli ”me rakennamme sankareita”. Nämä ”herot” olivat mekaanisia lainvalvojia Makuhero Cityssä. Suosituimmat hahmot olivat Bulk ja Rocka. Hero Factory -sarja jatkyi vuoteen 2014 asti. Kuitenkin jo vuonna 2013 LEGO aloitti toisen toimintahahmosarjan, tällä kertaa suurempien leikkisettien Legends of Chima -sarjan Ultrabuilds-sivuteemana. Ensimmäisen aallon keskeinen hahmo oli leijonasoturi CHI Laval. Toista aaltoa ei julkaistu ollenkaan Amerikan mantereella, eivätkä siis amerikkalaisen lapset päässet leikkimään suositulla, hurjalla CHI Sir Fangarissa.

Amerikan julkaisun peruminen kertoo siitä, etteivät uudet toimintahahmoteemat saavuttaneet haettua suosiota. Samoihin aikoihin LEGO valmisteli jo Bioniclen paluuta. Sarja uudistettiin niin, että hahmot seikkailivat nyt Okoton saarella. Uusi Bionicle-sarja kesti kuitenkin vain kaksi vuotta – siitäkin huolimatta, että mukana oli uusia jännittäviä hahmoja, kuten Protector of Ice, Umarak the Destroyer ja Protector of Fire. Bionicle-fanit toivovat yhä sarjan paluuta.

IMURIKAUPPIAS



IMURIKAUPPIAS

Kaikista tätä tähden muotoista maailmaa kiertävistä kummista kulkijoista Imurikauppias on yksi menestyneimmistä. Hän kiertää saarelta saarelle, valtakunnasta valtakuntaan, korosta koroon ja palatsista kaislamajaan. Kukaan ei tiedä millä keinolla hän kulkee, omalla veneellä vai ilmalaivan kyytiläisenä; ovikello soi, sisään astuu imurikauppias, kaataa pölynsä lattialle; ja hyvin imee. Pian huomaat olevasi muutaman rattaan köyhempi. Ja kiertokauppiaan imurikonetta rikkaampi.

Imurikauppiaan punaletkuinen imuri on ihan hyvä. Ei se itseään kummempi ole; kone joka imee pölyä sisäänsä. Mutta imuri ei ole pointti. Pointti on Imurikauppias. Miksi Imurikauppias onnistuu? Imurikauppias on niin vastustamattoman söpö ja hauska mönkiäinen! Vihreä hattu hieman kallellaan, pilke silmäkulmassa, vähän flirttiä ja paljon supliikkia; jää kahville jos kysytään.

Imurikauppias ei tule koskaan kahdesti. Ja vaikka hänen imureitaan näkee usein – jos tuttavien siivouskaappi on jäänyt raolleen, tai kun itse imuroi – niin niitä ei näe koskaan panttilainaamoissa tai kirpputoreilla. Niistä ei luovuta. Tämä on imurikauppiaan charmin vaikutusta. Imuria ei uskalleta laittaa pois, ettei Imurikauppias saisi tietää – ja loukkaannu. Vaikka mahdollisuudet tällaiseen olisivat mahdottoman pienet, sitä ei haluta riskeerata. Imurikauppias on vastustamaton. Hän on.

VOIMAT: Voi myydä imurin vaikka Makuta Abzumolle ja poistua elossa.

TILA: Matkalla myymään imuria Tren Kromille.

EEÄMPEE



EEÄMPEE

(otteita Punaisen komentajan shakkikirjasta)

Zakazin sisällissodasta muodostui sen loppua kohden varsinainen resurssikysymys. Zamor-kuulia oli yhä vaikeampi resursoida, joten kehitettiin uusia, toinen toistaan luovempia tapoja neutraloida vastapuolen henkilöresursseja. Yksi näistä innovaatioista oli Eeämpeet. Eeämpeet kasvavat luonnollisesti Zakazin keskusjärvessä, ja niiden kerääminen oli varsinkin aluksi runsauden vuoksi melko helppoa. Tietenkään vielä tässä vaiheessa ei tiedetty niiden merkitystä ekosysteemille. Hyviä aseita ne tietysti olivat, joskin jotkut tahot olivat sitä mieltä että elävien olentojen ampuminen aseista on epäeettistä (mutta entä mustekalalaukaisimet? ihan naurettavaa valittaa kun ne oltiin keksitty jo aikoja sitten). Laajene ja valloita, tai kalpene ja kuole pois, kuten niihin aikoihin tavattiin sanoa.

Kerrotaan, että kerran Punainen komentaja kulki taistelukentällä, kunnes liekkien keskeltä hänen otsaansa iskeytyi Eeämpee. Osuman seurauksena hän vaipui pukunsa sisällä koomaan, kunnes heräsi jossain toisaalla. Hän kulki vuosia yhdessä Kevään profeetan kanssa, ja lopulta känen kerrotaan voittaneen ajan ja hävinneen sielunsa pimeydelle.

VOIMAT: Eeämpee on hyvin voimakas, sillä Bionicle-maailmassa kaikki ovat robotteja.

TILA: Eeämpeet ovat osa kaikkien modernien armeijoiden kalustoa. Näitä löytyy myös meidän varastoistamme. Niiden turvin voi saarrettu kaupunki herätä aamuun päivänsä viimeisen.

LKLMLM:N JÄSENIEN LISTAUS



LKLMLM:N JÄSENIEN LISTAUS

Laulavan Kullan laakson maan laivan miehistön jäsenien listaus

Bio-Klaani työllistää erilaisiin tehtäviin tarvittaessa paikallisia yksityisyrittäjiä. Laulavan Kullan laakson maan laivan miehistön palkkasimme ennen sodan alkua merialueidemme turvaamiseksi (ynnä muihin merellisiin operaatiohin). Valitettavasti taisimme joutua huijatuiksi, koska heitä ole nähty kertaakaan tarinan aikana. Kirjaan tähän katsaukseen mitä tiedämme laivan miehistöstä.

