

## **REKRYT NUMMER I65-PG13-8361**

### **KODNAMN: Flying Scotsman**

**Bakgrund:** Paul Greenlee växte upp i den lilla byn Bunnahabhain på ön Islay utanför Skottland. Han och hans bästa vän, tillika kusin, Peter Blackburn hatade livet i den lilla byn vars enda stolthet var whiskyfabriken där större delen av byborna arbetade, och kunde knappt vänta på den dag de kunde flytta därifrån. När de väl gått ut skolan sökte båda två till datavetenskapsutbildningen på universitetet i Edinburgh, och blev utan problem antagna då båda hade utmärkta betyg.

Paul och Peter var båda fast beslutna att komma ifrån Bunnahabhain, om så bara för ett tag, och för därför med glädje iväg till universitetet, även om deras respektive familjer kanske inte var helt lyckliga över att se dem åka. Första året på utbildningen gick som smort, och när sommaren kom för Paul och Peter hem för att kunna spendera ledigheten med sina familjer.

Mitt i sommaren inträffade dock något högst oväntat: Bunnahabhain invaderades av isödlor från yttre rymden! Dessa täckte snabbt hela Bunnahabhain med en enorm iskupol, och började därefter en efter en förvandla lokalbefolkningen till ett slags iszombier, som stod under deras mentala kontroll. När Fource kom för att undersöka vad som hade hänt Bunnahabhain var Paul och Peter bland de första människorna de träffade på - dessvärre var de två pojkarna inte till särskilt stor hjälp eftersom de (i likhet med övriga byinnevånare) inte hade någon aning om vad som egentligen pågick.

Paul och Peter tröttnade ganska snart på att sitta inne och gömma sig när så mycket spännande pågick utanför, och smög sig därför ut på Bunnahabhains gator - och det som första som hände var att de upptäcktes av en patrull iszombier som var på jakt efter nya offer att zombiefiera. Zombierna försökte genast ta Paul och Peter tillfånga, men när Pauls far upptäckte vad som höll på att hända rusade han ut och anföll zombien som försökte ta Paul tillfånga - tack vare detta lyckades Paul komma undan, även om hans far blev tillfångatagen istället.

I panik flydde Paul till närmaste hus, som råkade vara stadshuset. När han kom in kände han sig på något mystiskt sätt dragen till sin fars kontor (Hans far var borgmästare för Bunnahabhain, glömde jag nämna det?). Väl där såg han sig om efter någonting som skulle kunna hjälpa honom, och just som zombiernas fotsteg började höras i korridoren utanför fick han syn på familjeklenoden, ett urgammalt Claymore-svärd som hängde bakom faderns skrivbord. För att åtminstone ha ett tillhugge klättrade Paul upp och drog svärdet.

I samma stund som svärdet lämnade skidan fylldes Paul med kraft! Han insåg genast att svärdet var magiskt och hade utsett honom till sin senaste bärare, och det hade försett honom med ett antal magiska krafter! Med hjälp av dessa var det en smal sak att undkomma de förföljande zombierna.

Paul sökte genast upp Fource för att erbjuda dem sin hjälp, och hittade dem i kamp mot en osedvanligt vildsint isvarelse som Paul genast kände igen som en extremt muterad Peter. Ovillig att låta sin vän komma till skada svepte han genast in och försökte slå ut sin gamle vän. Det misslyckades, men det drev åtminstone bort Peter från Fource-agenterna. När han fick frågan om vem han var kunde Paul i brådskan inte komma på något bättre namn än "The Flying Scotsman".

Den närmaste tiden spenderade Paul mycket energi på att föröka oskadliggöra Peter, som flytt upp i bergen utanför Bunnahabhain, men när han såg ett enormt rymdskepp anfalla Bunnahabhain var han inte sen att fara dit och hjälpa Fource oskadliggöra det. Han blev en smula förvirrad när det visade sig att rymdskeppet inte alls tillhörde isödlorna, utan istället befolkades av något slags fiskar i rymddräkter, och ödlorna hade visst blivit kompisar med Fource istället... Nå, så småningom återgick allt i Bunnahabhain till det normala, så det var väl antagligen ingen skada skedd...

Efter att till sist ha lyckats fånga in Peter och få honom botad har Paul spenderat de sista veckorna av lovet hemma i Bunnahabhain. Han har dock börjat fundera på om han verkligen vill återvända till universitetet när hösten börjar igen - Peter hade tänkt att vänta ett år för att kunna återhämta sig från sin traumatiska upplevelse, och Pauls far är fortfarande sängliggande på grund av skador han ådrog sig...

Häromdagen fick dock Paul ett intressant erbjudande - Fource befann sig tydligen i ett ganska knepigt läge och ville ha Flying Scotsmans hjälp. Förtjust över möjligheten att få sig lite miljöombyte packade Paul genast svärdet och begav sig mot London...

**Personlighet:** Paul är en tvättäkta nörd. Han är ganska asocial, och den enda som egentligen förstår honom är Peter - det faktum att båda brukar späcka sitt tal med massvis av internsämt gör inte saken bättre direkt. Givetvis drabbas de av total mental härdsmläta om de skulle råka vistas i närheten av någon av kvinnligt kön (mödrar undantagna). Datorer, däremot, det är något som de båda verkligen förstår sig på - i Bunnahabhain brukar de vanligtvis spendera större delen av sin vakna tid inspärade i en källare med en massa datorer som de genomför allehanda underliga experiment på.

Utöver datorer är film Pauls (och Peters) stora intresse, särskilt zombie- och splatterfilmer - båda har en närmast encyklopedisk kunskap om dylika filmer, även om de inte är helt dåliga på mainstreamfilmer heller för den delen... På sitt sätt trivdes de rätt bra under invasionen av Bunnahabhain, då de kunde se hela situationen genom en cineasts ögon...

