

NORDENS STJÄRNOR

Serieskaparguide version 10, 2022-04-18



Nordens stjärnor från den moderna perioden. Bild av Viktor Matiesen med färg av Sebastian Sandberg.

VILL DU VARA MED OCH SKAPA NORDENS STJÄRNORS VÄRLD?

Är du ny till vårt (och kanske snart ditt) supergäng? Börja då här!

(Om du inte är ny, läs det du vill. Stycket *Vad är nytt?* finns efter **Innehållsförteckningen**, på sidan 11.)

Det finns väldigt mycket att läsa i den här guiden men se den inte som något som måste läsas från början till slut. Den är mer som en uppslagsbok om Nordens stjärnor så man kan kolla upp det man är intresserad av för tillfället. Läs **Appendix 7: Verklighetens funktion** (s. 258) ifall du vill göra något med Nordens stjärnor men inte orkar läsa guiden.

Nordens stjärnor är en samarbetsserie som vem som helst kan bidra till. Arbetet sköts på Svenska superseriernas forum (webadresser och sådant står med senare i guiden). Det är arbetet där som då och då samlas in till den här guiden för att det ska vara lättare att hitta.

Det finns inga gränser för hur lite eller hur mycket du kan bidra med. Du kan komma med allt från enkla idéer, egna superhjältar och skurkar och åsikter till kompletta serier. Det finns inga gränser för vilka typer av berättelser som kan publiceras med Nordens stjärnor annat än de regler som Svenska superserier och vårt tryckeri har. (Se **Appendix 3.**) Kosmiska äventyr, jordnära livsbetraktelser, fartfyllda superslagsmål eller introverta dekonstruktionistiska serier - allt är tillåtet.

Ett av målen med själva serien är att ha en berättelse eller avsnitt som går i varje nummer av Svenska superserier, en fast punkt för läsarna att följa. Det innebär att chansen för publicering är lite högre om du gör något med Nordens stjärnor än om du gör något eget.

Publiceringen började i nummer 8 som kom ut i mars 2009 och hittills har tretton serier med Nordens stjärnor varit med. Den kortaste är en treutors seriestripp och den längsta en tre avsnitt lång berättelse. Serien samlas också i album varav det första kom 2014. Ibland publiceras berättelser i albumen innan de kommit ut i tidningen beroende på vad som finns tillgängligt.

Seriearbetet är demokratiskt med omröstningar när flera alternativ finns vid en diskussions slut. Arbetet leds av redaktörerna på Svenska superserier och albumet men allas ord och röster är lika mycket värda.

Själva huvudsyftet med projektet är att göra nåt kul tillsammans, och som vi hoppas ska gillas av dem som läser serien.

VAR SKA MAN BÖRJA LÄSA?

Serien som börjar på sidan intill förklarar de grundläggande idéerna som arbetats fram för Nordens Stjärnor så det är en bra start. Om du är bekant med superhjältar i allmänhet så kan du skippa kapitlet **VÄRLDEN** även om den tar upp lite av det som är specifikt för Nordens stjärnors värld. Kapitlet **GRUPPEN** och **PERSONER** är båda bra ställen att börja med för det är ju trots allt personerna berättelserna handlar om. Om du vill ha lite inspiration och se vad vi gjort hittills kolla in kapitlet **SERIER**, och om du inte gjort det, så kan du förstås plocka upp något av Svenska superserier-numrena med Nordens stjärnor i, eller någon av albumen som samlar flera avsnitt i varje. (Du kan med gott samvete hoppa över Svenska Ssuperserier nummer 9 som bara innehåller två korta seriestrippar.)

Har du några frågor som inte besvarats här i guiden, kom till vårt forum och fråga.

OM FÄRGERNA

I den löpande texten, om något är grått så betyder det att detta är något som inte är helt bestämt än, i övrigt används färgerna för att visa om en person är **Nordens Stjärnomedlem**, **ond**, **allierad** eller neutral. Om något är nytt sedan förra skaparguiden så är den texten **mörkgul**.

OM TEXTEN

I den löpande texten så används också kursiv stil, fet stil och understruken text. Den kursiva texten används främst för två saker, först för att visa en berättelses namn som exempelvis *Fritt fall*. Det andra är första gången en term eller ett namn dyker upp i guiden. Som ett tredje användningsområde används det också för att särskilja text när den används liknande underrubriker.

Fet stil används, förutom i rubriker, för att visa att något står i ett kapitel, stycke eller appendix.

Understruket används nästan bara i tidslinjer för att skilja ett år, eller en tidsperiod från en annan.

OM ILLUSTRATIONERNA

Illustrationerna är tagna från många olika skapare och från många år av utveckling vilket innebär att det finns olika bilder av seriens olika figurer. Det är dock alltid den huvudsakliga profilt bilden som är det korrekta utseendet. När det gäller hårfärg, ögonfärg och sådant, läs även profilt texten då vissa karaktärer färgar håret och dylikt.

FÖR ATT GÖRA DET LÄTT ATT FÖRSTÅ SÅ HAR VI GJORT DEN HÄR BILDEN DÄR MAN KAN SE VILKA SOM VAR MED NÄR. SOM EN BONUS FÅR NI OCKSÅ SE VÅR BAS I VARJE PERIOD.

MEN, DEN ÄR JU UPP-OCH-NER?

VÄLDIGT PEDAGOGISKT UPPLÄGG.



DEN HÄR SERIEN ÄR TILL FÖR ALLA SOM VILL ATT VARA MED ATT SKAPA. DU KAN RITA, SKRIVA OCH BARA KOMMA OCH TYCKA TILL PÅ VÅRT FÖRUM. TILLSAMMANS GÖR VI EN KUL SERIE!

BILDERNA PÅ DEN HÄR SIDAN ÄR FRÅN NÅGRA AV ALLA DEM SOM VARIT MED OCH BIDRAGIT MED NÅGOT HITTILLS. DE ÄR RITADE AV VIKTOR MATIESEN, DANIEL THOLLIN, LARS JOHANSSON, THOMAS FELS, DANIEL OLSEN, SEBASTIAN SANDBERG, DAN SJÖSTRÖM, TOBIAS HÖFLING, ANDERS BACKLUND, ROBIN KUUSELA, MAGNUS SÖRELL, PER LÖFGREN, FREDRIK ANDERSSON, MIKAEL BERGVIST, MARIO TORO, ALEXANDER CIELUCH, JONAS LIDSTRÖM OCH DANIEL SCHENSTRÖM. DE HÄR TECKNARNA OCH ANDRA MEDSKAPARES VERK KOMMER NI FÅ SE HÄR I ALBUMET OCH I SVENSKA SUPERSERIER FRAMÖVER.

ÖHM, DU KÄNSKE SKA SÄTTA PÅ DIG KLÄDER?



VI HOPPAS ATT NI SKA GILLA VÅR SERIE OCH FÖLJA OSS PÅ VÅRA ÄVENTYR. HA DET BRA!

FÖRORD

Detta är den tionde versionen av skaparguiden och är uppdaterad till och med Svenska superserier #19 och albumet Nordens Stjärnor Volym 2. Inga nya stora saker har tillkommit utan denna version expanderar enbart tidigare versioner.

Även om det är en person som sätter ihop just den här guiden så är det ett resultat av alla medverkandes idéer, åsikter, bilder och berättelser. Tack till alla som hjälpt till med guidearbetet.

-Folket från Svenska superserier



NORDENS STJÄRNOR SERIESKAPARGUIDE

Sammanställd av

Daniel Schenström

Texter

Fredrik Andersson
Thomas Fels
Tobias Hofling
Fredrik Jelcander
Elof Johansson
Lars Johansson
Adam Karlsson
Viktor Matiesen
Johan Ragnarsson
Sebastian Sandberg
Daniel Schenström
Dan Sjöström
Magnus Sörell
Daniel Thollin
Mario Toro

Bilder

Fredrik Andersson
Anders Backlund
Ulrika Balla
Mikael Bergkvist
Alexander Cieluch
Thomas Fels
Tobias Hofling
Lars Johansson
Per Löfgren
Jonas Lidström
Viktor Matiesen
Daniel Olsén
William Puekker
Sebastian Sandberg
Daniel Schenström
Dan Sjöström
Magnus Sörell
Daniel Thollin
Mario Toro

Färgläggning

Fredrik Andersson
Anders Backlund
Thomas Fels
Lars Johansson
Jonas Lidström
Per Löfgren
Daniel Olsén
Sebastian Sandberg
Daniel Schenström
Mario Toro

Redaktörer för Svenska superserier

Akari Lindell
Richard Pålvik
Johan Ragnarsson
Håkan Storsaeter
Daniel Schenström

Albumredaktörer Nordens stjärnor

Thomas Fels
Per Löfgren

Wiki Nordens stjärnor

Johan Ragnarsson

Förutom alla ovan nämnda personer finns i denna guide även bilder och referenser till serier och figurer skapade av Stefan Nagy, Anna-Karin Bergkvist, Martin Wikner, Thomas Eliasson, Gustaf Lord och Elin Hjulström.

INNEHÅLL

Välkommen till Nordens Stjärnors värld	2	Freja	21
Var ska man börja läsa?	3	Hel	21
Om färgerna	3	Tor	21
Om illustrationerna	3	Zeus	21
Möt Nordens Stjärnor	4	Demoniska väsen	21
Förord	6	Ahriman	21
Medarbetare för guiden	7	Dr Demons demon	21
Innehåll	8	Qlipothén	22
Vad är nytt?	12	Kosmiska väsen	22
Skapare	13	Framtiden	22
 		Kaos	22
Kapitel 1: VÄRLDEN	14	Möjligheten	22
Allmänt om världen	15	Tid	22
Multiversum, dimensioner och parallella världar	15	Verkligheten	22
Kända dimensioner och parallella världar	16	Magi	22
Andevärlden	16	Schamanism	22
Limbo	16	Vit magi	23
Hel	16	Nekromanti	23
Mellanvärldsdimensionen	16	Ritualmagi	23
Otrolige mannen II:s dimension	16	Häxmagi	23
O-livets dimension	16	Psioniska förmågor	23
Ahrimans dimension	16	Övriga övernaturligheter	24
Helltoddlers helvete	16	Spöken	24
Golden Gangs dimension	16	Vampyrer	24
Kockaburran, Flickan med svavelsticken, X-Raymond med fleras universum	17	Halvvampyrer	24
Endeavours universum	17	Odöda	24
Marc Saunders universum	17	Världens okända forntid	24
Dark World	17	Kända andra världar	25
Grodans universum	17	Gordon	25
STHLM Utopias universum	17	Markad	25
Pic Face universum	17	Virtusia	25
Kenny och Goldbergs universum	17	Dr Dedrups hemplanet	25
Astralplanet	18	Apoteus hemplanet	25
Tidsresor	18	Feselia	25
Kända utomjordingar	18	Morts jägares hemplanet	25
Apoteus ras	18	Galaxkarta	26
Avatarianer	18	Superkrafternas ursprung	26
General Winters kidnappares ras	18	Multiversums skapelse	27
Gruppens levande bas	18	Forskningsframsteg utöver det vanliga	27
Hypermans art	18	Kemikalie Z	27
Marshall Thunders ras	19	Tolonium	27
Morts jägares ras	19	Extra detaljer	27
Morts utomdimensionella ras	19	Tidningar	27
Omnus Infernata	19	Drycker	28
Spore	19	 	
Spores ursprungsvarelse ras	19	Kapitel 2: GRUPPEN	29
Tentakelmonster	19	Allmänt om gruppen	30
Trifectanska kärnornas ras	19	Hedersmedlemmar	30
Utomjordisk virusas	19	Utrustning och teknologi	30
Utomdimensionell övre ras	20	Fordon	31
Virtusier	20	Helikopter	31
Andra intelligenta varelser i världen	20	Flygplan	31
Delphoser	20	Silverstjärnan	31
Gudomliga väsen	21	Nordstjärnan	31
Asar	21	Tunnan	31
		Kronologi	35
		Intressanta händelser före seriens början	36

Nybörjarperioden	37	Hyperman	86
Framgångsperioden	39	Illusionisten	160
Sonderfallsperioden	41	Infinite boy	160
Superstjärneperioden	43	Ingen	87
Kapitel 3: PERSONER	46	Insektören	161
Personerna	47	Iq junior	161
Superalias	47	Iq senior	161
Ahriman	48	Jeanne Nocturne	88
Akki	44	Johnny Boy	91
Apoteus	45	Jolly Roger	93
Barbaren	103	Järnängeln	94
Bat, The	151	Knuff	96
Bell-man	159	Kosmos pärlor	161
Betjanten	46	Krankenschwester	161
Bhela Surtrdottir	48	Kristallkvinnan	106
Black Body	159	Lady Lynx	97
Bloodhand	51	Leif Schwartz/Hatet	99
Bobby	52	Liemannen	100
Bönsyrsan	53	Lokvinnan	161
Captain Copyright	159	Lon	102
Captain World	54	Lögar	104
Den första hjälten, Nordstjärnan	159	Mach	161
Delpho	55	Magiska Markus	105
Det	56	Marshall Thunder	106
Detective, The	159	Miracle Woman	107
Diamant-Jimmy	57	Moder Svea	108
Dockhan	58	Moose	109
Doktor Dedrup	59	Mort	110
Doktorn	159	Muskelmannen	161
Drottning Z	159	Mörkermannen	176
Dödskallevinnan	60	Natthärskaren	111
Dödsskuggan	61	Nattiskungen	112
Eldhår	159	Nattkatten	113
Elementen	159	Nekro	114
Emeritus Blod	62	Nordanvinden	162
Face	64	Nox	115
Fahrt	159	Nörden	117
Feuervogel	159	Omnus Infernata	118
Fiddler	65	Orientens pärla	120
Finn Savage	66	Orm	122
Fäktarinnan	160	Osynliga mannen	162
Förintelsen	67	Otroliga mannen	123
Förväxlaren	160	Otroliga mannen II	125
General Winter	68	Paladin	162
Ghast	69	Pantern	127
Ghast III	160	Panzermann	162
Gigantress	160	Personligheten	129
Gnä	70	Pitchfork	131
Grav	72	Plågaren	132
Graviton	73	Pollution	133
Greven	75	Puttetorpa Here	134
Grom Vitskägg	77	Qlipoth	135
Grotesko	78	Polly	162
Halvhjärtat	160	Queen of Hearts	162
Helltoddler	80	Regn	162
Herr Vit	81	Rättan	137
Hjämarens	83	Röda spöket	162
Human Bat	84	Sindrbrökk	138
Hy-5	85	Skrrxz	162
		Skaparflickan	139

Skuggfågel	140	Splatter	172
Skuggornas kåpa		Bwains	172
Skönheten och Odjuret	162	Bit för bit	173
Spegel	141	Möt Nordens stjärnor	173
Spider-Venom	142	Nordens stjärnor vs Vengeance	174
Spindeldamen		En hobby för alla	175
Spirito sancto	162	Nordens stjärnor och Hatets vän	174
Splittrade mannen	163	Förgöraren	175
Spore	143	Diamant i Olja	176
Superstjärnan	145	Falskspel i Gromköping	176
Svarta guldet	146	Kalabalik i Kebnekaise	177
Svarta ömen	147	Disco Inferno	177
Svartdröm	148	Fritt Fall	177
Svartmoln	163	Väntande serier	178
Svenska tigern	163	I mörkret	178
Temüdjin – Himlens vilja	149	Bad move Johnny Boy	178
Tin	150	Ledarproblem	178
Tin II	152	Tin och kärleken	178
Trifectanska kärnorna	163	Luriga Lady Lynx	178
Uplift	163	Moose i Göteborg	178
Urberget	178	Självordmördaren	179
Verkligheten	168	Serier under produktion	179
Viga Vera	178	Den årliga medlemsdriven	180
Vildöga	178	Jagad Jägare	179
Vita Duvan	163	Dedrups dårskap	179
Vita Duvan II	155	Stolt i NY	179
White Witch	157	Tillbakablickar	179
Wolverhino	158	Smugglarna	180
Ofärdiga personer	159	Thunder From Space	180
Superpersonsnamn	164	Hår	180
Supergrupperingar	165	Matdags	180
Club, The	165	Nattens visor	181
Die Frieden Bande	165	Skuggfågel	181
Dödens kvartett	165	Monstermakaren	181
Nordens elit	165	Ghast vs Zombie Girls	181
Förfärliga fyran	165	Testund med Nox	182
Illusionisten & Muskelmannen	165	Lon och björnen	182
Just Revenge	166	Hjältarnas hjälte	182
Megastjärnorna	166	Bonden	182
Folkets väktare	166	MacBig och Kompani	182
Supergruppsnamn	166	Det spökar	182
Kapitel 4: PLATSER	167	Väntande manus	183
Platser	168	Bocken brinner	183
Nordens stjärnors baser	168	Tyst, de döda talar	183
Övergiven lada	168	Ofärdiga manusidéer	183
Klubblokal i källare	168	10 frågor	183
Loftlägenhet	168	10 små offer	184
Kaserngård i Uppsala	168	Andra chansen	184
Stjärntornet	168	Balens kung	184
Observatoriet	168	Basens tidigare liv	184
Den levande basen	168	Carpe Nocturnal	184
Gromköping	169	Cyan & Guld	184
Havsbergets mentalsjukhus	169	Det nya landet	186
Övriga	170	Det som glittrar i natten	186
Besökta städer	170	Dödens kvartetts första uppdykande	187
		En klass för sig	187
		En misslyckad superskurk	187
		En natt ute i Gromköping	187
Kapitel 5: SERIEN	171	Framtiden	187
Publicerade serier	172	Framtiden II	188
Dedrups dödliga prisma	172		