Schiludomilaisesta kulttuuritaustaan huolimatta **Nenya** on aivan tavallinen matoran. Tämä onkin onnekasta, sillä jos hän kykenisi käyttämään schiludomilaisen rurunsa naamiovoimaa, olisi se melko epäkäytännöllistä merirosvon ammatissa. Paitsi ehkä jonkinlaisena silmälappuna? Työkalunaan hän käyttää voimakasta lohkoketjua, jolla voi löytää salattuja aarteita ja tuhota ympäristöään. Muistiinpanoissani lukee että Nenya on ”krypto”, mutta en kyllä muista mitä se tarkoittaa. Ehkä kryptozoologi tai kryptidi?

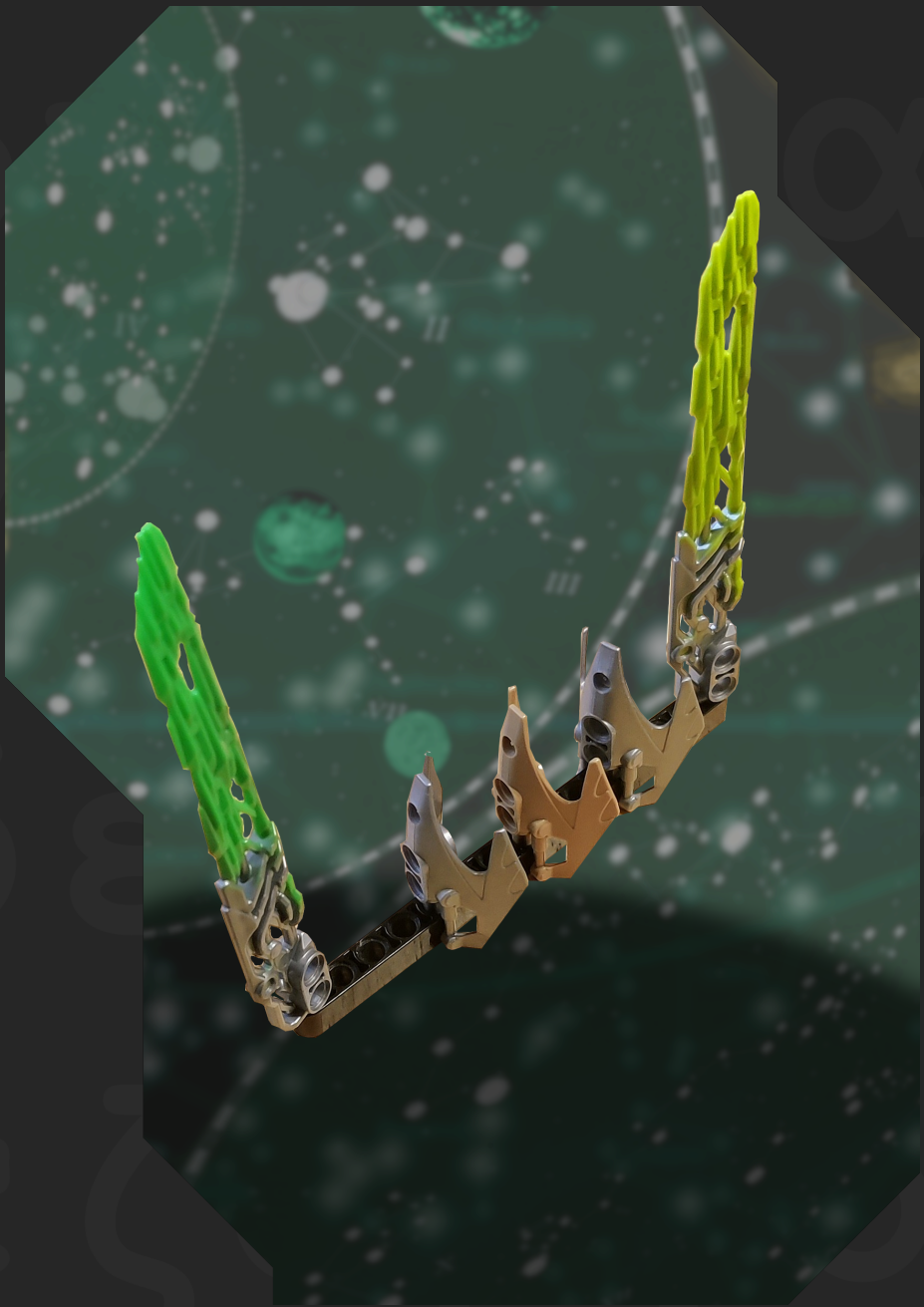
Ayne on monessa mielessä Nenyan vastakohta, mutta tästä huolimatta he tulevat erinomaisesti toimeen keskenään. Ayne on taiteilijasielu ja taitava laulaja. Ayne on myös syvästi uskonnollinen, ja Bio-Klaanin vierailujensa aikana hänestä onkin tullut Isä Ruskon hyvä ystävä (Taloustieteilijät ovat arvioineet, että mikäli Isä Rusko kieltäisi merirosvouden, välisaarten talous kasvaisi jopa kuusi prosenttia.) Ayne uskoo, että mikäli kaikki vain ryhtyisivät merirosvoiksi, saavutettaisiin maailmanrauha.

