

Argamanthol-Raz

Kotoisin: Kulthean eteläinen napa-alue

Rotu: amarrishi (TL 13)¹

Pituus: 7'2" (215 cm)

Hiukset: vaaleat

Kielet: amarrishi, altha (myös murre: ka'ta'vir), lisäksi kts. esine kristallikruunu

Ikä: ? (yli 100 000) / ∞ vuotta

Paino: 210 lbs (94 kg)

Silmät: siniset

***GM NOTE:** Moni asia hahmossa vaatii keskustelua GM:n kanssa, jotta ne aukeavat. Kysy kaikkea mikä on epämääräistä ja saat vastaukset niihin asioihin, joihin tarinasi mukaan sinulla on oikeus. Mitä filosofiaan ja tapoihinne tarkemmin tulee niin kuvauksen ulkopuolisiin asioihin sinulla ei ole tarkkaa muistikuvaa yksityiskohdista, päätös on siis vapaasti sinun – kunnes/jos löydät aiheesta lisää tietoa.*

Tausta

Olet syntynyt uudestaan. Et kirjaimellisesti, mutta tästä huolimatta niin totaalisesti, että et voi asiaa luonnehtia muuten. Olet kiusallisen tietoinen siitä, että soluissasi on tapahtunut melkoista rappeumaa. Et ole niin vahva, mitä voisit olla. Sen siitä saa, kun on pimeän hengen riivaamana pienen ikuisuuden ilman geenipuhdistajaa, jota muutoin käyttäisit vähintään kerran kierrossa (lue: vuodessa). Tästä murehtiminen ei ole kuitenkaan ajankohtaista. Sinut auttoi pinteestä mitä erikoisin joukko. Toivot voivasi hyvittää tämän heille. Mikä tärkeämpää, ehkä heistä on auttamaan sinua tehtäväsi päättämässä joka on maksanut sinulle ehkä jo kaiken? V'raman on maksettava!

Mielesi palaa kotiin A'Arakhiin. Olet unohtanut kidutuksesi aikana sieltä liian monia asioita. Mielesi on kuin kasaan puristettu pesusieni. Pelkää A'Arakhin kaatuneen vihollisenne joukkojen tuhottua loremastereiden kanssa liittoutuneet soturinne. Kohtaloksenne koitui lopulta Tilak Hätäsiijä. Mikä mahti tuossa Kadaenan kypärässä onkaan. Moinen pahuus edustaa asioita mihin sinä ja amarrishit ette usko. Mikäli A'Arakh on kaatunut on se todennäköisesti jo pimeyden voimien valtaama. Kansasi on tällöin kuollut. Toivoa kuitenkin on, mikäli jääkryptat dna-pankki on ehjä.

Aluksi teitä oli 12. Kuusi urosta ja kuusi naarasta. Sinä olit kaikista väkevin ja harkitsevin. Johtajuuden käsite oli teille pitkään vieras, mutta muut kuuntelivat aina mielipidettäsi ehkä hieman tarkemmin, mitä jonkun toisen yksilön. Lopulta tämä johti siihen, että kun oli tarpeen asioiden ulkopuolisten kanssa sinä esittäytyit kansanne ”kenraalina” ja ylimpänä johtajana. Keitä tapasitte ja miten suhtauduit heihin, kaikki on unohtunut sinulta. Tyhjiys musertaisi hauraamman mielen.

Kansanne on tähtimatkaajien onnistunut koe. Ette koskaan pitäneet luojianne jumalina, sillä käsitätte jumaluuksina vain äärettömyyttä lähestyvät olemukset. Mainittakoon näistä tässä yhteydessä relevantit ja kaikista mahtavimmat eli Azatoth ja Yog-Sothoth. Tähtimatkaajat jättivät teidät pian oman onnenne nojaan. Rakensitte oman yhteiskunnan jäiseen planeetan kolkkaan – eteläiselle napa-alueelle. Tällä elitte onnellisina ja loitte taidetta, filosofiaa sekä geneettisiä kokeita.

Moni luojienne jälkeensä jättämistä laitteista on teille vieras ja taipumuksenne paikallisen essaencevoiman (magian) käyttöön sai pian unohtamaan suuren osa muistakin laitteista. Oli helpompaa ja syvällisempää esittää asiat magian keinoin teknologian sijaan.