Framtiden III	188	Nåt med Alice	197
Framtiden IV	189	Ingen förväntar sig Inkvisationen	197
Groteskos sista berättelse	189	Greven och Pantern	197
Grotesko är död, länge leve grotesques	189	Den riktiga Tin återkommer	197
Gruppens splittring?	190	Nordens stjärnor: Nocturnis furor	198
Hatets första uppdykande	190	Nordens stjärnor: Eternal Pain	198
Hittandet av den levande basen	190	Nordens stjärnor: Nox och hennes äventyr	198
Omnus Infernatas larver	190	Buddy Cop	199
Jeanne Nocturnes första uppdykelse	191	Samarbetsidéer från Elof	199
Jeannes nemesis/Gryningseld	191	Idé utifrån Hy-5-koncept från Göta lejon	199
Järnängeln tillkomst	192	Plågarens ensidors	200
Militant vinter	192	Dumma idéer	200
Död	192	Ghast ensides	201
Må din vilja ske	193	Nordens stjärnor-album	202
Nattkatten slår tillbaks	193	VOLYM 1	202
Nordens stjärnor vs Gromköping	194	VOLYM 2	202
Nordens stjärnor vs Jeanne Nocturne	194	Album under produktion	202
Nordens stjärnor vs Werewolves	194	Förgöraren	202
Nox vs Zombies	194	VOLYM 3	
Nya mot gamla	194	Guide till Nordens stjärnors universum	
Orientens pärlas sista pärla	195		
Panterns sista andetag?	195	APPENDIXAR	
Ragnarök	195	Appendix 1: Rättigheter	203
Spela en sista ton	195	Appendix 2: Övriga småidéer	204
Återupptäckandet av den forna hjälteeran	195	Appendix 3: Arbetsgång och regler	210
Terror i Tyrolerna	195	Appendix 4: Tabeller och statistik	214
Djungelordspråk	196	Appendix 5: Tidslinje	223
Megamannen	196	Appendix 6: Metabakgrund	227
Vem släcker stjärnorna?	196	Appendix 7: Verklighetens funktion	
London ringer	196	Appendix 8: Specialfigurer	
Fiddlers återkomst – en symfoni av skräck	196	Appendix 9: Grafisk tidslinje	269

VAD ÄR NYTT?

Följande är en kort sammanfattning om vad som ändrats eller lagts till till sen förra versionen annat än vanliga förbättringar som layout, nya bilder, stavning och liknande.

Nytt: OM ILLUSTRATIONERNA

Kapitel 1: VÄRLDEN

Nytt: Lagens Vänners dimension

Utökat:

Kapitel 2: GRUPPEN

Nytt:

Kapitel 3: PERSONER

Nytt: Följande personer är nya med fullständiga profiler: Kristallkvinnan, Spindeldamen

Utökat: De flesta (mestadels uppdateringar från albumet Volym 2).

Nya bilder: Kristallkvinnan, Spindeldamen, Spegel och Bönsyrsan

Kapitel 4: PLATSER

Nytt:

Utökat:

Kapitel 5: SERIEN

Nytt: Många nya serier

Utökat: Många utökningar och tillägg.

APPENDIXAR

Nytt:

Utökat: Tidslinjen, tabeller och statistik

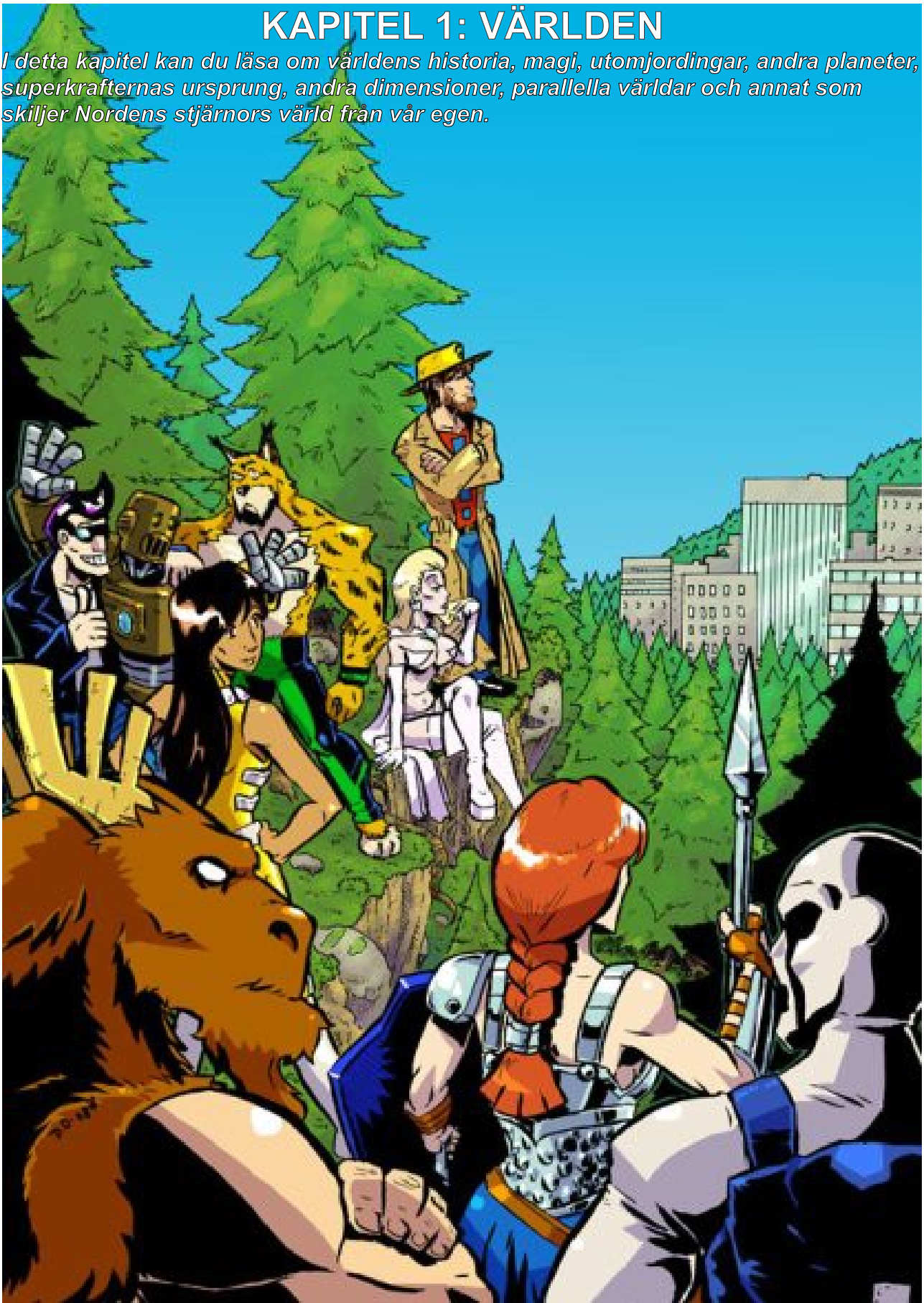
SKAPARE

Det här är folket som hittills har arbetat med Nordens stjärnor. Här står vad de heter egentligen, vad de har bidragit med eller arbetar som och vad de kallar sig på vårt officiella forum. Här i skriften används bara de riktiga namnen.

Namn, uppgifter:	Forumsnamn:
Fredrik Andersson, tecknare, författare, idéer	Göta Lejon
Anders Backlund, tecknare, idéer	Chu
Ulrika Balla, tecknare	
Thomas Eliasson, idéer	Neuter
Thomas Fels, tecknare, färg, förf., idéer, albumred.	TFels
Tobias Hofling, tecknare	Hofling
Fredrik Jelcander, författare, idéer, tecknare	SuperJelcander
Elof Johansson, idéer, författare	Sret
Lars Johansson, idéer, författare, färg, tecknare	PredaBot
Adam Karlsson, idéer	moonis
Robin Kuusela, idéer, tecknare	RobRocker
William Lindell, redaktör, wiki	William Lindell
Jonas Lidström, tecknare, idéer	Isegrim
Per Löfgren, idéer, tecknare, albumredaktör	Peral
Viktor Matiesen, tecknare, författare, idéer	DarkPaladin300
Daniel Olsén, tecknare, färg	DanielOlsén
William Puekker, tecknare	
Johan Ragnarsson, redaktör, idéer	Den Gröne Hämnanen
Fredrik Ryden, idéer	Ryden
Sebastian Sandberg, idéer, tecknare, färg	Virtus
Daniel Schenström, teckn., förf., idéer, färg, red., guide	DanielSchenström
Håkan Storsaeter, redaktör	Wakuran
Dan Sjöström, idéer, tecknare	SwedishSuperhero
Magnus Sörell, idéer	Sir-L
Daniel Thollin, tecknare, författare	TerrorTub
Mario Toro, tecknare, idéer, färg	Pepe

KAPITEL 1: VÄRLDEN

I detta kapitel kan du läsa om världens historia, magi, utomjordingar, andra planeter, superkrafternas ursprung, andra dimensioner, parallella världar och annat som skiljer Nordens stjärnors värld från vår egen.



Delar av Superstjärneperiodens medlemmar i Nordens Stjärnor. Bild av Daniel Olsén.

ALLMÄNT OM VÄRLDEN

Världen som Nordens stjärnor finns i är i grund och botten en superhjaltevärld baserad på vår egen värld, liksom dem som Marvel, Image och DC har. Det finns folk med superkrafter, utomjordingar, magi, övernaturliga varelser, andra intelligenta raser i världen, parallella världar och andra dimensioner. Här nedan beskrivs det som diskuterats fram eller etablerats hittills med förklaringar där det kan behövas.

Multiversum, kosmos, dimensioner och parallella världar

Här nedan följer förklaringar av vissa termer och en del detaljer som är unika för Nordens stjärnors värld.

Multiversum är en term för världsalltet, alla kosmos, dimensioner och världar som finns. När man talar om multiversum så finns också en term kallad kosmologi som är relaterad. Kosmologi handlar om hur världen eller verkligheten är uppbyggd och olika exempel på kosmologi kan man finna i olika religioners berättelser om hur världen skapades, hur och varför naturfenomen uppstår och så vidare. Det fiktiva universum som denna skrift handlar om är också en kosmologi. I detta multiversum återfinns också majoriteten av de världar som de andra serierna från Svenska superserier utspelar sig i. De som är bekräftade att tillhöra detta multiversum är alla de världar som besöks i cross-overn *Förgöraren* som går att läsa mer om i kapitlet **SERIER**. Det ska inte misstas som att alla de serierna utspelar sig i samma värld utan de ligger i andra dimensioner (se nedan) och interagerar vanligtvis inte med varandra.

Kosmos är det som vi också kallar universum eller världsrymden, utrymmet som innehåller galaxer som vår egen Vintergatan. Vårt kosmos är fyllt med andlig energi som *Apoteus* ras använder. (Se kapitlet **PERSONER**.) Denna energi är kanske motpolen till o-livet. (Se nedan.) Se stycket **Kända andra världar** nedan för en karta över Vintergatan.

En *dimension* är en komplett verklighet med egna naturlagar och är ofta främmande (märkliga, annorlunda) för varelser från andra dimensioner. De är skilda åt av barriärer av olika slag som sällan kan penetreras eller observeras med det blotta ögat. Barriärerna kallas ibland för membran. Intelligenta varelser med liknande intelligens, teknologi och sinnen som människor kan teorisera och observera effekterna av andra dimensioner men inte observera dem direkt även med avancerad teknologi. Vårt kosmos är en dimension, ett fysiskt område som vi vanligen inte kan lämna. Dimensioner som beskrivs här ska inte blandas ihop med de fysiska dimensionerna höjd, längd, bredd, tid med flera som används för att beskriva vårt universum inom fysik och matematik. En dimension kallas också ibland för plan eller existensplan.

För varje dimension fylld av liv finns det en motvikt av "o-livsdimensioner", ibland kallade helveten där demoner blir till, skapade av negativa känslor som



sorg, ilska, hat och lidande. Denna balans går tillbaks till multiversums skapelse. Många av demonerna i o-livsdimensionerna är under en del tid en del av en enorm demonisk ansamling kallad *Qliphothern* (se kapitlet **PERSONER**). O-livet kallas också för antilivet.

Parallella världar (eller mer korrekt parallella kosmos) är också egna dimensioner men de har liknande eller exakta naturlagar som vår egen värld. De skiljer sig oftast genom olika avvikelser i kosmos historia, från det lilla som vilket tuggummi någon köpte en viss dag till galaxers position och arters existens. Mer praktiskt kan man tänka sig Jorden om Nazityskland hade vunnit andra världskriget, eller om romarriket aldrig kollapsat. Dessa alternativa historier gör att denna typ av värld också kallas just alternativ värld eller alternativt universum. Det brukar inte finnas parallella versioner av annorlunda dimensioner som exempelvis *Ahrimans dimension*. En del av de andra serierna i Svenska superserier tillhör samma multiversum som Nordens stjärnors och kan betraktas som parallella världar.

Kända dimensioner och parallella världar

Följande är de dimensioner som man känner till hittills.

Ahrimans dimension är ett fruset helvete och en av o-livsdimensionerna.

Andevärlden är kanske detsamma som *Limbo*. Hur Andevärlden ser ut är okänt men det finns ett djup i dimensionen och ju kraftigare personlighet en död person har, som exempelvis en grov brottslings, desto djupare in finns de. Invånarna är mycket ovana med levande varelser men inte fientligt inställda.

Dark World besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del med som det verkar fler övernaturliga väsen men inga superpersoner. Universumet verkar tidsmässigt ligga efter många av de andra universumen och verkar motsvara 1800-talet. Detta universum detaljeras i serien *Dark World* från Svenska superserier nummer 9 och 11.

Dödsriket *Limbo* är en dimension där dödas själar hamnar. *Nox* kan kommunicera med dem som existerar där och kalla fram dem som allierade. *Limbo* är kanske detsamma som *andevärlden*. Hur *Limbo* ser ut är okänt men det finns ett djup i dimensionen och ju kraftigare personlighet en död person har, som exempelvis en grov brottslings, desto djupare in finns de.

Dödsriket *Hel* är fyllt med de som dött under vikingatiden. Där fylls de av demonisk kraft samtidigt som de blir odöda. Det stängdes när kristendomen kom till Norden.

Endeavours universum besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del med helt andra superpersoner. *Endeavour* utspelar sig i den världens dåtid. Detta universum detaljeras i serien *Endeavour* som varit med i Svenska superserier nummer 2 och 6.

Golden Gangs dimension besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del med helt andra superpersoner. Denna dimension detaljeras i serien *Golden Gang* som ges ut i egna album och har också figurerat med kortare serier i Svenska superserier nummer

3, 7 och 8. Det finns några personer vars utseende liknar dem från andra dimensioner men det är inte motsvarande individer.

Grodans universum besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del med helt andra superpersoner. Detta universum detaljeras i serien *Svanen* från Svenska superserier nummer 5.

Helltoddlers arts helvete. Denna dimension har varit indragna i krig i vilka de använt infångade människor som extra soldater. Läs mer i kapitlet **PERSONER**.