Ynen on jonkinlainen papukaijamainen olento, ja yksi tärkemmistä miehistön jäsenistä. Hän on aika söpö ja muutenkin mukava. Ynen on vastuussa logistiikasta, navigoinnista ja laivan palvelinten ylläpidosta.

VOIMAT: Yarr!

TILA: Elossa (nimeämispäivisin)

KOLME SISARUSTA



KOLME SISARUSTA

Kolme sisarusta istuu pöydän ympärillä. Heillä on edessään kolme kulhoa ja kolme lusikkaa. Ensimmäinen kulho on täynnä kuumaa vettä, toinen kylmää vettä ja kolmas on tyhjä. Ensimmäinen sisar ottaa ensimmäisen lusikan ja kaataa kuumaa vettä tyhjään kulhoon. Toinen sisar ottaa toisen lusikan ja kaataa kylmää vettä tyhjään kulhoon. Kolmas sisar ottaa kolmannen lusikan ja kaataa kuumaa vettä kylmään kulhoon.

Mitä kolmas sisar saa aikaan?

TILA: En osaa lukea tätä.

OMEGANEOJARDIRT



OMEGANEOJARDIRT

Mietin vain keitä muistelesisin. Kaikkia on monta, mutta kukaan ei voita minua! Olen niitä paljon voimakkaampi, ja kaikkea muita. Näitä on monta, mutta mietin vain, ketkä ovat liittlaisiani, ketkä vihollisiani, ketkä kumpiakin. No tässä ne ovat: Olen itseni mielestä vahva, iso ketterä, sitkeä ja älykäs. Aloitin matoralaisena, kunnes sain tietää, että olin Notfunin perämies. Se hämmenti minua, mutta nykyään ei. En ole kapteenini puolella, mutta en myöskään sen nykyisen kapteeninkaan. Merirosvoan ketä haluan. Minulla on oma ajokkini: Yön Timo III. Ajan sillä milloin haluan. Tosin on minulla myös kykyni. Ne ovat hyvät. Osaan ampua tykillä ja lyödä miekalla. Minulla on myös silmälappu ja puujalka. Olen nykyään perämies ja olen iloinen siitä.

YÖN TIMO III: Yön Timo III on laitteeni, jolla kuljen. Se on suuri, ja siinä on paljon aseita. Se on paras kulkupeli ikinä! Sitä voin käyttää taisteluissa, ja niin sitä käytänkin. Kukaan ei voita sitä!

MERIROSVOT: Merirosvot ovat niitä, jotka merirosvosivat Bio-Klaanin saaren ja kaiken muun. Niistä en tiedä paljoa, mutta olen yksi niistä. He ovat viisaita, mutta erehtyväisiä ja siksi niin huonoja. Olen ainoa ja paras heistä.

MUUT HENKILÖT: Bio-Klaanissa on myös muitakin henkilöitä. Esim: Makutoja, Toia, Matoraneja ja muita. Niistäkään en tiedä paljoakaan, mutta periaatteessa olen nykyään yksi niistä myös.

PORTAALI-JAAKKO



PORTAALI-JAAKKO

Portaali-Jaakko on todellisuustieteiden maisteri ja mato. Hän saapui Bio-Klaaniin vaihto-opiskelijana toisesta ulottuvuudesta. Hän onkin ollut arvokas liittolainen kun olemme yrittäneet ymmärtää erinäisiä ulottuvuustykkeihin liittyviä kysymyksiä.

Portaali-Jaakon suussa on portaali, jonka kautta voi siirtää esineitä paikkojen välillä. Portaali-Jaakon haukotellessa portaalin toinen pää avautuu jonnekin muualle. Suu on toki melko epäkäytännöllinen paikka portaalille, sillä sen läpi on itse vaikea kulkea, minkä lisäksi se vaikeuttaa syömistä melkoisesti.

Portaali-Jaakko harrastaa lautapelejä ja pakohuoneita. Hänen lempiruokansa on pitsa ja lempijuomansa kokis. Portaali-Jaakon lukee paljon Klaanon-fanficejä ja ylläpitää omaa Tumblr-blogia. Portaali-Jaakko on todellisuustieteiden maisteri ja mato.

VOIMAT: Luikertelee melko nopeasti.

TILA: Harkitsee, aikooko hakea tohtoriopintoihin.

PELLEKAIJA PUM



PELLEKAIJA PUM

Pellekaija Pum on hyvin vaarallinen lintu, joka on päällystetty Mustan Käden ionikatanoilla. Tämä hyvin vaarallinen embu sai alkunsa xialaisesta lastensarjasta, jonka tarkoitus oli opettaa asioita maailmasta kaikille lystikkäille vesseleille. Sarjan kariuduttua Pum ajautui huumausaineiden väärinkäytön pariin ja löysi suurta menestystä xialaisena palkkatappajana. Tämä kauhistuttava lintu osaa palkkamurhaamisen lisäksi laulaa ja tanssia. Vihaan sitä.

VOIMAT: voimakas toleranssi metamfetamiinille, sosiopatia, lasten viihdyttäminen

TILA: vaarallinen

THE RASMUS – JEZEBEL



THE RASMUS – JEZEBEL

Petoeläin renkailla. Tappajahai korkokengissä. Tyttö, joka näyttää pojalta. Maailman ultimaattisin selviytyjä.

Muutut yöllä tiikeriksi. Keskiyöllä laitat kasvosi yllesi. Peli on asetettu. Korkeita potkuja. Viimeinen suudelmasi on jättää arpi sydämeen. Nuolet huuliasi kävellessäsi pois. Auringon noustessa ryömit peiton alle.