¹ Teknologiataso 13 tarkoittaa antimateria-aikaa. Vuosi 2012 on tasoltaan 8-9. Tasoon 13 kuuluu energiakenttien hallinta (gravitaatio, sähkövuot), valoa huomattavasti nopeampi matkaaminen avaruusaluksilla, antimaterian energian valjastaminen, voimakkaat energia-aset ja -haarniskat.

Lapsen tekemisestä sovittiin koko kansan kesken. Kahden tarkoitukseen sopivan yksilön geenit yhdistetään koneita ja magiaa hyväksi käyttäen. Samalla ne puhdistetaan ei-halutuista ominaisuuksista. Lapsi kasvaa kammiossa, joka seuraa sen kehitystä koko 100 vuotta kestävässä prosessin ajan. Prosessia olisi mahdollista nopeuttaa, mutta tällöin epäpuhtauksien riski kasvaa. Tämä sotii vahvasti filosofiaanne vastaan. Syntyään lapsi on kaikkien veli tai sisko. Sillä ei ole vanhempia, koska kansanne keskuudessa ei esiinnykään lainkaan parisuhteita tai seksuaalisuutta. Kaikki ovat osa kollektiivia ja täysin aseksuaalisia. Rakkaus tunnetaan muiden tunteiden tavoin ja se ilmaistaan yleensä puheina, tekoina, taiteena ja magiana. Lapsi saa tätä osakseen jokaiselta.

Sitten saapuivat althalaiset. He itse puhuvat tästä ajanjaksosta ensimmäisenä aikana (First Era of Ire = FEI). Nämä olivat toinen avaruusmatkaajien kansa. He olivat alkeellisia jopa teihin verrattuna joten päätitte pitää itsenne olemuksen salassa ja seurata heidän edesottamuksiaan. Näitte heidän keskuudessaan nousevan täysin teistä poikkeavia tapoja ratkaista ongelmia. Usein näihin liittyi verinen konflikti. Viattomuutenne aika oli ohi ja päätitte alkaa seuraamaan planeettanne tapahtumia tarkemmin sekä joskus hyvin harvoin puuttumaan asioiden kulkuun.

Rotuunne ohjaavat tiukat filosofiset moraalikoodit ovat saaneet teidät elämään tästä alkaen hyvin suljetussa yhteisössä, jotta ette häiritsisi vähemmän kehittyneiden olentojen luonnollista evoluutiota. Olette olleet ”suojelusenkeleitä” jotka seuraavat nuorten rotujen edesottamuksia. Ette ole hyvä tai pahoja perinteisessä mielessä. Suurin osa tavoistanne vastaa kulthelaisten hyvinä pitämiä arvoja – olettehan juuri te ohjanneet heitä tähän suuntaan hienovaraisesti. Mukaan mahtuu myös käsityksiä, joita vähäisempien olentojen on vaikea ymmärtää. Näistä mainittakoon jumaluuksienne luonne. Mikäli Azatoth haluaa uhrilahjan se hänen tulee saada. Mythoksen kaksi mahtavinta voimaa ovat vaikuttaneet kansaanne todella harvoin – ehkä kerran vuosituhannessa. Ajan ollessa käsillä jumalten toiveet otetaan kuitenkin äärimmäisen vakavasti.

Kansa oli pieni määrällisesti. Lukunne oli kasvanut toisella ajalla (SEI) noin 200 yksilöön, kun Tarak Nevin vastainen liitto muodostettiin loremasterien kanssa V'rama Vairia, pimeän Kadaenan tytärtä vastaan. Olette tutustuneet heistä vanhimpiin jo FEI:n aikana ja todenneet heidän pyrkimysten olevan tällöin melko samansuuntaisia omienne kanssa. Erityisesti kunnioititte heistä kahta: althalaista (ka'ta'vir) Daenkua eli Andraaxia sekä Kirin T'tethania joka puolestaan oli ensimmäisen ajan lopulla luomanne rodun iylar-lianerien (fair elf, laulajat) kantamuotoja. Sotaan teistä lähti 150. Vain sinä olet näistä jäljellä. Vaikka kotiin jäi 50 se, että A'Arakhista ei ole kuulunut mitään vuosituhansia kestäneen kidutuksesi aikana kertoo karua kieltään.