Jambe-aimo är de samiska schamanernas dödsrike. Om detta är samma som någon eller några av de andra dödsrikena är okänt.

Kenny och Goldbergs universum besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del och verkar inte innehålla några superpersoner, men däremot en del otäcka monster. Detta universum detaljeras i serien *Kenny & Goldberg* från Svenska superserier nummer 6.

Kockaburran, Flickan med svavelstickan, X-Raymond med fleras universum besöks under cross-overn *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del med helt andra superpersoner. Detta universum detaljeras i serierna *X-Raymond* från Svenska superserier nummer 6, *I förfäders spår* och *Internationell crossover*, från Svenska superserier nummer 10. Major Gripen som figurerar i *Internationell crossover* är inte samma Major Gripen som i andra universum, fast utseendet är identiskt.

Lagens vänners dimension är hem för *Stålbjörnen* med flera och ses i *Nordens Stjärnor möter Lagens Vänner*.

Marc Saunders universum besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del och verkar inte ha några andra superpersoner än Marc själv. Detta universum detaljeras i serien *Agent Marc Saunders* som ges ut i egen tidning förutom ett avsnitt som publicerades i Svenska superserier nummer 13.

Mellanvärldsdimensionen innehåller själva Mellanvärlden som gett den sitt namn och styrs av en högutvecklad ras som skickar ut spejare till andra dimensioner för att se om de kan erövras. *Mort* (se kapitlet **PERSONER**) härstammar härifrån.

Otroliga mannen II:s parallella värld är hemvist för en parallell *Otroliga mannen* som ett tag ersatte den reguljära *Otroliga mannen*. Enda kända skillnaden är att han bar en annorlunda dräkt.

O-livets dimensioner är en mängd olika dimensioner som balanserar de livfyllda dimensionerna. De befolkas av ondskefulla väsen som demoner, en del av vilka uppgår i varelsen *Qlipothen*. Dessa dimensioner benämns vanligen som helveten.

Pig Face universum besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på

det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del och verkar inte innehålla några superpersoner. Detta universum detaljeras i serien Pig Face från Svenska superserier nummer 9.

STHLM Utopias universum besöks under crossovern *Förgöraren* (se kapitlet **SERIER**) och är på det stora lik Nordens stjärnors universum men Jordens historia skiljer sig åt en del med helt andra superpersoner. Detta universum detaljeras i serien STHLM Utopia där också Ut ur tunneln och in i mörkret ingår. De gick i Svenska superserier 3-6.

Astralplanet

Astralplanet är allt tomrum som existerar mellan dimensionerna. Demoner som Ahriman kan färdas där men vanliga personer kan inte det utan någon form av hjälp. Astralplanet är inte något som är allmänt känt att existera. Vibrationer i Astralplanet kan kännas av av magiker som Magiska Markus som på så sätt kan upptäcka övernaturlig aktivitet i närheten. De orsakas troligen av kraftigare aktivitet men sambandet är okänt.

Tidsresor

Tidsresor är möjliga i Nordens stjärnors universum men hur de fungerar har inte beskrivits än. Gruppen har som närmast kommit i kontakt med en maskin från Golden Gangs universum som kunde resa i tid men som vid tillfället användes för att korsa dimensioner.

Kända utomjordingar

Följande är de utomjordingar som fastställts existera genom publicering, omröstning eller färdigt seriematerial. En hel del av de utomjordiska raserna har inte några riktiga namn än utan beskrivs i mer generella termer.

Apoteus ras är en avancerad civilisation som nått långt i sin utveckling och lagrar enorm andlig energi i kroppsdräkter som låter dem färdas runt i universum som kosmiska turister. Läs mer om Apoteus i kapitlet **PERSONER**.

Avatarianer är enligt superskurken *Dr Dedrup* en art av fredliga utomjordingar från andra sidan galaxen som är i krig mot Virtusierna. De dyker upp först i *Dedrups dödliga prisma*, och superskurken Doktor Dedrup tillhör den. Den teknologi de har verkar ligga före mänsklighetens men det är okänt om det som Dr Dedrup har tillgång till är normen för arten eller inte. De är humanoider och aningen smalare än människor i gemen och har grön hud.

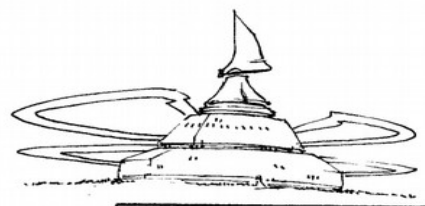
Bild av Daniel Schenström.



General Winters kidnappare är inte avslöjat något om annat än att strålningen från deras motorer kan skapa mutationer och att de av någon anledning kidnappade General Winter.

Gruppens levande bas är Nordens stjärnors högkvarter i den moderna perioden. Det står det mer utförligt om den i kapitlet **PLATSER**.

Bild av Daniel Schenström.



Hypermans art verkar vara till utseendet identiska med

människor med ljus hy men de verkar besitta enorma krafter om Hyperman är en vanlig representant för arten.

Marshall Thunders art verkar vara på ytan identiska med människor om Marshall är en representativ medlem av arten. Om andra har hans krafter är okänt. Marshall Thunder beskrivs i kapitlet **PERSONER**.

Morts jägares ras. Denna ras dyker upp på Jorden i jakt på Mort i avsnittet *Död* (se kapitlet **SERIER**) som härjat runt i deras galaktiska rike som inkluderar Feselia. De kallar de personer som kommit i kontakt med Den levande basen för bärare av Feseliska smittan efter den planet där en annan levande basvarelse bott.

Feselia var en planet som besöktes av samma typ av varelse som gruppens levande bas. Den skapade personer med superkrafter och precis som den bortglömda tidsåldern på jorden (se nedan) så slutade det med en katastrofartad explosion som utplånade planetens befolkning.

Rasen är reptilliknande och använder cybernetisk teknologi för att öka den biologiska effektiviteten, bland annat för förbättrad syn.

Deras teknologi ligger långt före jordens och de kan färdas i enorma rymdskepp över interstellära avstånd.

Bild av Daniel Schenström.



Morts utomdimensionella ras är det väldigt lite känt om och det är okänt om Mort är en exceptionell eller normal version av rasen. Då Mort är en skapad livsform kan det hända att han är unik. Det står dock mot det faktum att han har oräkneliga syskon. Mort är beskriven i kapitlet **PERSONER**.

Omnus Infernata är en enorm rymdlevande varelse som förgör världar. Det står mer om den i kapitlet **PERSONER**.

Spore är en av många sonder utsända av en massiv intelligent varelse. Hon är en av medlemmarna av Nordens stjärnor och det står det mer om henne i kapitlet **PERSONER** och det står mer om varelsen själv nedan.

Spores ursprungsvarelses ras är en ytterst kraftfull dimensionsresande bioteknisk utforskare som ständigt sänder ut sonder för att undersöka miljöer i närbild på ett sätt den inte kan själv. Sonderna återvänder sedan med informationen och återabsorberas in i varelsen.

Tentakelmonster dyker upp i *Thunder from Space* (se kapitlet **SERIER**).

Bild av Daniel Thollin.

Trifectanska kärnornas ras är en ras som föds om tre identiska individer. Det är okänt vad deras hemplanet heter eller hur representativa kärnorna är för rasen.



Utomjordisk virusras

Denna utomjordiska ras är ett virus som muterar sina värdar. Beroende på hur värden är så blir mutationerna olika, så om man har en speciell hudsjukdom och blir infekterad av

viruset så kan man få metallhård grön hud, eller om man har otur, så kan man få ett utseende likt elefantmannens. Vanligaste symptomen är att man blir helt frisk från nästan alla sjukdomar, även AIDS och cancer. Viruset försöker utrota alla hot mot sitt nya hem. Andra symptom är höjd intelligens, bättre reflexer, höjd styrka, ökad snabbhet, ökad uthållighet och andra sinnen förstärks.

Allt är inte positivt då man blir mer aggressiv och ändrar personlighet. Viruserna kan ta kontroll över kroppen, hjärtat kan kollapsa av ansträngningar under mutationen, minnesluckor uppstår, man får vanföreställningar, hör röster och får en stark lust att döda. I vissa fall så förstörs kroppen inifrån och av näringsbrist, man lider av sömnbrist och man är nästan alltid så hungrig att man kan äta allt, så många blir kannibaler för att överleva.

Allt beror på värden och hurdan värden är vid tillfället denne blir infekterad, så alla får inte samma effekt av virusen, många dör efter några dagar. Mutationerna beror också på vilken art man tillhör, (människa, hund, utomjording med mera), men mest beror den på värden själv, så det är inte ovanligt att två smittade människor får helt olika effekter av infektionen.

Virusen muterar själv hela tiden för sin egna överlevnad, och vänjer sig vid de flesta mediciner efter några dagar, och de visar tecken på hög intelligens, till och med högre än mänsklig intelligens. Man kan kalla dem både virus eller symbioter.

Virusen har visat sig ha personligheter, de är aggressiva, egocentriska, saknar samvete och dödar värden för att själva komma undan med sina liv.

Den kan ta över en människas kropp och skapade superpersonen *Bobby* (se kapitlet **PERSONER**). I detta enda kända fall av mänsklig infektion resulterade det i enorm celltillväxt och bärsärkagång

Utomdimensionell övre ras existerar i en annan dimension kallad Mellanvärldsdimensionen och är högt utvecklade. De skickar ut spejare till andra dimensioner för att avgöra om det är möjligt att invadera dem eller inte. Superskurken Mort (se kapitlet **PERSONER**) är en sådan spejare. De sammanställer styrka med makt. Hur rasen ser ut är okänt. Åtminstone på en plats så används ett lik av en oidentifierad art för att kommunicera med undersåtar. Det är inte känt om undersåtarna på platsen vet om att det är ett lik eller inte.

Bild av Daniel Schenström.



Virtusier kommer från planeten Virtusia och är enligt Dr Dedrup en krigisk art av tvåhövdade varelser som även kallas för de tvehövdade tyrannerna. De omnämns av honom i Dedrups dödliga prisma, men hans framställning av dem var inte nödvändigtvis korrekt eller sanningsenlig. Möjligtvis finns de inte ens.

Bild av Daniel Schenström.



Andra intelligenta varelser i världen

Människorna är i allmänhet ovetande om att de inte är de enda intelligenta och utvecklade varelserna på jorden. De andra varelserna beskrivs nedan.

Delphoser är en art av intelligenta delfiner som använder överbliven teknologi från Atlantis, som av allmänheten anses vara en myt. De bor i samhällen i nordliga vatten och debatterar vad som är rätt att göra när det gäller kontakt med människor.

Superstjärnemedlemmen *Delpho* kommer från denna ras och beskrivs i kapitlet **PERSONER**.

Gudomliga väsen

Det finns olika typer av gudomliga väsen vars natur, förmågor och begränsningar är okända. För att räknas som gud måste man ha förmåga att manipulera dimensionens naturlagar på ett sätt som är fysiskt omöjligt. Dock räknas de varelser som betraktas eller har betraktats som gudar av olika religioner in här även om de uppvisar starka begränsningar.

Vi gör en åtskillnad mellan gudomliga väsen och demoniska väsen fast gränsen är luddig då det kan finnas demoner som är att betrakta som gudar kraft- och historiemässigt.

Följande är en lista på de gudomliga väsen som etablerats hittills.

Asar (ett släkte gudomliga väsen från fornnordisk tro) har superstyrka, tålighet, total immunitet mot alla kända jordiska sjukdomar, även genetiska sådana som till exempel cancer, och därutöver förhöjd livslängd.

Freja, från den nordiska mytologin är moder till *Lögar* (se kapitlet **PERSONER**).

Hel är också känd från nordisk mytologi och härskar över en dimension med samma namn. Hon är tänkt att figurera i berättelsen *Ragnarök*. (Se kapitlet **SERIER**.)

Tor är en asagud känd främst från nordisk mytologi men hans ursprung är tidigare än så. Det är inte känt hur mycket av de mytologiska berättelserna som är sanna men *Moose* har träffat *Tor* som varnade honom om *Ragnarök* och gav honom en del av sina krafter. *Ragnarök* är namnet på en katastrofal period med massdöd och som ibland misstas för världens slut. *Tor* är far till *Lögar*, vars mor är *Freja*. (Se kapitlet **PERSONER**)

Tor är också troligen far till *Miracle Woman* (se kapitlet **PERSONER**) tillsammans med *Zeus* (se nedan).

Zeus är känd från den grekiska mytologin och är också troligen far till *Miracle Woman* (se kapitlet **PERSONER**) tillsammans med *Tor*.

Demoniska och djävulska väsen

Demoner är väldigt varierade både till motivation, utseende och tillvägagångssätt och precis som det finns olika typer av varelser som benämns som gudar så finns det olika typer av demoner. En stor huvudtyp av demoner är en grupp av varelser som uppstått som en motpol till det vi kallar liv. Dessa är inte döda men o-levande (som är annorlunda mot odöda vilket är en benämning på varelser som inkluderar spöken, zombier och vampyrer). De har sina egna lagar, ritualer och civilisationer. Dessa ingår i den enorma demoniska ansamlingen *Qlipothén*.

De har svårt att beträda levande dimensioner och behöver stora mängder negativ psionisk kraft, kallad *psim*, för att få en fysisk närvaro i dem.

Om det är någon egentlig skillnad på varelserna beskrivna med termerna demon och djävul i Nordens stjärnors värld är okänt.

Ahriman är ett exempel på en av de demoner som ingår i *Qlipothén*. Han är beskriven mer utförligt i kapitlet **PERSONER**.

Dr Demons demon är mer lik en klassisk faustisk djävul. Hon lockade med en belöning mot ett obestämt pris. Priset är troligtvis det som visar sig i hans sista berättelse, att hans kropp blir en ansamling av psionisk psim och en portal till en av o-livets dimensioner så att demonerna där kan invadera Jorden.

Qlipoth beskrivs utförligt i kapitlet **PERSONER**.

De kosmiska medvetandena. Namn och funktioner är okänt förutom Verkligheten. Bild av Daniel Schenström.

Kosmiska väsen

Dessa varelser liknar gudar, men de är ännu mäktigare. De föddes vid multiversumets födelse och kan påverka verkligheten i flera dimensioner. De är förkroppsliganden av aspekter av verkligheten och uppfattas olika av olika personer beroende på hur betraktarens sinnen fungerar. Vissa gudar kan vara ättlingar till dessa.

Framtiden är okänt vad den gör, men man kan kanske anta utifrån namnet.

Kaos är okänt vad den gör, men man kan kanske anta utifrån namnet.

Möjligheten är okänt vad den gör, men man kan kanske anta utifrån namnet.

Tid är okänt vad den gör, men man kan kanske anta utifrån namnet.

Verkligheten har som uppgift att se till att naturlagarna i verkligheten fungerar och rättar till dem när de inte fungerar. Den är beskriven mer utförligt i kapitlet **PERSONER**.

Magi

Olika typer av magi fungerar på olika sätt. De typer som nämnts hittills är schamanism, vit magi, nekromanti, ritualmagi och häxmagi. Det finns andra typer också men de har inte namngetts än eller definierats speciellt mycket än. Dessa beskrivningar går att finna i beskrivningen av enskilda individer som exempelvis *Järnängeln*. (Se kapitlet **PERSONER**.)

Magi i allmänhet är inte fysik utan går bortom det och kan göra vad som verkar omöjliga saker enligt vår förståelse av vårt fysiska universum. Den mesta magi bryter mot naturlagar vilket gör att Verkligheten bland måste träda in och återställa dem.

Beskrivningarna nedan är allmänna och det är inte säkert att varje individ som praktiserar den typen av magi kan allt som är beskrivet, eller är begränsad av det som står.

Schamanism är en typ av äldre magi där kunskapen förs vidare från schaman till lärling, oftast ett av schamanens barn. Magin kan ibland föras vidare i blodet i slakten. Ordet schaman har ofta andra namn lokalt som de samiska nåjderna eller indianernas medicinmän. Schamanism inkluderar insyn i andevärlden, begränsad framtidsskådning, olika typer av spåkonster och magiska talismaner. Några som har schamanistisk anknytning är *Liemannen* och *Skaparflickan*.