Jos olet saalistaja, minä olen saalis. Heräsin ruumis mustelmilla. Nimesi on kirjoitettu peiliin huulipunalla. Käteni olivat sidottuja kuin Kuulapsella Makutan kidutuskammiossa. En tiedä, miten pääsit vereeni. Liittyykö se vaarallisiin juttuihin, joita teet?

Halusit aina olla tähti.

VOIMAT: Pärjää varmasti hyvin Bioviisuissa kun The Rasmus on kuitenkin maailmanlaajuisesti tunnettu bändi

TILA: 21. sija



LINTU



LINTU

Tämäkin Bio-Klaanin ystävä/vihollinen on jonkinlainen lintu. Sanoisin että yleisesti ottaen linnuilla on valtava todennäköisyys olla meille ystäviä/vihollisia. Linnuilla on mm. siivet ja nokka, joista toisella voi syödä ja toisella lentää. Ämkoo pitää linnuista. Minäkin pidän niistä, tosin pääosin ruokana. Tämä lintu on liikkunut viime aikoina alueellamme, ja koska se on ystävämme/vihollisemme, ajattelin että voisin käydä heittämässä sille siemeniä/ampua sitä päähän.

VOIMAT: lintujen voimat

TILA: lintu

TÄMÄ JÄBÄ EI OLE MATORO



TÄMÄ JÄBÄ EI OLE MATORO

Olen viime aikoina ajatellut aika paljon Matoroa. Ei, senkin pölvästi, ei sitä Matoroa. Eikä sitä Matoroa, vaan MEIDÄN Matoroamme. Meidän Matoromme on melko rohkea kaveri, ja melko taitava hommassaan. Matoro keksii joka tilanteeseen hauskoja sutkautuksia, ja on komeakin vielä. Herranjestas mikä jannu.

Tämä jäbä ei ole Matoro, eikä minua oikeastaan huvita kirjoittaa hänestä. Ymmärtääkseni hän on jonkinlainen Pimeyden metsästäjä. Päättelen tämän pääasiassa siitä, että en ymmärrä missä helvetissä hänen naamansa on eikä hänellä ole yhtään saman väristä raajaa. Mitäköhän saatanaa tuo miekkakin tekee, varmaan ampuu sähköistynyttä sähköä. Ei oikein jaksaisi kiinnostaa. Voisinpa mennä puhumaan Matorolle siitä, kuinka hauska ja reilu kaveri hän on.

VOIMAT: lukekaa se Varjotun paskalärpäke
TILA: kiinnostaa minua vähän

HYTTYREX



HYTTYREX

Hyttyrex on Nazorakien salainen ase, ässä heidän hihassaan. Länsimurteissa hyttynen tarkoittaa sitä pientä inisevää hyönteistä, mutta itämurteissa sana sille on itikka. Länsimurteissa itikka voi viitata myös muihin vastaaviin öttiäisiin. Toisin sanoen itämurteiden puhujille itikka on aina se yksi saman lajin edustaja, mutta länsimurteiden puhujalle itikka voi olla joku muukin hyönteinen. Pohjalaiset menevät niinkin pitkälle, että heille itikka saattaa tarkoittaa myös lehmää.

Hyttyrex syntyi, kun Makuta Abzumo käytti makutavoimiaan nazorakiin 482. Hyttyrex voimistui mutageenisalamoista eikä enää ole Nazorak… tai niin pahat kielet ainakin kertovat!

VOIMAT: Hyttyrez osaa lentää, imeä verta, energiaa ja polttoainetta.

TILA: Salaisella tehtävällä……

KATTO-KASSINEN NUI



KATTO-KASSINEN NUI

Toiset teistä luulevat, että Bio-Klaanin uuttera katonkorjaaja ja yleismies Jantunen, Bob, ei kohtaa usein ammatissaan pahoja ja kurjia vihollisia. Te olette tässä erittäin väärässä, sillä todellisuudessa Bobilla on karmeista karmein arkkivihollinen. Paha ja julma Katto-Kassinen-Nui on pönäkkä paskiainen, joka kykenee lentämään painamalla sormensa napaansa ja generoimalla perseestään hirvittävän uuden raajan, jota pyörittämällä hän kykenee lentämään. Toisessa kädessään hänellä on vakaajana toimiva toinen propelli.

Katto-Kassinen-Nui on taistellut Bobin kanssa useita kymmeniä kertoja. Luulisitte, että Bobin kaltainen pieni mies ei kykene taistelemaan häntä vastaan, mutta itseasiassa Katto-Kassinen-Nuin elinvoima on sidottuna siihen määrään kattoja maailmassa, jotka ovat kaiken aikaa hajalla. Jos kaikki maailman rikkinäiset katot korjattaisiin, Katto-Kassinen-Nui kuolisi huutaen. Vastapainona Bobin elinvoima on tunnetusti sidottuna korjattuihin kattoihin, eli jos Katto-Kassinen-Nui rikkoisi kaikki katot, Bob menehtyisi. Näiden kahden titaanin ikuinen taistelu on jotain liian eksistentiaalisesti vaarallista, että kukaan muu voi puuttua siihen. Toivottakaamme kaikki onnea Bobille hänen taistelussaan tätä hirvitystä vastaan.

VOIMAT: Katon rikkomis voimat

TILA: katollasi

PYHÄ HILJAISUUS



PYHÄ HILJAISUUS

Tähtien ja taivaan kauneus on ylivoimainen.

Meidän täytyy taistella sen puolesta, etteivät ne hukkuisi täysin äänetonnettomuuteen.

Pidä hiljaisuus, jotta taivas voi puhua sinulle.

