

REKRYT NUMMER B32-DM22-1764

KODNAMN: Tinkerbelle

Bakgrund: Inanna Smith är dotter till Dr Daedalus Smith, en av världens främsta robotkonstruktörer, och hon har ärvt sin fars geni när det gäller robotkonstruktion. Det var aldrig något tvivel om vad hon skulle syssla med när hon blev stor - givetvis utbildade hon sig till robotkonstruktör hon med och fick efter examen jobb på faderns företag MachineSmith Inc.

Till sist tröttnade dock Inanna på att leva i sin faders skugga, och bestämde sig för göra ett namn för sig själv - utan faderns vetskap givetvis.

I hemlighet började hon konstruera en stridsrustning som skulle låta henne kunna agera som maskerad brottsbekämpare - något som hennes far aldrig försökt sig på, då han är pacifist av nästan religiösa mått. Eftersom Inanna dock är sin fars dotter såg hon till att konstruera en rustning som skulle kunna låta henne oskadliggöra sina fiender på ett "fredligt" sätt. När så hennes stridsrustning var klar gjorde Inanna sin entre som brottsbekämperskan Tinkerbelle.

Till att börja med gick det ganska trögt för henne, och hon blev ganska frustrerad. Detta möjliggjorde för den beryktade superskurken Dr Mercury att rekrytera henne till sin operation för att skämma ut den nya Fource och på köpet göra sig till Storbritanniens verkliga härskare.

Mercury behövde Tinkerbelles färdigheter som robotkonstruktör, men hennes höga moral var inte alls en önskvärd egenskap. För att undkomma detta använde Mercury sina förmågor för att hjärntvätta Tinkerbelle till att bli hals över huvud förälskad i honom och följa hans minsta vink.

Med sin nya modifierade personlighet var Tinkerbelle till stor nytta för Mercury under hans operation, som getts kodnamnet Ballroom Blitz - inte nog med att hon konstruerade de androider och andra robotar som planen krävde, hon mötte också Fource i strid när de utforskade den övergivna fabrik där hon tillverkade sina robotar, och lyckades dessutom hålla dem stånga länge nog för att Mercurys plan skulle kunna fortsätta som planerat (även om hon hade viss hjälp av de två inhyrda superskurkarna Assault och Battery...).

Tinkerbelle fick den stora äran att närvara under planens upplösning, ett attentat mot kungafamiljen under en stor bal. Fource lyckades dock hindra attentatet, varpå Tinkerbelle och ett antal andra superskurkar som allierat sig med Dr Mercury anföll i ett försök att avrätta kungafamiljen och Fource. När Tinkerbelle försökte skjuta Sunscreen drabbades hon dock av en obehaglig överraskning: Hennes far kastade sig i vägen och stoppade hennes kulor med sin egen kropp! Chocken detta orsakade var nog för att Tinkerbelle skulle lyckas bryta Mercurys inflytande och bli sig själv igen.

Då hennes far var sjukskriven fick Inanna tillfälligt överta driften av MachineSmith, Inc, och har gjort ett bra jobb. För ett par veckor sedan fick hon ett speciellt jobb av BBSB - att reparera Fources svävarbil, som hade skadats i deras senaste uppdrag. När så BBSBs chef överste Bartley häromdagen dök upp i hennes verkstad trodde hon att det var för att se hur arbetet gick, men istället kom han med ett oväntat erbjudande: Ett nödläge hade uppstått, och Fource ville ha Tinkerbelles hjälp!

Efter viss tvekan (och en del uppmuntran från hennes far, som nu ansåg sig frisk nog att kunna hantera företaget själv ett tag...) beslutade sig Inanna för att acceptera erbjudandet.