Vit magi är ett samlingsnamn för goda, positiva användanden av övernaturliga krafter. Det innebär att källorna är liv snarare än o-liv, och att effekten är positiv och livgivande snarare än negativ och destruktiv. Nox använder mest vit magi även om den är nekromantisk och

mycket av det beror på att hon har god positiv kontakt med personer i dödsriket. Vit magi kan både läras ut eller självläras och användas utan någon form av kunskap annat än förmågan att läsa.

Nekromanti är olika typer av magi som använder dödsenergi, kontrollerar döda, skapar odöda och liknande. Nekromanti är inte i sig ont eller negativt utan det beror på hur man använder den. Dock så tenderar den att dra till sig mer ondskefulla användare. Nekromanti kan användas utan någon förkunskap men den kräver ofta en någorlunda stark vilja. Den kan användas bland annat som talade formler eller ingjuten i magiska föremål som *Nekros* ringar. (Se kapitlet **PERSONER**.) Nekromanti kan användas för att förflytta sig in i andevärlden och se in i andevärlden. Den som kan se in i andevärlden kan också se annars osynliga energier och förstå vad deras effekt är.

Ritualmagi är en typ av magi som kräver längre förberedelser, olika mängder ingredienser och vokaliserade formler. Det är en kraftfull och flexibel typ av magi som kan binda formler till personer och föremål och sedan kan användas utan någon kunskap annat än hur man aktiverar den. Ju fler steg som krävs för kastandet av formlerna, desto kraftigare och effektivare kan de bli. Steg kan inkludera användandet av ingredienser, handrörelser, magiska ord, handhållning, ristade mönster som pentagram med mera. *White Witch* och *Magiska Markus* är två kända användare av ritualmagi som använder ord och rörelser för att aktivera formler som de förberett innan.

Häxmagi använder ritualer, meningar och recept för att skapa brygder och föremål med magiska effekter. På så sätt är den lik ritualmagin, med skillnaden att häxmagin inte tillåter kastandet av formler annat än på brygderna och föremålen. *Dockhans mor* var en häxa.

Psioniska förmågor

Detta är samlingsnamnet för förmågor som utgår ifrån en persons tankekraft som förmåga att läsa tankar exempelvis. Det finns även en motsatt kraft kallad psim som är vad demoner som Ahriman består av när de tar plats i en levande dimension.

Personligheten är en som har psioniska förmågor, telepati (tankeläsning) och telekinesi (förmågan att förflytta föremål med bara tanken).

Övriga övernaturligheter

Spöken verkar kunna ses av alla personer men man kan anta att de själva vanligtvis håller sig osynliga. Spöken och andar verkar vara samma sak.

Halvvampyrer, även kallat dhampirer, är personer som är födda av en vampyrförälder och en normal person. De saknar vampyrernas oförmåga att vistas i solljus. Exempel är



Jeanne Nocturne.

Odöda, vilket egentligen inkluderar vampyrer, står här för odöda som inte är vampyrer. Exempel är Ghast.

Vampyrer har följande krafter: Översnabbhet, superstyrka och hypnos. De kan inte vistas i solljus.

Vampyrers förmågor är olika mellan klaner och äldre individer är kraftfullare.

Världens okända forntid

Det fanns en period i världens fornhistoria som inte är känd för mänskligheten i stort. Det var en tidigare period med superpersoner i ett paradiskt land, Lu, vid Nordpolen som var parallell med vår världs stenålder ungefär. Det finns ytterst få lämningar kvar från denna tid. En sådan lämning är en teknomagisk artefakt som tjänade som livsnedtecknare åt den tidens första och främsta hjälte, *Cro-mag Eldhår*. En artefakt, i form av en amulett, från denna tid har återfunnits av Nordens stjärnor i avsnittet Fritt fall i Nybörjarperioden men man hade då ingen aning om vad den var eller vad den kan göra annat än att den kan avge ett sken. Om detta är livsnedtecknaren är okänt. Superskurken Hjälmmaren känner av någon anledning till den men det är okänt vilken kunskap han har om dess användning eller ursprung.

Den levande basen anlände till Jorden och dess möjlighetskraft gav upphov till superhjältar och superskurkar (som exempelvis *Svartmoln*, se kapitlet

PERSONER). I centrum var den tidens första och största hjälte, Cro-mag. Något hände i slutet av den tiden som fick basen att gå i självvald exil ända till 1900-talet.

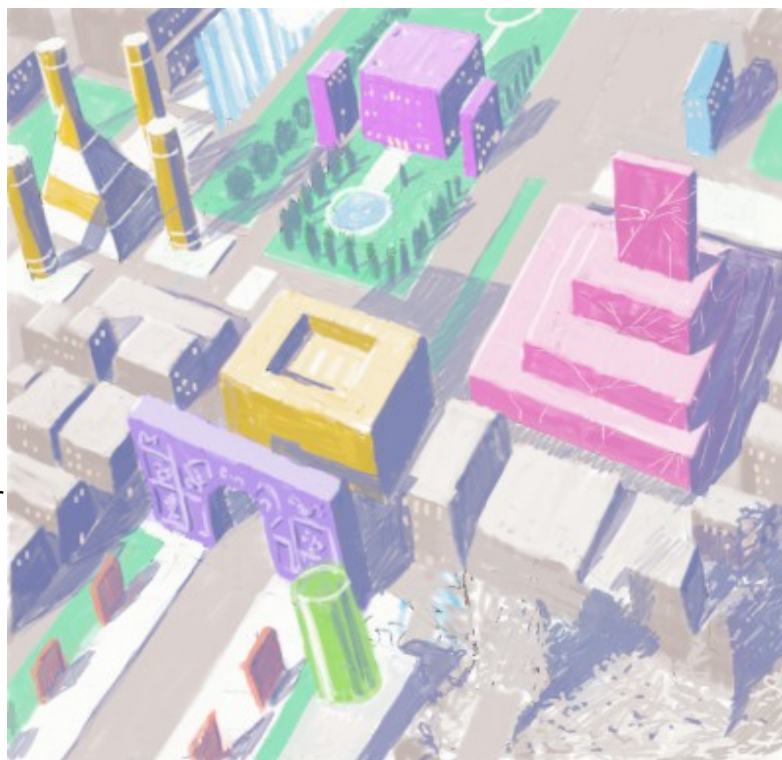
Troligen fungerade Cro-mag som en slags batteri och katalysator för den tidens superpersoner så ju fler superpersoner det fanns desto kraftigare blev han. Till slut blev han och basen så fyllda med kraft att Cro-mag inte kunde kontrollera det längre. Efter att ha räddat basen från ett hot så sprängs han och utplånar det paradiskt land med superhjältar som han vart med och skapat.

Vid denna skrifts skapande så har det funnits en motsvarande "första" hjälte i vår tid men hans eller hennes död (eller alternativt försvinnande) orsakade inte en liknande urladdning.

Denna forntidsdel är till stor del Lars Johanssons idé och kommer troligen figurera väldigt lite i huvudserien utan vara en möjlig spin-off. (Se **Appendix 2**, stycket *Spin-offs*, för mer information.)

Se kapitlet **GRUPPEN** för en mer ingående beskrivning om när olika viktiga händelser inträffat och **Appendix 9** för en grafisk tidslinje.

Bilden, av Daniel Schenström, visar en stad i Lu, det forntidsrike som Cro-mag bodde i.



Kända andra världar

Det finns andra befolkade planeter i vår galax men ingen av dem är allmänt kända. Dessa inkluderar:

Apoteus hemplanet. Apoteus hemplanet är inget känt om annat än dess invånare är högt stående teknologiskt och andligt och lagrar andlig kosmisk energi i kroppsdräkter.

Avatarius. Denna planet är antagen att existera men inget är känt om den annat än att den ligger i krig med Virtusia och var hem för Doktor Dedrup.

Exodus är Hypermans hemplanet. Lite är känt om den annat än att de sista överlevande sändes ut till olika andra beboeliga planeter efter att planeten genomgått en enorm natirkatastrof.

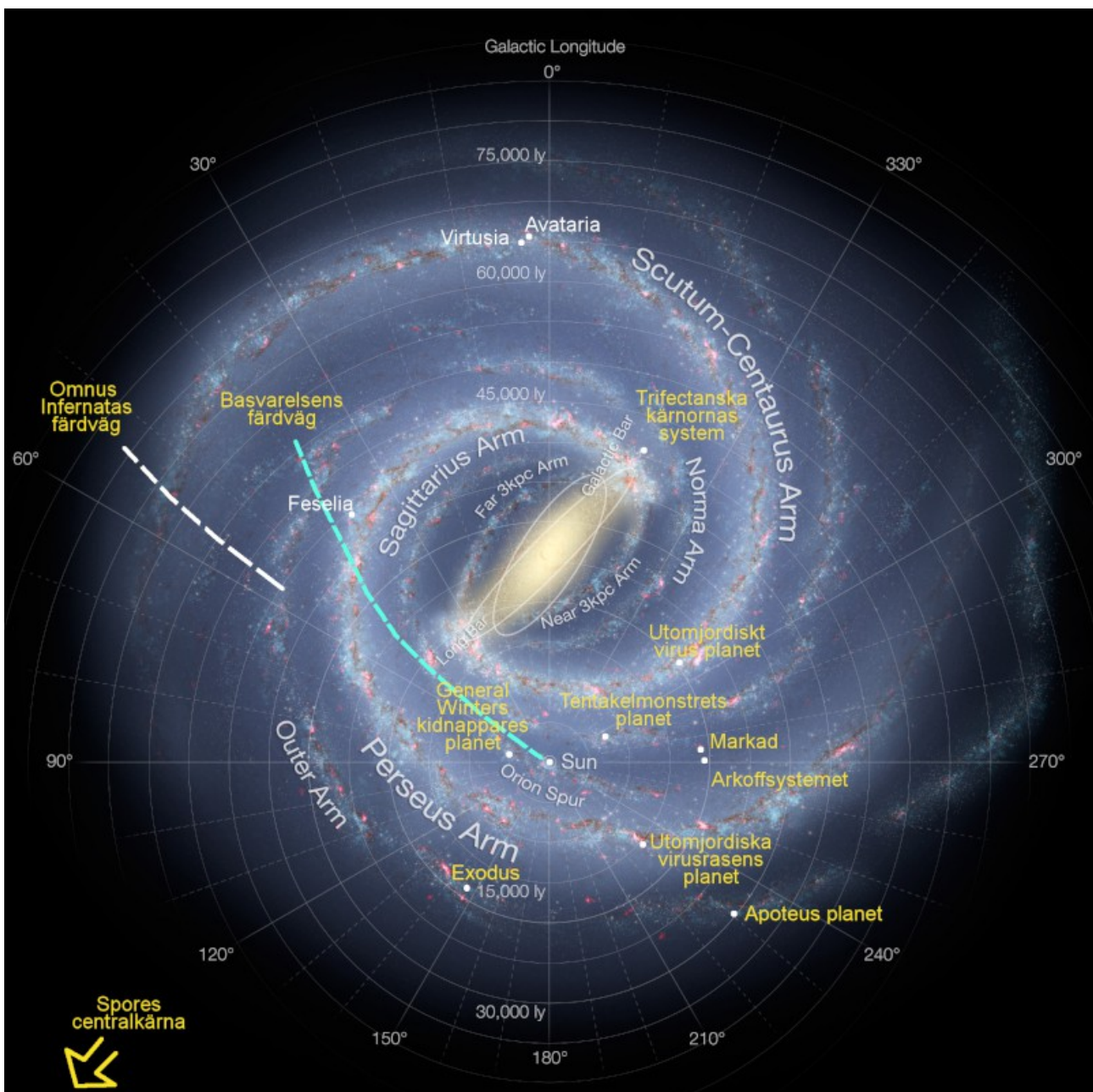
Feselia. Denna planet var hemvist för en varelse av samma typ som den levande basen och en katastrof där utplånade i princip den civilisationen. Feselia ingick i ett större galaktiskt rike där Morts jägares ras är en viktig del.

Gordon i Arkoffsystemet som är *Marshall Thunders* födelseplanet. Marshall Thunder verkar förutom sina superkrafter vara väldigt människolik.

Markad är ett träskmarkssystem.

Morts jägares hemplanet. Denna planet tillhör en ras som dyker upp på Jorden i jakt på Mort som härjat runt i deras galaktiska rike som inkluderar Feselia.

Virtusia är Virtusernas hemplanet (se stycket om *Kända utomjordingar* ovan för beskrivning av dem).



De namn som är vita på bilden är etablerat medan det som är gult inte är fastställt än utan gissningar.

Superkrafternas ursprung

En hel del av superpersonerna är indirekt skapade av gruppens levande bas (se kapitlet **PLATSER**) genom kontakt med den nuvarande superhjalteerans första, av basen skapade, hjälte. Hjälten spred samma typ av möjlighetskraft som basen har på de ställen hjälten besökt vilket gör Sverige mer supertätt än många andra länder.

Detta är inte allas krafter ursprung, och det är inget som på något sätt behöver figurera i berättelserna utan bara en del av den bakomliggande mytologin.

De som är etablerade att få sin kraft på detta sätt inkluderar Otroliga mannen, Regn, Fahrt, The Detective, Graviton, Illusionisten, Muskelmannen, Queen of Hearts, Vita Duvan II, Urberget, Kristallkvinnan, Spindeldamen, Den stora hjälten och Viga Vera.

Multiversums skapelse

Mycket litet är känt om multiversums skapande annat än att det kom ur en Big bang-liknande början och att det föddes ur ett inferno av lycka och plåga. De kosmiska medvetandena föddes i samband med detta. Kort efter dess uppkomst skapades o-livets dimensioner när de första dimensionerna med liv blivit till.



Multiversums skapelse. Man kan se några av de kosmiska väsen. Bild av Daniel Schenström från avsnittet Verkligheten.

Forskningsframsteg utöver det vanliga

Här listas de innovationer inom vetenskapliga områden som skiljer sig från vår värld.

Kemikalie Z

Denna kemiska konkott är det som gett Ghasht och Grav deras krafter. Skapad av Akki med pengar från Herr Vit.

Tolonium är ett oförstörbart material skapat av Akki.

Genmanipulation

Emeritus Blod är en briljant genetiker vars kunskap och kapacitet överstiger vår världs motsvarighet och han kan skapa genetiska modifikationer på levande varelser med snabb effekt..

Extra detaljer

Detta är unika saker som finns i Nordens Stjärnors värld.

Tidningar

Det finns två kvällstidningar och ett magasin som finns i Nordens Stjärnors värld: Snabben och Kvällsarket samt Hård Fakta som är Stockholms största tidning. Hård fakta hade Isabella Andersson (*Lady Lynx*) som journalist. Dess ägare är politikern Gustav Petterson.

Drycker

Grom är en romdryck brygd i Gromköping och är precis som staden döpt efter piraten Grom Vitskägg (se kapitlet **PERSONER**).

KAPITEL 2: GRUPPEN

Här kan du läsa om gruppens historia, vilka som var medlemmar när och när de olika serieavsnitten utspelar sig.



Superstjärneuppsättningen. Bild av Daniel Schenström.

ALLMÄNT OM GRUPPEN

Nordens stjärnor är en superhjaltegrupp med högkvarter i Sverige, men de begränsar sig inte geografiskt utan tar sig dit de behövs då de är jordens mäktigaste supergrupp. (Just Revenge anser dock att de är den mäktigaste gruppen.)

De har för det mesta god kontakt med Sveriges myndigheter, och deras talesman, grundare och kontaktperson är *Fredrick Von Lindén*, till vardags enbart kallad *Greven*. (Se kapitlet **PERSONER**.)

Greven är också gruppens koordinator under uppdrag då han sitter i gruppens övervakningsrum och har koll på radar, kommunikation och liknande. När det behövs är han också med i fält.

Under Sönderfallsperioden (se Kronologi senare i kapitlet) har de varit hårt kritiserade och under journalisters och regeringens lupp.

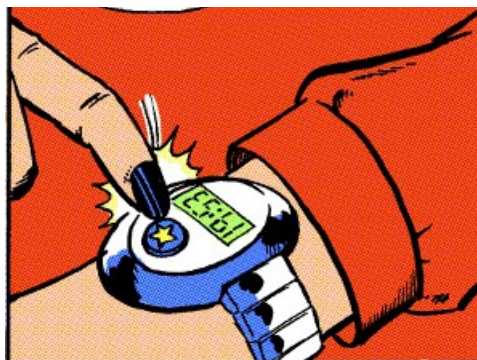
Hedersmedlemmar

Då och då får personer som hjälpt gruppen hedersmedlemskap. Exakt vad det innebär förutom en medlemsknapp och inbjudan till en årlig julfest är okänt om något. Kända medlemmar är alla som dök upp och hjälpte dem i kampen mot Ahriman i *Förgöraren*. Dessa personer detaljeras ej i denna guide då de inte följer samma regler för användning som Nordens stjärnor. Läs mer i kapitlet **SERIER**.