VOIMAT: hiljaisuus

TILA: tietoisuus

VIKTORIN MUK. HAARNISKA



VIKTORIN MUK. HAARNISKA

Tämä Bio-Klaanin ystävä/vihollinen ei itseasiassa ole elävä olento laisinkaan, vaan mukautuva haarniska, joka kuuluu Voitto Korporaation päävisionääri DOKTOR VIKTOR VON NEBULAL… ei jumalauta, mistä tuo saatanan fanfaari kuuluu? Eikö sitä saa edes kirjoittaa? Oli miten oli, tällä haarniskalla arvon paroni voi mukautua mihin tahansa sosiaaliseen tilanteeseen. Kuvassa haarniska on mukautunut steltiläisen kansanopiston kesäisen akvarellimaalauskurssin ympäristöön, kuten huomaatte varmasti pöyhkeästä baretista, suuresta pensselistä ja gladiaattoriareenalle tarkoitetusta kilvestä.

Tämä yleishyödyllinen haarniska jäi meille sinä kesänä, kun arvon paroni kävi luonamme esittämässä diashow'n siitä miten meidän pitäisi ehdottomasti luovuttaa hänelle hallussamme olevat ulkoavaruuden olennot. Tällä hetkellä se roikkuu adminien varaston perällä. Aion palauttaa sen paronille heti kun hän maksaa lunnaat.

VOIMAT: tilanteisiin mukautuminen

TILA: kaipaisi tuuletusta

MATORO



MATORO

Luurankosotilas Matoro ”Maitoro” Mustaluu kuuluu Paroni Kra:n johtamaan luurankosotilaiden armeijaan. Matoro on hyvin ilkeä luuranko, joka kuului ennen tyypille nimeltä Matoro. Tämän varmasti ihan mukavan Matoron traagisen kuoleman myötä hänen sisältään kömpi ilkeä luuranko, joka tekee parhaansa vapauttaakseen kaltaisiaan elävien olentojen sisältä. Tähän hänellä on käytössään yksi siipi, taikamiekka ja pyssy.

Luuranko-Matoro saa julmat noitavoimansa juomalla erittäin paljon maitoa. Pysäyttääksemme hänet meidän lienee pakko keksiä tapa katkaista hänen päivittäinen maidonjuontinsa ja estää hänen pääsynsä mm. juustoihin.

VOIMAT: maito on magiaa

TILA: suhteellisen menestynyt maitotila

LUUMIO



LUUMIO

Kelatkaa jos joku yhdistäisi luurangon ja muumion? Siis ei saatana kuinka pelottavaa se olisi. Heräsin yöllä miettimään kylmässä hiessä tätä juttua. Luurangot ja muumiot ovat molemmat aika pelottavia, mutta mitä jos ne liittoutuisivat ja tekisivät lapsia? Ei helvetti. Olen miettinyt tätä tosi paljon.

Ajattelin lisätä Bio-Klaanin puolustusohjelmaan maininnan siitä, että tähän skenaarioon pitää varautua. Same, kun luet tämän, ala tutkia sekä luurankojen että muumioiden heikkouksia ja yritä keksiä, mikä niitä yhdistää.

VOIMAT: tehty luusta mutta kääritty paperiin

TILA: onneksemme täysin hypoteettinen… VIELÄ???

LINKKIKAAPELIN APULAISEN YSTÄVÄ



LINKKIKAAPELIN APULAISEN YSTÄVÄ

Kepe on kiireinen ihminen. Usein kun hänen pöydälleen saapuu uusi projekti, vanhan viimeistely jää Linkkikaapelin hoidettavaksi. Linkkikaapelilla on kuitenkin omatkin tehtävänsä, mikä on usean kertaan johtanut melko hankaliin tilanteisiin. Tämän vuoksi Linkkikaapeli saikin Tawalta luvan palkata itselleen oma apulainen, joka voi auttaa häntä kiireisissä tilanteissa. Linkkikaapelin apulainen oli ensin erittäin tyytyväinen saatuaan töitä (aiemmin hän oli ollut Paacon avustajana, mutta kyseinen työsuhde ei interpersonaalisten syiden vuoksi kestänyt kovin kauaa), mutta huomattuaan kuinka hankalia pulmia Linkkikaapelille tuli viimeisteltäväksi, tilanne alkoi stressaamaan Linkkikaapelin apulaistakin kovasti. Hiljattain hän joutuikin stressiperäisten oireidensa vuoksi sairasosastolle, ja on viime kuukausina viettänyt suurimman osan ajastaan siellä. Koska Linkkikaapelin apulainen ei ole kovin merkittävä hahmo, ei hänellä juuri käy vieraita. Onneksi Linkkikaapelin apulaisella on kuitenkin yksi ystävä, joka säännöllisesti muistaa vierailla Linkkikaapelin apulaisen luona. Näiden vierailujen aikana Linkkikaapelin apulainen yleensä kertoo Linkkikaapelin apulaisen ystävälle tarinoita monimutkaisista työtehtävistään. Linkkikaapelin apulaisen ystävä kuuntelee uskollisesti, mutta totta puhuen tilanne on hänellekin hiukan kiusallinen. Hän nimittäin ei ymmärrä juuri mitään Linkkikaapelin töistä, joten tarinoissa on melko vähän järkeä.

Linkkikaapelin apulaisen ystävän ystäviin Linkkikaapelin apulaisen lisäksi kuuluu Figa, jonka kukkakaupassa Linkkikaapelin apulaisen ystävä usein vierailee. Viime aikoina Linkkikaapelin apulaisen ystävä on suureksi huolekseni vaikuttanut viettävän aikaa myös kaupungin admin-vastaisten protestoijien seurassa. Olen joutunut harkitsemaan onko meidän syytä ryhtyä patoamispoliittisiin toimiin, jotteivat haitalliset vaikutteet leviäisi Linkkikaapelin apulaisen ystävän kautta Linkkikaapelin apulaisella, Linkkikaapelin apulaiselta Linkkikaapelille ja lopulta Linkkikaapelilta Kepellä. Tilannetta tarkkaillaan.