Personlighet: Inanna är en extremt intelligent flicka med en naturlig fallenhet för vetenskap, och särskilt robotik. Hon är extremt analytisk, och hon föredrar att lösa problem genom att analysera dem så noggrant som möjligt, för att därefter lösa dem med så liten insats som möjligt. Detta skall dock inte tolkas som att Inanna är lat - tvärtom, hon är ytterst driftig, det är bara det att hon allt som oftast låter principer från robotikens värld överföras till världen i övrigt, och när man bygger en robot brukar det oftast vara värt

besväret att lösa ett problem med så liten insats som möjligt - ju större åtgärd man gör, desto större är chansen att man stör något annat system som tidigare fungerade felfritt.

Inanna älskar problemlösning (hennes främsta anledning att bli brottsbekämpare är för att testa nya sätt att oskadliggöra brottslingar - även om hon tycker om uppmärksamheten också), men vid de få tillfällen då hon inte kommer på ett sätt att lösa problemet på kan hon lätt bli på dåligt humör, och då kan det vara bra att hålla sig undan.

Utseende: I civil identitet är Inanna en ganska söt flicka med kortklippt brunt hår, som vanligtvis går klädd i en rymlig arbetsoverall, inte sällan med oljefläckar här och var. Alternativt strikta affärskläder - modellen som ser ut att vara gjorda för affärsmän men anpassats för kvinnor.

Rustningen innehåller en oerhört realistisk mask som rör sig i synk med hennes riktiga ansikte (det är nästan omöjligt att upptäcka att det bara är en mask om man inte redan vet om det) och en lång blond peruk. Då rustningen dessutom framhäver Tinkerbelles välsvavade kropp, snarare än att dölja den som hennes civila kläder gör är det svårt att koppla ihop de två identiteterna med varandra.

Superkrafter: Tekniskt sett har Inanna inga superkrafter, men hennes naturliga fallenhet för teknik gränsar till det övernaturliga. Hon är specialiserad på robotkonstruktion, men hon har även en naturlig begåvning för att analysera främmande utrustning - hon brukar ha en hyfsad chans att lista ut hur den fungerar såpass bra att hon kan använda den utan problem. I grund och botten kan man säga att om någonting är av teknologiskt ursprung kan Inanna antagligen använda det...

Förutom sin tekniska expertis använder Inanna som Tinkerbelle även en stridsrustning av egen konstruktion. I princip är denna uppdelad i tre olika delar: Harnesk, hjälm och handskar.

Harnesket täcker Tinkerbelles bål och är bepansrat för att skydda henne mot skador. Det innehåller de solceller som är rustningens kraftkälla, tillsammans med batterier som ger rustningen en åtta timmars kraftreserv för nattarbete. I nödfall kan batterierna laddas från ett helt vanligt eluttag, men det slukar mycket tid och ström.

Monterat på ryggen av harnesket finns ett jetaggregat som tillåter Tinkerbelle att flyga (om än hyfsat klumpigt). Systemet har en maxhastighet på 200 km/h och en maxhöjd på 150 m. Vid användning sprutar jetaggregatet ut ett glittrande pulver tillsammans med avgaserna, vilket gör att ett glittrande spår syns genom luften där Tinkerbelle har flugit fram.

Hjälmen skyddar Tinkerbelles huvud och hals, och innehåller ett antal sensorer, som bland annat förstärker Tinkerbelles hörsel till övermänniskliga nivåer och ger henne mörkersyn. Dessutom innehåller hjälmen en rörelsedetektor som gör det svårt att smyga sig på Tinkerbelle.

Hjälmen har ett ganska komplicerat falskt ansikte inbyggt - se mer detaljer vid utseende. Dessutom finns en röstförvrängare, som är konstruerad för att vara omärklig - användarens röst förvrängs helt enkelt till en annan röst, och det är oerhört svårt att märka förvrängningen. Hjälmen innehåller också en egen luftrenare, vilket gör Tinkerbelle immun mot gasattacker. Dessutom finns en halvtimmes luftförråd lagrat i dräkten för arbete i syrefattiga miljöer.