Utrustning och teknologi

Gruppen använder larmknappar förklädda som klockor i Nybörjarperioden och när signalen går ska alla inställa sig i högkvarteret. Den har en avståndsbegränsad GPS som kan se vart armbanden befinner sig inom någon kilometer eller så. I Superstjärneperioden har de kommunikationsarmband och teleportörer. Det är okänt om teleportörerna är gruppens egen teknologi eller om det är Den levande basens. Telepotörerna finns inte alltid tillgängliga.

Bild av Daniel Schenström.



Fordon

Här listas de olika fordon som gruppen använt.

Helikopter i Nybörjarperioden

Detta är ett av åtminstone 2 olika fordon från denna period. Helikoptern har en golvlucka och repstege. Den är målad i vitt med gruppens logo på sidorna. Den figurerar i *Dedrups dödliga prisma*.
Bild av Daniel Schenström.



Flygplan i Nybörjarperioden

Detta flygplan eller något liknande finns i både denna period och Superstjärneperioden. Eventuellt är versionen i Superstjärneperioden mindre. Planet kan ses i *Kalabalik i Kebnekaise* och *En hobby för alla*.

Bild av Mario Toro.



Silverstjärnan

Detta flygplan används i Framgångsperioden. Bild och detaljer följer nedan.

Bild av Daniel Schenström.

Nordstjärnan

Detta är troligen ett av gruppens farkoster i Superstjärneperioden och kanske även i Sönderfallsperioden.

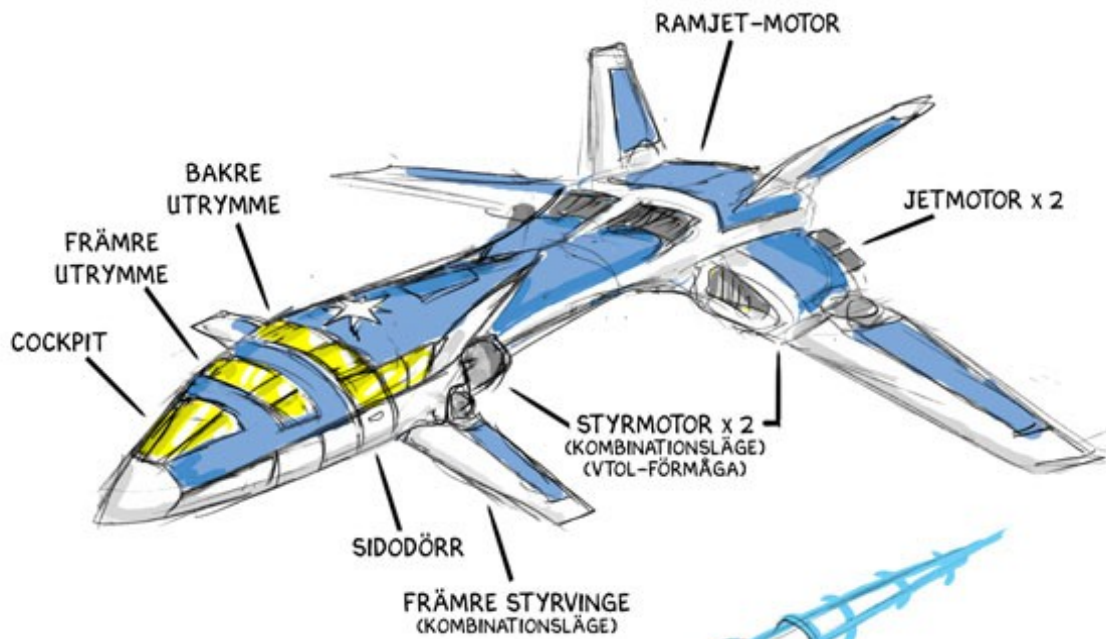
Bild på nästa sida av Fredrik Andersson.

Tunnan

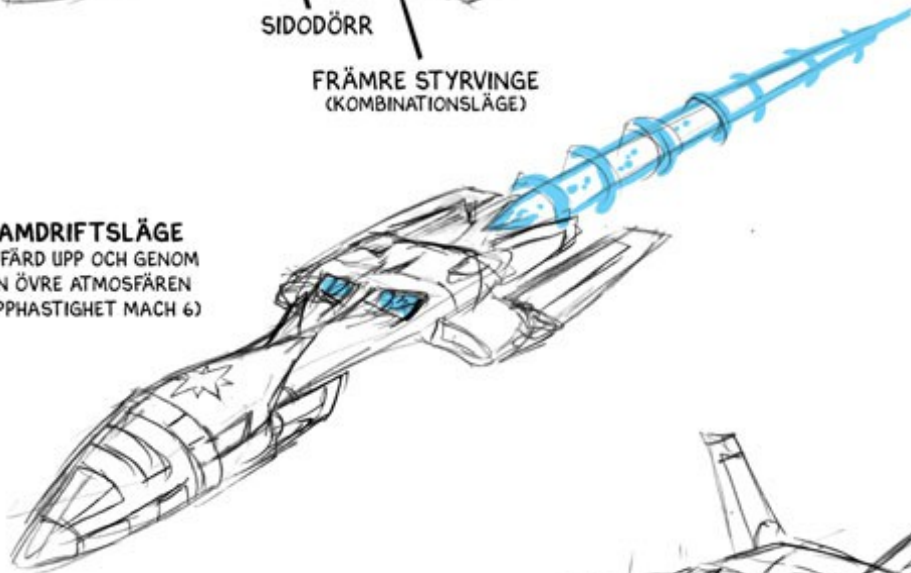
Denna farkost används i Superstjärneperioden och ses i *Förgöraren*. Det primitiva utseendet till trots är detta en mer avancerad farkost med kraftfält för aerodynamik exempelvis. Bild finns nedan.

Bild av Daniel Schenström efter Sebastian Sandbergs förlaga.

NORDSTJÄRNAN



RAMDRIFTSLÄGE
FÖR FÄRD UPP OCH GENOM
DEN ÖVRE ATMOSFÄREN
(TOPPHASTIGHET MACH 6)



STYRMODUL
ENSKILT FLYGLÄGE

KAN ÄVEN FUNGERA
SOM RYMDSKYTTEL



PULSDRIFTMOTOR
(ENERGIDRIVEN RAKET)

LÅNGDISTANSMODUL
ENSKILT FLYGLÄGE

KAN ÄVEN FUNGERA FÖR
ATT GE STYRMODULEN
EN "KNUFF" UT I RYMDEN.



KONCEPT & BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012

SILVERSTJÄRNAN SAAB TIN X1

Längd: 26 m

FA12

Vikt: 14000 kg

Piloter: 1-2

Passagerare: 14 (+4 extrasäten)

Maxhastighet: Mach 2 (2460km/t) inom atmosfären, Mach 14 utanför

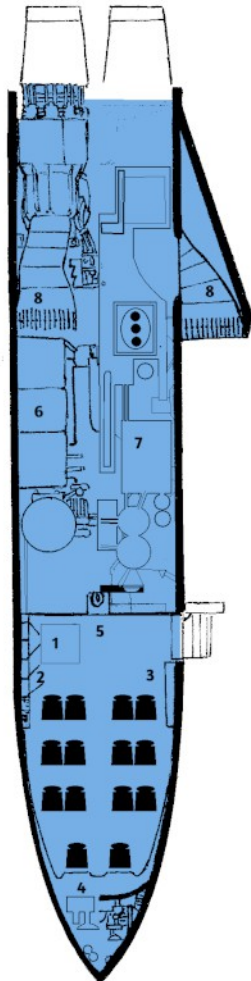
Räckvidd: 4000 km (med konventionellt bränsle och energi från utomatmosfärsmotorerna)

Takeoff och landning: VTOL

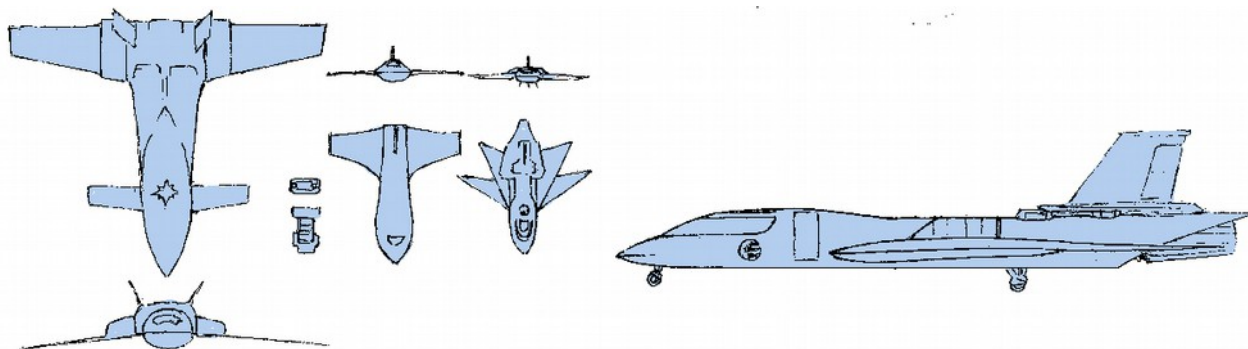
Vakuumsäkrad för rymdresande.

1 veckas luft för 14 personer.

Vingarna kan fällas in och ut för högre lyftförmåga, manöverförmåga, och är infällda i landat läge i Stjärntornet. Den maximala manöverförmågan ger för många g-krafter för en vanlig människa att använda. Planet syns inte på konventionell radar.



- 1 BOTTENLUCKA
- 2 SKÅP MED UTRUSTNING, SOM EXTRA DRÄKTER
- 3 EXTRA DATOR
- 4 RADAR, RADIO, FARTREGLAGE, SENSORER
- 5 WC
- 6 VÄNSTRA SIDAN VISAR ATMOSFÄRISK FLYGMOTOR
- 7 HÖGRA SIDAN VISAR UTMATMOSFÄRISK MOTOR
- 8 LUFTINTAG



Storleksjämförelse mellan flygfarkosterna och sidvy av Silverstjärnan.

Kronologi

Kronologi betyder tidsordning och handlar om när saker har skett och i vilken ordning.

Nordens stjärnor bildades i sin värld 1983 av Greven för att befria en grupp tillfångatagna diplomatbarn. De har gått genom olika perioder som liknar dem i den amerikanska superhjälteserieindustrins periodindelning. (Golden Age, Silver Age, Bronze Age och Modern Age. Det går att läsa mer om de amerikanska periodindelningarna på Wikipedia eller Seriefrämjandets seriewiki.) Dessa perioder används som en slags fingervisning (men är på inget sätt tvingande) om var en viss typ av berättelser eller vissa teckningsstilar fungerar bäst. Vi kallar perioderna för Nybörjarperioden, Framgångsperioden, Sönderfallsperioden och Superstjärneperioden.

Tiden före Nordens stjärnor har **troligen** åtminstone en period med pulp-tidningskänsla.

Mycket i kronologin kommer att definieras via de publicerade berättelserna, som inte publiceras i någon som helst kronologisk ordning, i Svenska superserier. Ett avsnitt från Superstjärneperioden kan alltså följas av ett avsnitt från Framgångsperioden beroende på vart författaren har satt sin berättelse. Dubbelavsnitt och trippelavsnitt kommer dock självklart att publiceras efter varandra om inget oväntat inträffar. Trippelavsnitt är undantagsfall för det är meningen att avsnitten ska vara fristående eller maximalt två avsnitt långa, för att utgivningstakten för Svenska superserier är låg.

I albumen publiceras avsnitten i kronologisk ordning inom albumet.

Ungefär 6 år har gått i Nordens stjärnors värld från deras grundande till deras nutid så varje period motsvarar ungefär 1,5 av deras år. I vår värld har det ju gått betydligt fler år sedan dess och varje period motsvarar ungefär 5-6 av våra år. Det här är hur vi efterliknar den förskjutning som man märker i serier från Marvel och DC där serierna i en del fall publicerats i över 80 år och karaktärerna inte åldrats nämnvärt.

Här i guiden kommer stå ordningen i vilken de olika avsnitten utspelar sig så att det inte blir förvirrande för skaparna. För läsarna finns det en läsarguide som tar upp det som faktiskt har definierats genom publicering. Den finns på Nordens stjärnors hemsida.

Den som skapar en berättelse i en viss period får använda precis vilka karaktärer den vill som finns i den eran. En berättelse kan involvera allt från en person till alla.

Sektionerna nedan kommer fokusera på olika perioder och viktiga händelser i dem. Det finns en utökad tidslinje i **Appendix 6** där fokus är på vad som hänt i Nordens stjärnors värld. Där tas alla historiska händelser upp oavsett om de är viktiga eller ej. Slutligen, längst bak i denna guide finns en grafisk tidslinje där man kan se avsnitten och när medlemmarna i Nordens stjärnor kommit med.

Se också sektionen om Metabakgrund i **Appendix 7: Metainformation**.

Mycket av det som är grått i denna sektion är en etablerad händelse men ordningen är osäker då detta inte publicerats än.

Intressanta händelser före seriens början:

(Denna period kommer inte vara fokus för serien Nordens stjärnor, men kanske detaljeras mer i spinoff-titlar, enskilda avsnitt och ibland refereras till. Se **Appendix 2**. Mitten av 1900-talet motsvarar nog pulperan i amerikansk seriehistoria.)

Multiversums födelse (mer än 13, 8 miljarder år sedan)

- I ett inferno av lycka och plåga börjar alla dimensioner och världar att skapas. De kosmiska medvetandena som Verkligheten föds. De livfulla dimensionerna får sina motsatser i de o-levande dimensionerna som föds ur det levandes förstörelse, levande varelsers rädslor, smärtor och hat. Kort efteråt, från de demoner som skapas av allt det negativa, skapas Qliphoben. Syns i *Verkligheten*.

42000 år sedan

- Gruppens levande bas i den moderna eran anländer till jorden för första gången men när de krafter den gett *Cro-Mag Eldhår* får honom att explodera går den i självvald exil. Endast *Svartmoln* överlever explosionen.

1800-talet

- *Puttetorpa Here* och Tin är aktiva eller existerar.

1918

- Liemannen föds.

1929

- *Johnny Boy* föds.

Mitten av förra seklet

- Folkets väktare, en tidigare supergrupp bestående av bland annat den första *Vita Duvan*, Liemannen och *Osynliga mannen* och dåtidens största hjälte är aktiv. Samtida med dem är *Stjärnmannen* som arbetar ensam. (Se kapitlet **PERSONER**.)

1970-talet

- *Osynliga mannen* dör, *Den största superhjälten* (Se kapitlet **PERSONER**) försvinner, sannolikt död, *Vita Duvan* går i pension. De förföljde superskurken Draken till sydpolen strax före. Folkets väktare upphör. Apoteus kommer till Jorden som turist och blir kvar.

- Greven, Garzia Maroto och Leif Schwartz smugglar diamanter i Afrika vilket man får se som tillbakablickar i avsnittet *Smugglarna*. Efter att ha druckit förgiftat vin får Leif kraften som skapar *Hatet*. Greven och Garzia verkar inte få några effekter. (Se kapitlet

PERSONER.)

- Greven möter Pantern i Afrika och de inleder en romans.

1980-talet

- Förutom andra supergrupper så är grupperna Die Frieden Bande och The Club aktiva.

1981

- Otrolige mannen upptäcker sin kraft och börjar sin karriär som brottsbekämpare. Nox får sina krafter.

1982

- Johnny Boy får hjärtattacken som aktiverar hans superkrafter.



Nordens stjärnor som de såg ut i Nybörjarperioden. Bild av Daniel Schenström.

Nybörjarperioden, inspirerad av Golden Age-perioden:

1983-1985 i Nordens stjärnors värld. 1983-1989 i vår värld teknologi-, mode- och miljömässigt.