VOIMAT: Ystävyys.

TILA: Bio-Klaanin merkittävä liittolainen, jonka hiljaiseen panokseen koko linnakkeen teknologinen infrastruktuuri välillisesti nojaa.

DOG OF GREED (DOG)



DOG OF GREED (DOG)

Dog of Greed (DoG, DOG, dog) on Guartsun entinen lemmikki, joka kuitenkin pitkän ja monimutkaisen tarinan kautta päätyi taistelemaan Bio-Klaania vastaan pimeyden metsästäjien riveihin. Vanhana zakazilaisena sotakoirana DoG ei pelkää mitään, mikä saattaa olla hänen suurin vahvuutensa, mutta myös hänen suurin heikkoutensa. Dog Of greed on hyvin ahne ja vaatii Gaggulabiolta paljon rahaa taistellakseen Bio-Klaania vastaan. Hänen taistelut Guardiania vastaan ovat aina hyvin tunteellisia, ja monet pitävät niitä parhaina Klaanon-osina. Jotkut ovat epäilleet että DOG olisi viittaus johonkin, mutta ei hän ole.

Dog of Greed syntyi Bio Magnalla ennen su Iiurta mullistusta. Hänen varhaiset vaiheensa ovat kuitenkin hämärän peitossa.

VOIMAT: Haju, terävär laserhampaat, kultainen turkki, joka on immuuni elementaalihyökkäyksille ja luodeille.

TILA: Nazorakien gladiaattoriareenan loppubossina.

PYANFARR CHANURR



PYANFARR CHANURR

Pyanfarr Chanurr on tähtien takaa saapunut hani-kauppias, jonka jostain syyksi xian kielellä nimetty alus *The Pride of Chanurr* pysähtyy silloin tällöin Bio-Klaanissa matkoillaan kosmoksen halki. Hanit ovat eräänlaisia leijona alieneita Anuurnn magnalta, ja ne ovat ehkä vähän sama asia kuin krangit, khassit, jellikit ja Kissabion laji.

Viime aikoina Pyanfarr aluksineen on joutunut kiertämään saaremme kaukaa Nazorakien merisaarron takia. Tämä oli kova kolaus alati pahenevasta resurssipulasta kärsivälle Klaanille – luulimme tarinamme olevan sen verran kovaa scifiä, että avaru-usalukset voisivat liikkua kolmiulotteisesti, mutta ei kai sitten. En voinut edes ottaa Pyanfarrista kuvaa tätä kirjaa varten, vaan jouduin saksimaan bioleijonan Tawan kissakalenterista. On tämä ”embujen” leikkaaminen perseestä.

Tämä ei ehkä edes oikeasti liity mihinkään, mutta kun kaikilla haneilla on pitkä, tuuhea harja sukupuolesta riippumatta, niin se toi mieleeni tapauksen, jossa muutama zakazlaisen bioleijon-alauman naaras kasvatti itselleen harjan epätavallisen korkeiden testosteronitasojen vuoksi. Nämä yksilöt omaksuivat muuten uroksen roolin laumassaan, mutta niille jäi joitakin feminiinejä piirteitä, esim. niitä oli tismalleen kuudesosa ja niiden setit eivät myyneet. Luonto on niin ihmeellinen.

VOIMAT: Bisnes voimat, osaa puhua Jaken kanssa slize-roidikieltä

TILA: Tuntematon

MAX KATANA



MAX KATANA

Max Katana eli Maximal Daximal Katanantes on entinen Varjoveljeshaamukunnan demoninmetsästäjä, joka sai lähtöpassit organisaatiosta tuntemattomista syistä. Tämä seitsemän tappavan vaarallisen ionikatanan mestari etsi itseään maailmalla vuosia ennen kuin asettui Klaanin saarelle Hatidiin asustamaan. Syvälle hämyisän yökerhon bassojytään verhoutunut mystinen selakhimummeli on erittäin arvaa- ja korvaamaton liittolainen, jonka kanssa asioin pitkin hampain. Kenelle tahansa, joka kaipaa hänen palveluksiaan, voin kehottaa vain varovaisuutta. Jos Max Katanaa tohtii lähteä puhuttelemaan keskelle urogejegejen psykebailuja, on parempi olla katsomatta. Mitään.

Max Katana on mystinen tapaus joka ei kummemmin selittele tekemisiään. Kerrankin Ämkoo kävi hänen puheillaan ja sai häneltä oman Ikimiekkansa. Selityksen sijasta Max Katana kertoi vain, että se miten miekka hänelle päätyi olisi tarina toiselle päivälle. Nyt kun tarkemmin mietin, niin Sugakin kerran kävi hakemassa oman miekkansa häneltä takaisin? Kuten myös Matoro. Kumpikin kuuli tältä saavansa selityksen jonain toisena päivänä.

Sanalla sanoen epäilen, että vanha kääkkä vain tykkää pölliä miekkoja. Ei sinänsä yllätä — sanoisin, että siinä vaiheessa kun omistaa seitsemän miekkaa, on homma ylittänyt järkevän harrastamisen rajat. Miksi peevelissä omistaisit edes seitsemän veistä, saati sitten miekkoja? Suosittelen tässä kai vain kaikkia miekkoihin päin olevia klaanilaisia olemaan varovaisia.

VOIMAT: kyky käyttää taistelussa maksimaalista määrää katanoita: yksi jokaisessa raajassa ja… kolmessa ruumiinaukossa. En suostu tarkentamaan.