Efter Dr Mercurys förnedrande behandling av henne under Ballroom Blitz har Tinkerbelle nyligen lagt till ett system med "psi-dämpare" i hjälmen - rent teoretiskt borde dessa öka hennes motståndskraft mot psykiska anfall, men än så länge har systemet inte testats praktiskt.

Handskarna innehåller rustningens vapensystem. Bland annat kan handskarna alstra kraftiga elstötar som kan skada eller bedöva en motståndare på korta avstånd - systemet behöver dock några sekunder för att ladda om efter varje elstöt. Vidare innehåller handskarna kemikaliesprutor, som kan laddas med tårgas eller en förblindande vätska, som kan användas för att neutralisera motståndare på kortare avstånd. Kemikalierna är uppblandade med samma glitterpulver som finns i jetaggregatet, vilket gör att en attack med dessa är en spektakulär syn - Tinkerbelle kallar kemikalierna för sitt "älvadamm".

Rustningen innehåller ytterligare i vapen: i ett dolt fack finns en dold Beretta 93R maskinpistol, som kan skjuta antingen enkelskott eller treskottsalvor. Pistolen är laddad med "tracer"-skott, som lämnar ett

glittrande spår efter sig när de far fram, vilket ökar träffsäkerheten vid treskottssalvor. Tinkerbelle använder dock bara pistolen i nödfall, särskilt efter det som hände hennes far...

Fyra bra ord:

Briljant, analytisk, självsäker, effektiv.

Åsikter om Fourceagenterna:

Wildcat: Den av Fourceagenterna Inanna känt längst - han, och de övriga agenterna i den gamla versionen av Fource, har varit vänner till familjen ända sedan de räddade hennes far från en annan av Dr Mercurys planer för flera år sedan. Det var uppenbart att Wildcat tog det hårt när Amazon och Syphon dog och Bluewing spärrades in på mentalsjukhus - ett tag var han så deprimerad att det verkade sannolikast att han skulle ta livet av sig, men så blev det som tur var inte. I och med bildandet av den nya Fourcestyrkan verkar Wildcat ha fått lite av sin gamla livsglädje åter, så förhoppningsvis skall han snart kunna vara den enastående hjälte han en gång var igen.

Devil Dog: Kan vara irriterande trögtänkt ibland, men å andra sidan kan han ibland komma fram till helt makalösa slutsatser om han bara får en liten stund på sig att tänka igenom läget ordentligt. Dessutom är han ganska förtjust i mekanik, och även om hans kunskap ligger på en ganska låg nivå så verkar han vara väldigt nyfiken på området och villig att lära sig mer...

Sunscreen: Väldigt intelligent, välutbildad och trevlig. Hennes specialitet är visserligen de organiska vetenskaperna, vilket aldrig riktigt varit Tinkerbelles favoritområde, men det är i alla fall trevligt med någon som faktiskt har en anständig chans att förstå vad man pratar om.

Hummingbird: En aning för impulsiv för Tinkerbelles smak, men å andra sidan är hennes kapacitet att tänka snabbt helt enastående - Hummingbird lyckas ofta komma fram till en slutsats medan andra fortfarande försöker reda ut premisserna... Hummingbird har också en naturlig fallenhet för att hitta det absolut snabbaste och effektivaste sättet att slå ut en fiende, vilket tilltalar Tinkerbelle enormt...

Åsikter om de andra rekryterna:

Wraith: Tinkerbelle har bara träffat Wraith som hastigast, och har haft lite svårt att få grepp om honom - han verkar nästan vara helt utan egen personlighet, vilket är en smula konstigt. Tinkerbelle är dock ganska van vid asociala människor från sin tid på universitetet, så det är inte så störande...

Flying Scotsman: En ny förmåga som Tinkerbelle inte hört talas om tidigare. Han verkar dock vara ett klassiskt fall av machotyp - mycket muskler, lite hjärna. Förhoppningsvis är första intrycket felaktigt.