Lämplig för upplyftande och lite enklare historier där vad som helst kan inträffa och de goda hjältarna alltid är trevliga och överens och besegrar skurkarna. Hjältar dör aldrig, skurkar försvinner eller överlämnas till polis. I USA varade denna era mellan 1938 och 1956. Teckningsstilar som "bäst" passar in är de från samma tid, från Kirbys kantiga stiliserade stil, till realistiska stilar som varit norm fram till 90-talet.

1983

- Gruppen förs samman av Greven för att matcha ett kommande hot. Pantern är tänkt som

ledare. Detta kan läsas om i avsnittet *Bit för Bit*. Detta avsnitt utspelar sig direkt före det nedan.

- Gruppen möter ovan nämnda hot, och hittar *Tin* i *Kalabalik i Kebnekeise*.
- Gruppen håller först till i Grevens gods.
- Gruppen möter *Emeritus Blod* för första gången i *Monstermakaren*. Efter att ha förargats i en TV-intervju skickar han monster till Stockholm för att visa sin överlägsnhet men stoppas av Nordens Stjärnor.
- Gruppen möter *The Club* i *London ringer*.
- Gruppen slåss mot *Förfärliga fyran*.
- Efter att ha hjälpt svenska militären får man en kaserngård på S1 i Uppsala att ha som bas då regementet flyttat till Enköping ett år tidigare.
- Vita duvan II gör sin solodebut i *Vitt är det nya svart* och tackar nej till att gå med i gruppen. White Witch gör sin debut som Pomperipossa. Spindeldamen, Kristallkvinnan, Jeanne Nocturne, Face, Vita duvan, Liemannen, Draken, Den största hjälten och två versioner av Osynliga mannen är också med. Det är Greven som hyrt skurkarna för att se vad Vita duvan II kan göra och försöka få henne med i gruppen.
- Gruppen slåss mot en serie superskurkar och superskurken *Insektören* ligger bakom anfallen.

1984

- Gruppen avslöjar den mörka hemligheten bakom den Rubiks Kub-liknande Dedrups Prisma i *Dedrups dödliga prisma!* Detta och de tre nedanstående avsnitten följer direkt efter varandra och utspelar sig strax efter en julafton.
 - Johnny Boy möter *Magiska Markus* i avsnittet *Disco Inferno* när han letar efter Tin, Pantern och Orientens pärla som försvunnit när gruppen delat på sig i avsnittet *Dedrups dödliga prisma!* De konfronterar White Witch (som Pomperipossa) och Pitchfork som gör sin debut (som Satanssoldaten) och slutligen Grotosko (som Dr Demon).
 - Gruppen återförenas i avsnittet *Fritt fall* och möter några av *Hjälmarens* underhuggare.
 - Gruppen, tillsammans med *Das Frieden Band* är med i avsnittet *Terror i Tyrolerna* och slåss mot Pollution, White Witch och eventuellt Jeanne Nocturne.
 - Gruppen konfronterar Bobby i *Mördarmikrober* på Mallorca.
 - Gruppen, tillsammans med *Magiska Markus* besegrar *Svartdröm*.
 - **Gruppen möter *Lagens Vänner* i *Nordens Stjärnor* och *Lagens Vänner*.** (Johnny Boy, Lon, Pantern, Otroliga mannen, Orientens pärla, Tin och Nox är aktiva i denna era. Gruppen går kanske från att samlas i en sunkig lada till att definitivt få en kaserngård i nerlagda S1, Uppsala.) **Jeanne Nocturne är aktiv men som hyrskurk.**
- Aktiva skurkar i denna period:** Diamant-Jimmy, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face (dock innan hon blev en skurk), Grom, Grotosko, Hatet, Herr Vit, Hjälmarens, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattiskungen, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Svarta örnen, Svartdröm, Spindeldamen, Urberget, Viga Vera, Vildöga, White Witch.



Nordens stjärnor i Framgångsperioden. Bild av Daniel Schenström.

Framgångsperioden, inspirerad av Silver Age-perioden:

1985-1986 i Nordens stjärnors värld. 1989-1995 i vår värld teknologi-, mode- och miljömässigt.

Lämplig för berättelser som både är fantastiska, och dem som innehåller försiktiga samhällskommentarer och andra införanden av realistiska element i miljön, men framför allt för mindre perfekta hjältar som kan träta sinsemellan. Hjältar kan dö, men det är ytterst ovanligt och de kommer inte tillbaks, hjältar kan också misslyckas, fast det är väldigt sällan. I USA varade denna era mellan 1956 och 1970. Teckningsstilar som passar "bäst" är de mer realistiska men det finns definitivt plats för intressanta experiment med panelföljder, symbolism och mer independent- och pop-konstinspirerade dito.

1985

- Flera superhjältar som varit aktiva före och samtidigt med Nordens stjärnor kidnappas och mördas av den galne superskurken *Doktorn* när *Personligheten* skapas i *Vem släcker Stjärnorna?*. Detta är troligtvis gränsen mellan denna och föregående eran.
- Gruppen möter Svartdröm igen och besestrar honom med subliminala mardrömmar som Tin kom på att använda.

1986

-Gruppen möter Svartdröm en tredje gång då han styr en armé av sömngångare som kontras av Nox armé av själar.

- Gruppen möter *Jeanne Nocturne* under ett livvaktsuppdrag som misslyckas.
- Ghast blir till väldigt nära slutet av denna period.
- *Diamant i olja*. De möter *Råttan* och Diamant-Jimmy på en konstutställning. Detta utspelar sig väldigt nära slutet av denna period om man utgår från det som skrivits om längden på Ghasts solokarriär.

- *Det spökar*. Ghast är på intervju hos gruppen när ett samtal från en bonde med spökproblem tas mot. Tin och Nox skickas iväg och Ghast dyker senare upp för att assistera.

(Alla plus Jeanne Nocturne och Personligheten är aktiva under denna period. Gruppen får eller bygger kanske sin första riktiga bas, Stjärntornet. Se kapitlet **PLATSER**.)

Aktiva skurkar i denna period: Diamant-Jimmy, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face, Grom, Grotesko, Hatet, Herr Vit, Hjälmmaren, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattiskungen, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Råttan, Svarta örnen, Svartdröm, Spindeldamen, Urberget, White Witch.



Nordens stjärnor som de såg ut under Sönderfallsperioden. Bild av Daniel Schenström.

Sönderfallsperioden, inspirerad av Bronze Age-perioden:

1987-1988 i Nordens stjärnors värld. 1995-2001 i vår värld teknologi-, mode- och miljömässigt.

Lämplig för mörkare berättelser liknande Dark Knight Returns och Watchmen samt för antihjältar. I USA varade denna era mellan 1970 och 1986. Öppen och ganska experimentell era. Observera att de nämnda serierna snarare anses vara starten på den moderna perioden i verkligheten. Här kan seriefigurer bryta den fjärde väggen (vilket betyder involvera läsaren direkt i berättelsen, förstå att man är en seriefigur, är fiktiv och liknande).

1987

- Relationen mellan gruppen och regering och rättsväsende försämras.
- *Järnängeln* blir till. Kanske blir hon senare en i gruppen.
- *Falskspel i Gromköping* utspelar sig där gruppen möter *Fiddler* och *Råttan*.
- Nox, Jeanne Nocturne, Greven och Pantern lämnar gruppen för att ta det lugnt i Märsta vilket detaljeras i spin-offen *Eliten*.
- Jeanne Nocturne lämnar *Eliten* efter att ha gjort något de finner för magstarkt.
- Hela Nordens stjärnor kallas in för att stoppa Jeanne i *Nordens stjärnor vs Jeanne Nocturne*. Jeanne vinner.
- Ghast besegrar *Svartdröm* i *Gromköping* där han skapat ett mardrömsmonster.
- En skurk hittar den levande basen. När han besegras så tar gruppen över basen och upptäcker dess egenskaper. (Detta sker troligen i slutet av perioden.)

1988

- Grotesko dyker upp för sista gången sist i perioden.

(Lon, Pantern, Otroliga mannen, Jeanne Nocturne, Nox, TIN, *Plågaren*, *Marshall Thunder* och Personligheten är aktiva i denna period. Troligen så växlade ledarskapet mellan dem med ledarskapsförmåga som Pantern och de mer långvariga som Lon och Jeanne Nocturne. Vita duvan II kommer ny nära slutet på denna period. *Gravitons* anländande och sista kampen mot Grotesko är troligen slutet på denna period.)

Ghast är aktiv, och blir medlem i slutet av denna period.

Aktiva skurkar i denna period: Diamant-Jimmy, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face, Fiddler, Grav, Grom, Grotesko, Hatet, Herr Vit, Hjälmare, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Lady Lynx, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattiskungen, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Råttan, Svarta örnen, Svartdröm, Spindeldamen, Urberget, White Witch.



Nordens Stjärnor i Modern Age-perioden. Vissa färger är inkorrekta och en del medlemmar saknas. Bild av Daniel Schenström.

Superstjärneperioden, inspirerad av Modern Age-perioden:

1988+ i Nordens stjärnors värld. 2001-nu i vår värld teknologi-, mode- och miljömässigt.

Lämplig för alla sorters berättelser berättade med moderna berättartekniker. Det är också platsen för Imageliknande berättelser med mycket yta och stora vapen. Engelska namn blir vanligare. Alla teckningsstilar passar bra.

- Eftersviterna av kampen mot Grotosko detaljeras i *Grotosko är död, länge leve grotesques* där demonerna hämnas Grotoskos död. Detta utspelar sig alltså direkt efter Grotoskos sista strid.
- Gruppen slåss mot *Vengeance* i *Nordens stjärnor vs Vengeance*.
- *Jagad jägare*. Lon och Superstjärnan skrämmer upp en grupp jägare som olagligt jagar lo-djur. Det visar sig att Doktor Dedrup med en förslavad Vengeance också är där.
- *Dedrups dårskap*. En stund efter föregående berättelse har Superstjärnan blivit övertagen av Doktor Dedrup som använder hjärnkontrollerade plattor som lätt kan appliceras på människor. Greven, Lon och en tillfälligt allierad General Winter leder motståndet. Med hjälp av Råttan lyckas man ta sig in i Dedrups rymdskepp och oskadliggöra honom och Vengeance.
- En del av *Smugglarna* utspelar sig. Nordens Stjärnor assisterar Garcia Maroto mot Hatet under en välgörenhetsgala.
- *Stolt i NY*. Gruppen bråkar med Just Revenge över upphovsrätten till sig själva som dykt upp i Just Revenge serietidning utan tillåtelse.
- Juli: *Ghast* kommer med under kampen mot General Winter i *Militant vinter*. Detta är väldigt tidigt i perioden om det ska stämma med det som står i Ghasts profil om längden på hans solokarriär.

- Svartdröm låter sig bli inspärrad i Havsbergets mentalsjukhus i *I mörkret*. Detta sker efter att Ghast blivit medlem.
- Lon möter *Nattkatten* och skonas för att han är kock.
- Jeanne Nocturne kommer tillbaka efter att ha träffat Superstjärnan i *Carpe Nocturnal*.
- Graviton möter Nattkatten i Havsbergets mentalsjukhus som del av sitt examensarbete i *10 frågor*.
- Under ett välgörenhetsevent på ett museum anfalls gruppen av odöda ledda av nekromantikern *Nekro* i *Tyst, de döda talar*.
- Mort från Mellanvärlden dyker upp i *Död*. I kampen mot honom lär sig gruppen om sin levande bas och Vita duvan II rycks med in i Mellanvärlden, Morts hemuniversum.
- Vita duvan II går genom en period som *Svarta duvan* efter att ha spenderat tid ensam i *Morts* dimension. Vita duvan II ska vara borta i motsvarande 20-30 avsnitt.
- Några av medlemmarna fångas i en annan dimension efter en strid mot några monster och Otroliga mannen är ersatt av sin motsvarighet från en parallell värld.
- *Marshall Thunder* återkommer i jakt på ett rymdmonster i *Thunder from Space*. Någon gång efter detta avsnitt så kommer Otroliga mannen tillbaka.
- Julafton 1988
- Plågaren och Graviton slåss mot White Witch och Pitchfork (fd Tveudden) i Enköping i *Bocken brinner*.
- Spore anländer i berättelsen *Cyan & guld*.
- Gruppen möter Hatet i *Nordens stjärnor och Hatets vän*.
- Ursprungsformationen av gruppen slåss mot några av de som kommit nya i denna period i *Nya vs gamla*.
- Gruppen får problem med USA och skurken *Ingen* i *En hobby för alla*. Ingen spärras in i Havsbergets mentalsjukhus.
- Gruppen upptäcker en teknomagisk artefakt som är en dagbok från den forntida hjälteperioden.
- Orientens pärla gör sig av med sin sista pärla i *Orientens pärlas sista pärla*.
- Superstjärnorna bildas av *Kosmos Pärlor, Delpho, Halvhjärtat, Al-Hybrot* och *Infinite Boy*. Senare kommer *Skaparflickan* med.
- Nattkatten ger sig efter Superstjärnans familj i gruppens första konfrontation med honom i *Nattkatten slår tillbaka*.
- Gruppen slåss mot den nyrymde Nattkatten i *En natt ute i Gromköping*.
- Nordens stjärnor ger sig den på att rensa upp Gromköpings undre värld men stöter på Nattkatten.
- Gruppen försöker stoppa narkotikasmugglare men får återigen med Nattkatten att göra i *Det som glittrar i natten*.
- En superskurkgrupp ledda av Nattkatten tar en skolbal som gisslan i *Balens kung*.
- *Förgöraren* utspelar sig. Förgöraren är före Ragnarök och Omnus Infernatas första uppträdande.
- Demoniska odöda vikingar härjar i Ragnarök.
- Omnus Infernata dyker upp.
- Återupptäckandet av den forntida hjälteeran utspelar sig.
- *En klass för sig* utspelar sig.

(Alla är aktiva i denna period, Superstjärnan, *Liemannen, Moose, Spore, Ghast, Moder Svea, Temudjin* och *Apoteus* är nya i denna era.)

Aktiva skurkar i denna period: Diamant-Jimmy, Dockhan, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face, Fiddler, General Winter, Grav, Grom, Hatet, Herr



Vit, Hjälmlaren, Ingen, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Lady Lynx, Mort, Mörkermannen, Natthärsken, Nattiskungen, Omnus Infernata, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Råttan, Svarta örnen, Spindeldamen, Urberget, Vengeance, White Witch.

KAPITEL 3: PERSONER

I detta kapitel finns beskrivningar av alla personer från Nordens stjärnors värld samt en lista med personer som inte är färdigskapade.



Några av medlemmarna från Modern Age-perioden. Bild av Alexander Cieluch.

PERSONERNA

I detta kapitel beskrivs alla personer i Nordens stjärnors värld efter en gemensam mall. Namnen står i olika färger beroende på tillhörighet. **Blå** innebär att personen är en Nordens stjärnor-medlem, **grön** att det är en person allierad med gruppen, en vän eller en som är vänligt inställd till gruppen, **grå** att det är en neutral person, och **röd** om det är en fiendligt inställd person. Ifall namnet är svart som den övriga texten är inte personen bestämd att ha någon speciell åsikt om Nordens stjärnor än. Namnen är de namn de har i Superstjärneperioden.

Bakom namnen så står inom parentes vem som skapat karaktären.

I de beskrivningar där en ålder står med är det den ålder då personen först gick med i Nordens stjärnor eller första gången de dök upp i serien.

Bilderna på figurerna föreställer om inget annat står den huvudsakliga dräkten i Superstjärneperioden.

Efter huvudstycket med utvecklade personer kommer en sektion med personer som är utvecklade med de uppgifter som eventuellt är färdiga. Om de är helt öppna att utveckla så står det antecknat .

Sist kommer en lista och beskrivning av andra kända supergrupper.

De personer som beskrivs i detta kapitel är sorterade efter deras huvudsakliga namn i Superstjärneperioden.

Superalias

Här är en lista med huvudsakligt modernt superalias för de utvecklade personerna som har haft mer än ett namn, följt av tidigare alias:

Bloodhand/Dödens öga

Ghast/Liket

Grotesko/Dr Demon

Johnny Boy/- Rebel Rocker

Liemannen/Den vita djävulen

Lon/Lynx

Pearl/Orientens pärla/Pärlan

Pitchfork/Tveudden/Satanssoldaten

Plågaren/Batterer batterer

Vita duvan II/Svarta duvan

White Witch/Svarta

häxan/Pomperipossa/Mystic

AHRIMAN (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Oapplicerbart. Ahriman har haft namnet Angra Mainyu, Aka Mainyu, Daebaaman och flertalet andra namn genom mänsklig historia, men Ahrimans verkliga namn är på ett språk som kan varken uttalas eller förstås av varelser från vår sida av döden och livet.