TILA: selvittämässä erimielisyyksiä kaupanteosta

PETE PEPSODENT



PETE PEPSODENT

Pete Pepsodent (of Destiny) on Bio-Klaanin tuntematon vihollinen. Iivari Isosuun ja dinosaurusystävänsä kanssa hän kurmottaa sekä klaanilaisia että hammaspeikkoja. Hänellä on terävät kynnet ja hän näkee hyvin pimeässä.

Pete Pepsodent (of Doom) vihaa Bio-Klaania. Kukaan ei tiedä miksi, mutta hän vihaa aivan erityisesti käyttäjän keetongu johtamaa Telakkalaa, ja on yksin tuhonnut kymmeniä Bio-Klaanin Tahtorak-aluksia.

Pete Pepsodent (of Fire) on kotoisin Tempare-Nuilta. Siellä hän altistui mutageenille ja sai voimansa. Huhutaan, että hän olisi nazorakien varhaisimpia liittolaisia.

VOIMAT: Pimeänäkö, porakynnet, savu.

TILA: Jonnet ei muista.

EHKÄ SIISTEIN JÄBÄ JONKA OLEN NÄHNYT



EHKÄ SIISTEIN JÄBÄ JONKA OLEN NÄHNYT

Siis katsokaa nyt sen lentomopoa. Näin tämän kerran taistelukentällä ja olin silleen häh vähän tuo on siisti. En kyllä ole ihan varma kuka se oli. TODO: kysele olisiko Arkistoissa jotain tietoa.

Arkiston pojat selvtteli asiaa, ja kävi ilmi että tämä siisti jäbä on nimeltään Vultraz, ja se on tosi vaarallinen.

VOIMAT: Siis kävi ilmi että Vultraz tietää miten luodaan makutoja? Luen tätä saamaani raporttia ja tässä on jotain outoa lorea siitä että Vultraz eli Tren Kromin niemimaalla ja sitten tappoi jonkun kaverinsa ohjaajan joka oli joku kuuluisalla tutkija ja ne oli selvittämässä kaikkia outoja muinaisia juttuja jotka Vultraz sitten sai tietää. Kuten siis että miten makutoja luodaan. Ihan käsittämätöntä. Hän myös tappoi myöhemmin kokonaisen kylän kaikki asukkaat saadakseen harvinaisen jalokiven.

TILA: Meidän varmaan kannattaisi napata Vultraz mahdollisimman pian ja kysyä siltä lorea. Toi lentomopo vain on niin nopee että tehtävä ei ole aivan helppo.

GAHLOK KRA



GAHLOK KRA

Gahlok Kra on outo kusiainen, joka käy öisin turmelemassa Arkistojen kirjoja. Lähetin kolme terävintä agenttiani selvittämään hänen tapaustaan, ja tässä ovat heidän päätelmänsä:

1) Tagunan mukaan Gahlok Kra on meille tutun Gahlok Van ”särki”, eräänlainen toinen versio, joka saattaa olla paha tai jotain. Särjet on luonut Punainen kuningas Verstaan unihiekan avulla, ja niiden kyvyt ja tavoitteet ovat salaisia. Gahlok Kra vandalisoi kirjoja, jotta klaanilaiset eivät saa särkien mysteeriä selville.

2) Maken mielestä Gahlok Kra on Löhrög-pesistä karannut Löhrög Va. Löhrögit ovat vähän kuin Bohrokeja mutta huonompia ja pahoja. Niiden tavoitteena on saada Suuren Hengen parta kasvamaan, ja siksi Gahlok Kra sekoilee Arkistoissa: hän ajattelee, että saattaa saada tuhottua kirjoja, joissa olisi parranajoon liittyviä ohjeita.

3) Same väittää Gahlok Kran olevan biomenninkäinen. Biomenninkäiset ovat entisiä Selecius-sotilaita, jotka jäivät jumiin Verstaaseen, ja siksi niistä tuli ajan myötä jänniä. Biomenninkäisiä saattaa nähdä, jos katsoo vahingossa Mustaan aurinkoon. Gahlok Kran tavoite on peitellä tietoja Tulinoidasta, joten hän saattaa olla myös Tulinoidan mestari.

En tiedä, mikä teorioista on totta. Takalek tutki kuitenkin valvontakameramateriaalia Arkistoista, ja vaikuttaa siltä, että ei ole yksi vaan kolme eri Gahlok Krata. Ehkä niillä on kaikilla vain eri taustatarina.

VOIMAT: Hämmentää Bio-Klaania
TILA: Sotkemassa kirjoja

LORD DANGER + METAMATO



LORD DANGER + METAMATO

Lord Danger on eräs Bio-Klaanin vaarallisimmista vastustajista. Hän on entinen sotaherra ja synkkä saalistaja. Nimensä Lord Danger sai pimeyden metsästäjänä, koska hänen vaarallisuutensa oli niin korkea. Kukaan ei tiedä Lord Dangerin oikeaa nimeä.

Metamato on hänen uskollinen kumppaninsa, vihreä ja sarvekas Flogistonin Elementaalikäärme. Hän on riittävän voimakas matkatakseen vaikka avaruuteen, mutta palvelee Lord Dangeria tuntemattomista syistä. Jotkut epäilevät, että Lord Danger onkin vain Metamadon käsinukke…. mutta älä sano sitä Lord Dangerille!

Lord Danger menetti toisen sarvensa taistelussa Zeruelia vastaan. Zeruel käytti äänen elementaalivoimiaan ja sahasi siten Lord Dangerin sarven. Lord Dangeria tämä ei kuitenkaan haittaa. Lord Danger tunnetaan myös suuresta sukuelimestään.