Viime hetket ennen kirousta ovat kirkkaasti mielessäsi. Surmasit Tilakin. V'rama ja Orgiana (althalainen) jotka olivat tulleet yhdeksi kiroisivat sinut. Sinua riivasi Kadaenan lasten eli Celanin ja V'raman kärsimyksistä muodostettu kirous. Tuo kärsimys on omaasi suurempi. Tästä syystä olet alkanut tavallaan ymmärtämään näitä kahta Kadaenan lasta. Et halua tuomita Celania ilman konkreettista todistetta tämän siskonsa kaltaisuudesta. V'raman haluat surmata palavasti, surmasihan hänen esitaistelijansa Tilak Hätäisijä kansasi. Kaatuneiden satureitenne ruumiit haluat lukea geenimagialla, ottaa heistä näytteen talteen ja loput polttaa kivitulella Azatothin kunniaksi.

On aika...

Taikalistat

GM NOTE: Kaikki taitat käydään läpi yhdessä, joten en listaa niitä tarkemmin tähän. Tuo lista 'Hallitse Essaenace' antaa hyvin laajan repertuaarin käyttöön matkustamisen, teleportaation, tietotaitojen ja asioiden analysoinnin suhteen siinä missä taistelemisenkin.

Kivituli – tasolle 150

lvl 1=light firesource, 2= extinguish fire (any fire!), 5=firebolt, 10=fireball, 10=firecircle, 25=no flames (all seen fire) 50=trident of following fireballs 1'-100'R 1mi, 100=firestorm ja 150=true fire (all seen rock burns)

Geenimagia – tasolle 150

Sis. Lvl 10=scan gene pattern (2 rnds), 25=repair scanned lesser genes (heal 50% in 10 end), 50=unite two scanned gene patterns, 100=repair scanned major genes (repair 80% in 2 rnd), 125=repair all scanned genes (repair 99,9%, instant), 150=temporary clone from pattern (1 min / 150MP, ei vaadi laitteita). Jollei toisin mainita nämä taitat vaativat lisäksi laitteita ja näihin voimakiteitä toimiakseen.

Hallitse Essaenacea – kaikki loremaster ja navigator -listat tasolle 50 + amarisshitasot (75-150)

Ilmainen 2 tason masterointi. Virrassa ilmainen käyttöä. 100 mi säteellä focista (voimakertymästä) kuluttaa vain ½ tarvittavasta manasta. Sisältää myös raa'at essaencehyökkäykset (lvl 75=bolt, 100=ball ja 125=storm) sekä minor focin/anti-focin luomisen (150 lvl).

Kenraalin tie – tasolle 150

- Haste (taso /5 rnd), 2 x toimintanopeus, instant
- Deflect/Turn, RR vs magia lvl, melee/missile (lvl /10 kpl / 10 min), instant
- Aura of Amarrishi General, RR vs. kohteen lvl, kantama: näkymä
- Olet unohtanut osan näistä / kadottanut tarvittavat geenit eli lisää voi aueta myöhemmin.

Erikoisvarusteet

Kristallikruunu, universaali tulkki (puhuttu & luettu), suoja mielenhallinnalta (250 lvl), estää kaikki kriittiset osumat päähän, voimistaa oman maagisen reservin MP x 5, valaisee 300' alueen halutessasi, vain sinä voit kantaa tätä.

Energiavaljaat (haarniska) 50 pst energiapanssari, täysi suojaa kaikilta energiahyökkäyksiltä, ½ suoja muihin melee ja missile hyökkäyksiin, vaatii TL 13.

Siivet, irrotettavat orgaanista teknologiaa, antavat lentonopeuden 360 km/h. Voi käyttää kilpinä vieressä seisoville olennoille (1 oikealla ja 1 vasemmalla) jolloin oma suojasi (energiavaljaat) ulottuu näihin, osa geneettistä koodiasi.

Valon peitsi, antimateria-ase, lyödessä 2d6 x 10 pst dmg, ignoroi panssarit (pl. energia ja mythos); ampuu antimaterialatauksia, 10 kpl / energiapakkaus (nyt 9/10), kantama 5 km, dmg 2d6-2 x 10 pst, vaatii TL 13. Voi ampua kaikki lataukset kerralla. Kiteen vaihto kestää 3 kierrosta.