Yrke: Förgörare, universell fördärvare.

Identitet: Delvis känd av Zoroastriska trossamfund i vår värld.

Laglig status: Odefinierbart, men om mänskliga lagar kunde appliceras på en demon som Ahriman så skulle han snart vara den högst eftersökte internationella brottslingen i historien.

Civilstånd: Gift, enligt extradimensionell demonisk sed.

Kända släktingar: Az (kvinnlig motsvarighet), Jeh (prostitutionens härskarinna), Naush (förrutnelsens härskarinna) och andra lägre stående demoniska varelser, såsom Pairaka (nattens förförare) och Daevas (onda spegelbilder av mindre gudar) som är dess avkomma.

Födelseort: Fientligt inställd dimension utanför vårt existensplan.

Operationsbas: Multiversal. Ahriman är vanligtvis utestängd från universa liknande vårt eget, men kan röra sig fritt i tomrummet mellan världar, och till andra demoniska existensplan. Men han har ibland lyckats skapa ockulta portaler som har tillåtit honom att existera i universum såsom vårt eget under begränsad tid.

Framträdanden: Förgöraren – Prolog - SSS # 13, Förgöraren 1-5 - SSS #14-18 och Verkligheten - Volym 2.

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Enligt Zoroastrisk legend så är Ahriman förkroppslingen av det onda och en motpol till den goda skaparkraften - Ohrmazd. I en del versioner av myten så skapade Ohrmazd den fysiska världen som ett fängelse för Ahriman, nånting som han egentligen aldrig kan utplåna, och som han därför kommer att slösa sina krafter på, i meningslöshet, tills Ohrmazd är redo att förgöra honom på den sista dagen.

Den varelse som kallar sig Ahriman är ett resultat av tron på detta i vår värld, då plågan från dom som trodde på religionen färdades från värld till dess antites av existensen, som finns på andra sidan livet och döden. Antilivet där formades till Ahriman, som genast fångades av den enda tanke den hade: att förgöra vår fysiska värld.

Ahriman har försökt att ta sig till vår värld genom årtusendena, men vårt universum är en antites till hans eget och hans demoniska krafter kan därmed inte ta honom hit på egen hand. Han behöver någon att på vår sida om livet öppna en extra-dimensionell portal som kan tillåta honom att överbrygga avståndet.

Även om han ännu inte har lyckats öppna en sådan portal själv, så har han lyckats sprida sitt inflytande inom vår värld genom att förstärka myten om sig själv genom att uppträda i mardrömmar och som viskningar i människors sinnen genom intensiv astral projektion, och på så vis förstärka legenden och tron på sig själv, som han kan dra näring från.

En av hans mest lyckade utökningar av mörkt inflytande var hans inflytande på den arabiske härskaren Duhhāk, som fick honom att skapa ett skräckvälde som innefattade det forna Persien. Duhhāk öppnade till



slut en mindre portal som överförde en del av Ahrimans kraft till honom, som omvandlade han från en människa till en grotesk hybrid mellan människa och demon - Zahakk. Zahakk besegrades till slut av goda krafter, och Ahrimans inflytande minskade efter det kontinuerligt över människan, till förmån för andra högre demoniska former.

Ahriman fick kontakt med Golden Gang-medlemmen Blackflash när denne använde en maskin för att färdas mellan dimensioner. Den öppningen var tillräcklig för Ahriman att ta sig genom och han var fri igen. Med hjälp av Blackflash tidsmaskin som Ahriman modifierade kunde man hoppa mellan dimensioner. Ahriman erbjöd Blackflash att rädda dennes värld från undergång mot att några moraliskt förlorade världar skulle tillkomma honom. Tillsammans försökte de samla allierade samtidigt som de förföljdes av en grupp ledd av Dark Worlddimensionens Napoleon Cross.

Till slut konfronterades de två grupperna i Nordens stjärnors värld, på ett av Ahriman konstruerat berg utanför Gromköping. Nordens stjärnor flög dit i tron om att berget hade svaret på varför elektroniska apparater plötsligt fått eget, mordiskt, liv. Snart var de tre grupperna enade mot Ahriman när alla insåg vad han var. Med hjälp av Blackflash geni, Otroliga mannens förmåga att ha rätt och de samlade personernas möjlighet att tänka positiva tankar lyckades de besegra Ahriman.

Ahrimans drift att utplåna vårt existensplan kommer aldrig att stillas, så han väntar än i denna dag på en lämplig varelse med svag vilja som kan hjälpa honom att utplåna oss alla.

Längd: Varierar, men Ahrimans vanligaste form är ca 200 cm lång. **Vikt:** Ahriman består av extramultiversal exotisk semi-kroppslig pseudomateria, mättad med negativt laddad psionisk energi - så kallat Psim: Psionisk-minus-materia. Hans massa är därför inte konstant i kroppsliga universum som vårt eget, utan varierar beroende hans tillgång till negativa psykiska energier. **Ögon:** Vanligtvis dolda. Svart ögonvita med röd och orange iris. **Hår:** Inget synligt.

Styrkenivå: Intergalaktisk. Ahriman besitter enorma ockulta krafter, på grund av sin roll som en av dom högre rankade demoniska livsformerna. Han besitter dock inte krafter på samma nivå som dom högst utvecklade demoniska varelserna, som t ex Shaitan eller Iblis. Han har ännu inte lyckats ta det sista steget mot att bli en primär-demon, och värdig att genom blodsutgjutelse ingå i Qliphothens kärna.

Känd övermänsklig kraft: Ahriman består inte av det vi känner som fast materia, och registreras inte som en livsform av några kända instrument i universum, utan som endast en bakomliggande strålning. Han är därför mer eller mindre osynlig för teknologi.

Ahriman besitter stor kunskap inom det ockulta, och har därför stora magiska krafter, och kan utföra mycket komplicerade besvärjelser och förbannelser. På grund av att han är en extra-multiversal varelse besitter han även kunskap om magi som mycket få livsformer på vår sida om livet och döden besitter. Ahrimans största talang som skiljer honom från många andra demoner är hans ovanliga talang för teknologi och teknik. Han kan fokusera sina mystiska och psioniska förmågor och genast förstå oerhört avancerade konstruktioner, genom att bara röra vid tekniska föremål.

Om han koncentrerar sig intensivt behöver han inte ens röra vid föremål utan kan analysera deras funktion och struktur trådlöst. Det är okänt på hur stort avstånd denna förmåga kan sträcka sig. Ahriman kan upplösa sin externa Psim-kropp och färdas som en ren astralkropp över stora områden, till och med mellan dimensionella membran, men såvida det inte finns tillgång till en tillräcklig mängd negativ energi vid hans destination, som han kan omskapa till ny Psim, så kan han ha stor svårighet att återskapa sin fysiska form. Han föredrar därför att öppna dimensionella portaler på magisk väg för att färdas mellan dimensioner.

Ahriman besitter okända nivåer av superstyrka, som förmodligen varierar med hans tillgång på negativ energi, eller annan magisk kraftkälla.

Som en fördärveldemon så besitter Ahriman den fruktansvärda kraften att korrumpetera och fördärva både levande och inert materia. Han kan åldra levande varelser flera tusen år på några sekunder, eller skada genetiska strukturer med en enda beröring, så till den grad att offret drabbas omedelbart av flera akuta former av cancer. Ahriman kan även påverka nervsystemet negativt, och orsaka skador som multipel skleros genom att fokusera sin korrupperande energi där. Ahriman kan genom att använda större delar av sin demoniska kraft, mutera levande varelser till destruktiva former, som missbildade monster med mindre demoniska krafter (ett av resultaten av en sådan transmutation är den mytologiska Zahhak/Dahäka), eller om han påverkar encelliga varelser så kan han skapa extremt aggressiva sjukdomar.

Personlighet: Ahriman är en demon - en varelse som är varken levande eller död, snarare i ett tillstånd som kan liknas vid anti-liv, en antites mot det som vi själva kallar levande varelser. Hans sinne är inte uppbyggt på samma sätt som människors, utan av löst ordnade fragment av negativa tankar och känslor. Ramen som dessa negativa tankar formas kring är legenden om Ahriman, en mäktig demon som önskar förgöra mänskligheten, och resten av vårt universum. Det är också en av dom få mål som Ahriman har, förutom det grundläggande behovet att fortsätta livnära sig på den smärta och lidande som vårt existensplan kontinuerligt genererar. Ahrimans inre väsen är högst förrädiskt och våldsamt, demon som han är. Han skyr inga medel, inga lögnar, inga dåd är för vämjeliga, för att han ska uppnå sina mål. Han saknar helt enkelt förmågan att välja mellan gott och ont, då han består endast av onda val. Hans handlingar kan ibland

förefalla välvilliga, för dom offer han väljer ut att använda som medel för sina mål, men dom synligen goda gärningar som sker är alltid enbart ett steg i en större plan, för att sprida mer förödelse och lidande.

Svagheter: En såpass mäktig demon som Ahriman kan inte lätt skadas eller såras, men om han utsätts för en psionisk eller magisk positivt laddad energi som är kraftig nog så kan hans fysiska form upplösas, men då han kan kontrollera sina pseudo-partiklar på en nivå som motsvarar vår subatomiska så kan endast total upplösning av hans Psim-form "döda" honom. Det är okänt om hans astrala form kan fortsätta att existera separat efter en såpass våldsam upplösning.

Då Ahriman är helt mättad med negativ psionisk energi, som alstras vid lidande och plåga, så försvagas hans demoniska krafter då han utsätts för större mängder av positivt laddad psionisk energi, som från kärlek eller glädje.

Övriga noteringar från skaparen: Trots att Ahriman påminner om andra högre demoner som Lucifer och Iblis så är han inte en elddemon, utan det demoniska plan som han härskar över är något kyligt och i ett kompakt mörker.

Bild på förföregående sida av Sebastian Sandberg. Bild nedan av Daniel Schenström från avsnittet Verkligheten.



AKKI (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Akki Kaede

Yrke: Forskare inom fysik, kemi, medicin och biologi.

Identitet: Känd.

Laglig status: Ostraffad japansk medborgare.

Civilstånd: Gift och har två barn.

Kända släktingar: Hiromi (make) och två barn som hon inte avslöjar namnet på.

Födelseort: Hiroshima.

Operationsbas: Världen.

Framträdanden: Inga.

Perioder:

Historia: Akkis mamma överlevde atombomben i Hiroshima som nyfött barn genom ett mirakel. Utan att veta om det genom livet så hade hennes gener förändrats till något mer. Hon blev aldrig sjuk, skador verkade läka snabbare hos henne än hos andra, och hon hade en stor aptit på mat, men hur mycket hon än åt så blev hon inte tjock. När hon senare fick Kaede så gick generna vidare, men nu mer muterade. Kaede visade sig vara en mycket intelligent flicka, hon var så smart att hon ganska snart var en som lärde lärarna under lektionerna. Hon gick på det finaste universitetet i Japan och efteråt blev hon en framgångsrik forskare inom biologi, fysik, kemi och medicin. Hon började studera språk vid sidan om sitt arbete och snart lärde hon sin femton språk flytande. Hon fick snart arbete i Sverige, ett militärt arbete sponsrat av Herr Vit, vilket ingen visste. Hon lärde sig svenska och tog jobbet. Hon skapade kemikalie Z, som är just den kemikalie som skapade Ghost och Grav. Hon skapade även den medicin som Svarta Guldet använder för att få sina krafter, hon är även hjärnan bakom det oförstörbara ämnet Tolonium. Hon började arbeta hos Herr Vit och skulle skapa ett mänskligt vapen. Ghost kom dit för att stoppa det och av en olycka så exploderade flera kemikalier henne i ansiktet och hennes kläder fattade eld medan hon begravdes levande under flera ton av betong och jord. Hon sågs som död efter det. Vad ingen visste var att kemikalierna orsakade en kemisk reaktion i hennes gener som fick dem att mutera vilt och okontrollerat. När de till slut hade lugnat sig så kunde hon förändra sin kropp atomnivå. Så länge hon kände till atomernas uppbyggnad så kunde förändra sin kropp till vad hon än önskade. Hon såg det hela som Ghosts fel så hon bestämde sig att hämnas på honom.

Längd: 167 cm. **Vikt:** 60 kg. **Ögon:** Mörkbruna **Hår:** Långt svart.

Styrkenivå: Eftersom hon kan förändra sina muskler på atomnivå så kan hon pressa nära till 100 ton.

Känd övermänsklig kraft: Superstyrka, superläkning, superuthållighet, supertålighet och flygförmåga. Hon kan förändra sin kropp till vilket ämne hon vill bara hon känner till hur atomerna är uppbyggda. Hon kan även ändra sitt utseende efter sin vilja.

Personlighet: Intelligent och mycket artig. Pratar gärna, men låter oftast handling gå före prat. Hon hatar förändringar för hon är en vanemänniska. Hon är svag för barn och skulle inte skada ett barn om hennes liv så hängde på det. Familjen går först. Är väldigt romantisk lagd och vill helst inte bringa någon skada, men om hon måste döda så ber hon om ursäkt. Hon hatar USA och Kina. Endast Herr Vit är mer intelligent än henne. Hon har ett starkt hat mot Ghost som hon tänker döda.

Svagheter: Hon har alla svagheter som det material som hon för tillfället är förvandlad till. Barn och matlagning samt hennes goda hjärta är hennes svagheter. Hennes krafter kräver koncentration. Hon kan bara ändra sina egna atomer, men om hon sprider ut dem för tunt så är hon inte lika mäktig.

Övrigt: Hon har ingen direkt dräkt, utan hon kan med sina krafter ändra sitt utseende efter sin vilja, så hon kan ha vilka kläder hon vill, men hon har alltid ett mänskligt utseende.

Bild av Daniel Schenström.



APOTEUS (Skapad av Mario Toro)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Okänt.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Utomjordisk medborgare.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Okänt.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Världen.

Framträdanden: Apoteus (debut), Död, Ragnarök (opublicerade)

Ålder: Okänt

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Inget är känt om Apoteus. Han dyker upp när han behövs. Under Superstjärneperioden har han dykt upp mer än ofta. Detta har lett till att han blivit medlem i Nordens stjärnor. De misstänker att han inte är härifrån. Han säger inte mycket men pratar svenska.

Sanningen är att han kommer från en annan planet och tillhör en ras som uppnått en avancerad evolutionell utveckling. Några anser sig uppnått gudomlighet: Apoteus. Detta stadiet ger dem kontakt med kosmos andliga energier. Dessa lagras i de specialgjorda dräkter de använder. Dräkten kanaliserar energin och gör den kontrollbar.

Apoteus fränder njuter av sin "nirvana" och "cruisar" universum av nyfikenhet. De ses som turister av andra avancerade raser. Just det fick vår Apoteus att komma till jorden. Han hamnade här som turist under 70-talet och har valt att ta ut långsemester här... är kvar än idag.

Tjänstgöringen i Nordens stjärnor ser han som lite nytta med nöje.

Längd: Vikt: Ögon: Hår:

Styrkenivå:

Kända övermänskliga krafter: Dräkten är den som har krafterna. Den förstärker den fysiska styrkan, energierna som driver den kan fokuseras att bli kraftfält som skyddar mot det mesta. Detta fält kan formas till vad som helst om han väljer att göra det. Den fysiska styrkan är inte överdriven men dräkten kan få bäraren att hoppa så att han nästan flyger.

Energins formbarhet är begränsad. Endast som kraftfält kan den manipuleras till vad bäraren önskar. Utöver detta kan den inte användas som vapen.

Hans verkliga fysik är okänt för jordens befolkning. Energierna gör det möjligt för honom att ta mänsklig form vilket han använder sig av när han inte tjänstgör i Nordens stjärnor.

Personlighet: Tyvärr är det inget som driver honom förutom nyfikenhet samt att han är besviken på orättvisorna människor utsätter varandra för. Nånstans känner han ett ansvar att hjälpa vägleda människligheten i rätt riktning.

Han är kan ses som naiv och blåögd och har svårt att se världens gråzoner. Det är antingen eller. Detta kan göra honom lite labil. Är man ond så ska man bemötas med ondska.