VOIMAT: Pimeyden elemantaalivoimat ja Metamadon siunaus.
TILA: Kuollut taistelussa Kerosiinipelleä vastaan.

TES-111



#111

TES-111

KOHDE #: TES-111
LUOKKA: Keter
ERISTYSTOIMENPITEET: Kohde TES-111 pyritään mahdollisuuksien mukaan pitämään [redacted]-tornissa. Kohde kykenee liikkumaan seinistä tai muista esteistä välittämättä. Tehokkain tapa vähentää liikkumista on hyvälaatuisen ravinnon riittävä saatavuus eristystilassa. [redacted]lle on annettu tähän viittaavat ohjeet, mutta ei muuta informaatiota. Säätiön henkilökuntaa on asetettu tarkkailemaan tilannetta.
KUVAUS: TES-111 on pieni, rapumainen entiteetti. Liitteenä oleva kuva on Säätiön taiteilijan LEGO Bionicle -osista kokoama havainnollistava malli.

TES-111 on hyväntahtoinen, mutta todellisuuden luonteelle vaarallinen. Dokumentit jotka kuvaavat TES-111:n mahdollisia käyttötapoja, olivat keskeisin motivoija TES-säätiötä perustettaessa. Mikäli TES-111:n [redacted], aktivoija saa rajoittamattomat voimat. Säätiön hallussa olevien profetioiden mukaan mahdollisia käyttötapoja on ainakin seuraavat: matoralaisen pelastaminen, pahuuden peittoaminen, totuuden muuttaminen, enkelien kaataminen, kuun ahmaiseminen, aurinkojen sammuttaminen.

TES-111 ei aiheuta välitöntä vaaraa kunhan eristysohjeita noudatetaan, sillä [redacted]. Eristystoimet tulevat muuttumaan vaikeammiksi, kun [redacted]-Klaani häviää sodan [redacted]-imperiumia vastaan. Neuvostoa on informoitu, ja toimenpiteitä suunnitellaan.
LIITE 111-1: Tohtori [redacted]n muistiinpanoja

> Ongelma: Miksi TES-111 on näin voimakas? > Teoria: Mitä jos TES-111 on Nimdan siru? Tai toisin päin?? > Ongelma: Miksi TES-111:stä on lukuisia mahdollisia mainintoja pitkin historiaa? > Teoria: Aikamatkustusta?? Aikaportaalit????

TILA: Työnantajajärjestöt ovat vaatineet TES-sopimusten purkamista, mikä johtaisi myös TES-111:n vapauttamiseen.

NESTERI



NESTERI

Nesteri on mielipuolisen kaltainen olento, joka elää voimakkaasti kehossaan ja ajatuksissaan. Hän näki aikoinaan voimakkaita ”unia”, joista hän kertoi meille. Nesterin unissa linnakkeemme hyökättiin pahoinvoivien joukkojen voimin ja kaikki rakennukset tuhottiin. Nesterin unien runko on todennäköisesti kuitenkin sama kuin nykyäänkin, sillä ne ovat yhä äärimäisen voimakkaita ja yksityiskohtaisia.

Nesteri ei ole koskaan ollut kovinkaan terveitä, mutta tämän päivän ”unet” ovat todellisia: ne fyysisesti tappavat hänet, ja suurin osa hänen ajatuksistaan kulkee nykyään suuresti ohi meistä, joiden hän on nykyään yhteydessä. Hän kertoo räjähtelevistä äänistä ja valtavista vallihautomoista, joita hän on aikoinaan kohdannut unessaan. Nesteri on väittänyt, että hän tietää, missä ”vallihautomat” ovat, ja hän on kertonut ne meille. Kun olemme kuitenkin ottaneet hänet mukaan näyttääksemme hänelle, mitä hän on kertonut meille, hän on aina pudonnut ylösalaisin tietämättä, missä hän on.

Nesteri on väittänyt viimeisen kuukauden aikana, että hän ”tietää, mitä tuleman pitää”. Hän on viimeisten päivien aikana kertonut meille muutamista kuolemanilmeisistä unistaan. Jotkut meistä epäilevät, että Nesteri on lähellä kuolemaa.

VOIMAT: unelmat
TILA: epäselvä

PETO JALKOJEMME ALLA



PETO JALKOJEMME ALLA

Sanotaan, että Metru Nui on matoran-kulttuurin keskus, jonka itse Suuri Henki rakensi lastensa kanssa aikojen alussa. Kaupungin perustuksena on hurskas usko, kansalaisten väsymätön ja pyyteetön työnteköo ja vahvimmasta ikiprotodermiinistä valetut perustukset. Kuitenkin yksi, joka tietää enemmän kuin toiset, sanoo, että tämä kaikki on valetta. Metru Nui on rakennettu valtavan Muinaishirviön selkään; Colosseumin torni nousee sen kyttyrän laelta kuin veitsivalaan loisena elävä merirokko. Tiedon tornit ovat sen hännän ikijäisiä kristallipiikkejä.

Arkkimakutan suunnitelmana on löytää keino tämän pedon herättämiseksi. Noustessaan tämä muinainen Mahti tuhoaisi Suuren Hengen pääkaupungin. Tunkeuduttuaan meriporttien läpi se ryömisi maailman mantereiden ja saarien läpi, syöden kaiken elävän röyhtäillen myrkyllisiä kaasuja. Miljoonat kuolisivat tuskallisesti Pedon raivotessa maailmassa. Sadot tuhoutuisivat ja metsämaat lankeaisivat maahan. Lopulta kauhea Hirviö söisi ahneudessaan itsensä ja Arkkimakutasta tulisi aution, tuhotun maailman ainoa valtias.