Flying Scotsman, å sin sida, är en riktig machohjälte. Paul har alltid drömt om att bli en sådan, men hans kläna fysik och dåliga hälsa har alltid legat honom i fatet... tills nu. Till att börja med blev han lite överväldigad över det enorma som drabbat honom och har därför haft lite svårt att anpassa sig. Dessutom spelar nog svärdets magi in lite - det är inte omöjligt att en eller annan gammal förfadersande har tagit sin boning där och påverkar Pauls beteende.

The Flying Scotsman älskar att slåss, helst med sitt svärd eller med nävarna. Han gillar också att showa, och försöker ofta anta så många imponerande poser som möjligt när han är i farten. Han har också ett stort kvinnotycke, och gör ofta sitt bästa för att imponera på vackra kvinnor i närheten.

The Flying Scotsman är fortfarande ganska ny som superhjälte, och har inte särskilt bra koll på exakt hur mäktig han egentligen är, vilket gör att han ofta tar i för hårt när han skall göra något.

#### **Utseende:**

Paul är något under medellängd och en smula överviktig, med dålig hy, utstående tänder, tjocka glasögon och fett och spretigt rött hår - med andra ord, så nördig man kan bli. Vanligtvis klär han sig därefter också...

Som The Flying Scotsman är Paul något längre, bra mycket mer välbyggd, och ser över huvud taget mycket bättre ut som en del av den magiska förvandling som svärdet utsätter honom för. Självklart är han klädd i kilt och - ja, inte så mycket mer egentligen. Och självklart bärs kilten på äkta skotskt manér, dvs utan något under...

#### **Superkrafter:**

Samtliga Flying Scotsmans övermänskliga krafter härstammar från hans magiska claymoresvärd. Krafterna aktiveras genom att användaren håller svärdet över huvudet och säger "Fire within me!", varpå en magisk flamma slår ut från svärdet och förvandlar användaren till sin hjälteform. Svärdet kan bara användas av Paul - till döden skiljer dem åt, åtminstone. Svärdet är oförstörbart, och kan skära igenom det mesta utan större problem. På grund av att det är ett magiskt vapen påverkar det också magiska varelser

och varelser som annars är osårbara. Svärdets magi skyddar också användaren mot kyla, som gör halv skada, och tillåter dessutom användaren att se saker som gjorts osynliga.

Den främsta övermänskliga förmåga Flying Scotsman har är förmågan att kontrollera eld. Han kan bland annat slunga eldstrålar mot sina motståndare, skapa gnistor som kan antända lättantändliga material, få en existerande eld att fyrdubblas i storlek, forma existerande eld till en eldvägg som skadar alla som försöker passera igenom den, automatiskt släcka alla eldar inom 35 meter, och skapa tjocka rökmoln. Förutom detta är han också helt okänslig för eld och hetta, och kan automatiskt avgöra lufttemperaturen (med en felmarginal på några få grader), så länge den är över fryspunkten.

Utöver detta ger svärdet sin användare ett antal andra små användbara förmågor: Det kan användas för att läka skador (främst andras, även om användaren kan utnyttja det personligen också...), det ger Flying Scotsman förmågan att flyga (hans maxhastighet är på 80 km/h), mörkersyn, och övermänsklig styrka. Det kan även användas för att skapa ett skyddande kraftfält - antingen som en sköld som kan användas för att parera anfall, eller som en bubbla som kan skydda upp till 6 personer.

Förmågan att manipulera eld är Flying Scotsmans egen, men övriga krafter kommer från själva svärdet. Om Flying Scotsman frivilligt skulle låna ut svärdet till någon annan för ett speciellt syfte skulle denne kunna använda svärdets förmågor hur det än behagar honom, medan Flying Scotsman behåller förmågan att kontrollera eld med allt vad det innebär. Utan svärdet kan dock Flying Scotsman inte förvandla sig tillbaka till Paul Greenlee, och om han skulle vara åtskild från svärdet i 72 timmar kommer han automatiskt förvandlas tillbaka och svärdet kommer bli inaktivt tills de två återförenas. Svärdets magi gör att det bara kan användas av godhjärtade personer.

**Fyra bra ord:** Nörd, cineast, macho, matinehjärte.

#### **Åsikter om Fourceagenterna:**

Wildcat: En ypperligt skicklig krigare, och en beundransvärd superhjärte - särskilt som han inte har några superkrafter, utan bara förlitar sig på sina naturliga förmågor! Sådant mod är sällsynt, och när det kombineras med hans otroliga skicklighet får man en kämpe man inte vill möta i tvekamp...

Devil Dog: En jättetrevlig kille, men han förlitar sig kanske lite väl mycket på bärsärkstaktiken i strid... Även om det kan vara effektivt så är det inte alltid bra att släppa kontrollen sådär...

Sunscreen: Duger att titta på, men lite för kall för Scotsmans smak. Hon lär visst ha dräpt en sovande motståndare också, vilket knappast är hedersamt beteende värdigt en krigare. Säkertligen användbar, men det finns intressantare...

Hummingbird: En kvinna i Scotsmans smak! Det flyter tveklöst en äkta krigares blod i hennes ådror, och dessutom ser hon fantastiskt bra ut... Synd bara att hon inte verkar vara särskilt förtjust i Paul...

#### **Åsikter om de andra rekryterna:**

Wraith: En smula skrämmande, men kan verkligen en så gammal man vara till någon hjälp i strid?

Tinkerbelle: Mer Pauls typ av kvinna, även om Scotsman är lite imponerad av att hon lyckats göra ett så mäktigt vapen som hennes stridsrustning helt på egen hand - hon borde kunna vara användbar...