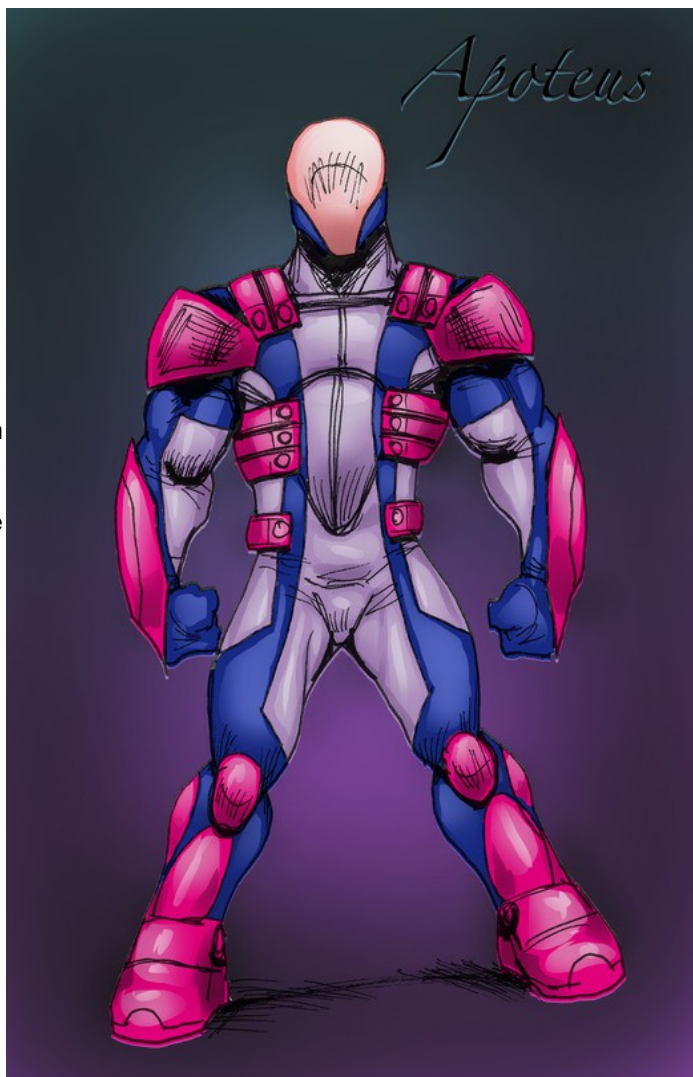


Bild av Mario Toro.

BETJÄNTEN

Verkligt namn: Okänt förnamn, Jonsson i efternamn

Yrke: Betjänt.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Troligen svensk medborgare.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Okänt.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Basen, eller nära Greven.

Framträdanden: Fritt fall - Volym 1, Dedrups dårskap - Volym 2, Ragnarök (opublicerad)

Ålder: Okänt

Perioder: Alla.

Bakgrund: Inget är känt om betjäntens bakgrund, bara att hon har varit vid Grevens sida ett bra tag. Hon är vanligtvis i en av hans residenser och är inte en aktiv medlem i Nordens Stjärnor, men hon har ibland dragits in i deras problem.

Längd: 165 cm. **Vikt:** 54 kg. **Ögon:** Blå. **Hår:** Troligen blont.

Styrkenivå: Som en vanlig människa.

Skapardiskussion: Gruppens betjänt är en kvinna som kanske haft ihop det med en eller flera av gruppmedlemmarna. Hon är troligen varm, omtänksam och arbetsam.

Som läsare håller jag fullständigt med. En "betjänt" i ett sånt här sällskap ska vara en gammal trotjänare och inte någon man kanske hittar på arbetsförmedlingen. Gör henne mycket gärna till en "snäll och moderlig figur" med mycket omsorg om gruppen, en sådan som kan ge Jeanne Nocturne en stickad mössa så att hon inte ska frysa om huvudet.

(Egentligen åldras hon inte heller eftersom hon en gång hjälpte Grevens farfar med ett mycket märkligt experiment som gick lite snett, och hon utsattes för en dos strålning som gjorde att hon slutade åldras). Eftersom hon har varit med om mycket i sin dag så klarar hon det mesta praktiska som att laga en gourmetmåltid, gräva ut kulor ur en sårad, eller laga en tvättmaskin. Några superkrafter i övrigt får hon ju inte ha, men gärna lite mystisk framtoning eftersom mycket få nu levande känner till hennes bakgrund.

Jag håller faktiskt med er andra också. Men kan hon inte få vara lite äldre? Men väldigt välbehållen, helt enkelt. (Hon är mao inte helt odödlig, åldras bara långsammare). men borde egentligen se ut som kring 87 (strålning o de där), eftersom hon varit i grevens hushåll sen hans farfar var en av organisatörerna till NS föregångare under andra världskriget.

(Detta kan vara den tidigare hintade men nu avslöjade anledningen till att Greven startade NS: det stod i hans farfars testamente, att han måste göra det, för att få ära.)

Hon kan mao vara en bra länk till den gamla tiden, och vara en inspirationskälla för dom nya unga hjältarna, med berättelser från back in the day.

Kanske att hon är Norska? Och var med ett kort tag i motståndsrörelsen där.

Förslagsvis skulle hon kunna ha varit ihop med Liemannen under det brinnande kriget, MEN, under efterkrigstiden så gjorde dom slut, då hans hat mot kommunismen fortsatte, och blev McCarthy fars-artat.

Nuförtiden så har Liemannen kommit på andra tankar, efter Rysslands fall, och vill i hemlighet få komma tillbaka till henne. Kanske att hon överväger det också? Hade varit kul med en date-night historia, där vi får se flashbacks till WW2.

Uppskattar idén att hon är äldre än de andra NS-medlemmarna (med få undantag). Skulle vi kanske rentav kunna unna oss att låta henne vara med redan under artonhundralets tidigare halva? Kanske träffade hon Jöns som barn. (Det kan betyda antingen att det var hon eller han (eller båda) som var barn när de träffades. Vilket passar, eftersom det ännu är fråga om ett kanske.) Kanske är de rentav släkt. Hon kanske är hans syster eller dotter eller... något annat. Hur som helst kan hon ju ha varit betjänt åt Grevens släkt länge. Varför hon har hängt kvar hos dem hela tiden är en fråga som förmodligen har ett intressant svar. Dock är saken att



detta kanske leder till att vissa saker måste besvaras om Greven och hans bakgrund. Är han till exempel greve?

Hon kanske vet nåt otäckt som kommer/kan hända som har sitt ursprung till 1800-talet, och försöker leda Nordens Stjärnor på rätt väg. Hon är välvillig och håller ett öga på gänget då hon snabbt förstår att de är den största chansen att avvärja hotet. Av nån anledning kan hon inte säga det rakt ut (än?). Hon ser till att Greven följer sin förfaders önskan.

Jag gillar idén med att hon är en del av basen. Det kan ge henne vissa "krafter" direkt kopplade och begränsade till basen.

Tänker mer visuella och praktisk krafter snarare än superkrafter (för det har alla andra). Utanför basen är hon en "vanlig människa".

Här är några idéer på det.

KRAFTER: baserat på tanken att hon är en del av den levande basen.

- "Spökgång", typ phase-walking. Inne i basen kan hon gå rätt genom väggar, dyka upp genom golvet, etc. Innebär att hon kan dyka upp var som helst, när som helst. Möjlighet till humor men även en gimmick som förstärker karaktären. Hon kan plötsligt dyka upp när det finns ett behov, när en hjälte behöver något. Ett glas mjölk, någon att prata med, etc. Plötsligt står hon bara där eller så kan man se henne "leka spöke".

- Valfri Ålder kan också vara en kraft. Förmågan att ändra sin ålder efter person och behov. Kanske är hennes livskraft direkt kopplad till basen. Är hon borta för länge åldras hon och dör. Det finns alltså en poäng för henne att befinna sig i eller i närheten av basen. En svaghet/sårbarhet.

HISTORISKT: Jag kan ha samma idé som någon annan om det här. Betjänten (indirekt basen) kontaktade Greven (vilsen och utblottade rumlare?) och tog sig an rollen som hans betjänt (vare sig han ville det eller inte). Det var betjänten som introducerade Greven till basen (just då ett slott/herrgård?) och Greven letade sedan i sin tur upp alla hjältar (inspirerad av betjänten?).

Ur ett ännu längre perspektiv (hemlig bakgrund?) kanske hon en gång var en prästinna från en annan tid och del av världen. Hon dyrkade och tjänade den heliga platsen (basen i en annan form). Jag tänker allt från monoliter till pyramider och antika tempel. Hennes största önskan var ett tjäna denna kraft för evigt och hon fick sin önskan uppfylld. Kan dock vara osagt. Roligare med lite mystik.

MYSTISK: Mystik är en stark kraft i sig. Är hon skapad av basen? Varför? Hur mycket känner hon själv till om basen, dess hemligheter, basen och sitt eget ursprung? Självklart säger hon inget eller ger vänliga men kryptiska svar. Vissa hjältar kan avgöra vad hon INTE är. Inget spöke (Nox), ingen robot (Tin), ingen rymdis (Marshall Thunder), etc. Spore kanske är den enda som med säkerhet kan koppla betjänten till basen (de har samma "kosmiska våglängder").

PERSON: Hon är lojalitet och diskretion personifierad. Alla hjältar ska känna sig säkra, trygga och välkomna.

FÖRHÅLLANDEN: Var och en får ju bestämma sin hjältes förhållande till betjänten. Vore dock kul om Pantern som varit ihop med Greven har någon (mindre) kul anekdot angående betjäntens förmåga att dyka vid helt FEL tillfällen också, vilket skulle kunna innebära att Pantern är en av de få hjältar som inte riktigt litar på betjänten. Betjänten i sin tur finner det stundtals rogivande att subtielt påminna Pantern om det. ;)

Om karaktären ser likadan ut till sitt kroppsliga utseende så kan kanske hennes utstyrsel variera beroende på hennes sysslor och roller? Kanske även karaktärer? Hon kan t.ex. alltid ha på sig en raffig franska maiden-outfit när hon är ensam med greven? :rolleyes:

Bild överst av Per Löfgren. Bild nedan av Daniel Schenström från avsnittet Fritt fall.



BHELA SURTDOTTIR (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Bál Surtr

Yrke: Förkroppsligande av Elden, elementell kraft, drottning av Eldjättarna - Surt.

Identitet: Fullkomligt okänd bland dödliga på vårt existensplan. Relativt okänd i För-Ragnarökska Asgård, Jotunheim och Muspellheim.

Laglig status: Bhela har än så länge inte brutit några större av Midgårds lagar.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Surtur - Eldens ultrajätte (far), Sindrmara (mor) Logi (halv-farbror), Eldr, Eimnir och Brandingi. (kusiner)

Födelseort: Muspellheim, eldens boning.

Operationsbas: Förut Muspellheim, och angränsande världar. Nu endast Midgård - "Jorden", och specifikt Svea Rike.

Framträdanden: Ragnarök - Prolog, Ragnarök (Opublicerade.)

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: "I det brinnande landet, Muspellheim, som för evigt vaktades och behärskades av den första Eldjätten, Surtr, kom det sig så en dag, att Surtr tog sig en maka, Sindrmara. Hon födde honom ett barn, och endast ett - En liten missväxt flicka.

Surtr, som var mäktigast av alla jättar, endast Ymir som fötts några minuter före honom, var den enda som kunnat mäta sig med hans kraft, var rasande, fylld av vrede och en gömd sorg och skam. Hur han än försökte, kunde han inte producera fler avkommor. Han kunde aldrig få en son... En arvtagare som kunde ta hans plats när han förgjort Asarna och bränt världen till att bli såsom Muspellheim.

I sinom tid förstod han var han felade... ty hans undermedvetna kunde inte förmå sig att avge nog av hans flammande kraft för att skapa fler avkommor, med samma makt som han själv.

Så han sökte efter en arvtagare bland dom lägre stående Eldjättarna, den mäktigaste av dom skulle få hans dotter, och hans flammande svärd. Återkommande strider bröt ut, och segrare på segrare korades. Men i den brinnande ceremonin då dottern och svärdet skulle lämnas över symboliskt, så kunde ingen av dom enorma och mäktiga jättarna ta svärdet... För dottern utmanade dom till kamp och dräpte friarna med svärdet, tid efter annan. Så kom då till slut Ragnarök, och Surtr stod utan en arvtagare. Ingen att ärva den brinnande värld han skulle skapa. Men han ledde ändå Muspellheims söner över den splittrande Bifrost, in i självaste Asgårds hallar. Men en ensam flicka lämnades kvar... Ty det var Muspells söner som skulle få den heliga äran, och inte blott en liten och missväxt flicka.

Men utan Surtr's vetande hade hans undångömda dotter inte levt i så stort ovetande om Asarna som kunnat tros. Ty flertalet gånger hade hon besökts av Gnå - Friggs budbärare. Varje gång tog Gnå med sig små presenter som berättade om världen utanför Surt's brinnande salar, och varje gång försökte hon få Bhela att berätta vars Surt förvarade sitt brinnande svärd, när han vilade. Men varje gång så teg Bhela, för hon förstod



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

att Asarna ville stjäla det brinnande svärdet, för att vara säkra på att kunna besegra Surt.

Så en dag, kom så slutligen Ragnarök, tidens slut, Yggdrasils fall. När Surt ledde Muspelheims söner över Regnbågsbron Bifrost, och splittrade den med sina mäktiga steg. Just innan anfallet, så beordrade Surtr Bhela att stanna tillsammans med dom andra kvinnliga eldjättarna, längst bak i anfallståget, och inte ansluta sig på hans högra sida, för den yttersta striden."

Längd: Varierande. Beroende på hur mycket termisk energi hon har tillgång till, så växer och krymper Bhela i storlek. I sin vanligaste storlek är hon ca 248 cm hög. I teorin skulle hon när hon väl kan kontrollera all av Surtrs enorma kraft växa åtminstone till en liknande höjd som han - ca 3000 meter hög. **Vikt:** Varierar. Materian som Bhela består av har oerhört hög densitet, men trots det så består hon till stora delar av termisk energi, utan massa eller vikt. Vid normal storlek uppskattas hennes vikt till ca 417 kg. När hennes energinivåer ökar omvandlas en del av den termiska energin till materia (dock i mindre och mindre mängder). Det är okänt till vilken grad hennes vikt då ökar. **Ögon:** Röda i iris, med en orangefärgad vita.

Hår: Flerfärgat - Vitt, rött, svart orange och blått. I egenskap av en eldjätte består hennes hår helt eller delvis av energi, som flödar ut ur hennes huvud. Precis där energin emanerar är hettan såpass intensiv att hennes hår blir vitfärgat, för att sedan skifta i ett kort band av blått, innan det övergår till orange, mörkrött och slutligen svart.

Styrkenivå: Varierande. Beroende på vilken tillgång till termisk energi som hon besitter vid den aktuella tidpunkten. Vid sin lägsta nivå så är hon fortfarande övermänskligt stark, och kan absorbera och avfyra eld med ett energiinnehåll påminnande om ett grovkalibrigt hagelgevär. När hon kan kontrollera hela Surtrs kraft besitter hon krafter på en kosmisk nivå, och kan närmast beskrivas som en levande stjärna.

Känd övermänsklig kraft: Bhela består av en syntes av fast materia och ett termiskt energifält, som hålls samman av magiska krafter. Hon fungerar som både en generator och katalysator för termisk energi. Detta ger henne förmågan att både absorbera och avge termisk energi från varhelst på sin kropp. Hon föredrar dock att avfyra energin främst ur sitt huvud, hon spyr eld. Eller genom att kanalisera kraften genom Surtsvärdet. Hon kan även styra och framkalla eld på psionisk väg. Hennes kraftnivå styrs helt av vilken tillgång till termisk energi som hon har för tillfället.

Hennes förmåga att kanalisera den ofantliga magiskt betingade termiska energin från hennes Far - Surtr, växer kontinuerligt ju mer hon använder hans flammande svärd. När hon väl har kontroll över en tillräckligt stor del av den, skulle hennes kraftnivå i teorin vara såpass stor att hon skulle kunna antingen omskapa - eller förstöra, en planet av Jordens storlek. Hon besitter även förmågan att återskapa hela eller delar av sin kropp om den skadas, förutsatt att hon har tillräckligt stor tillgång till termisk energi i sin närmiljö.

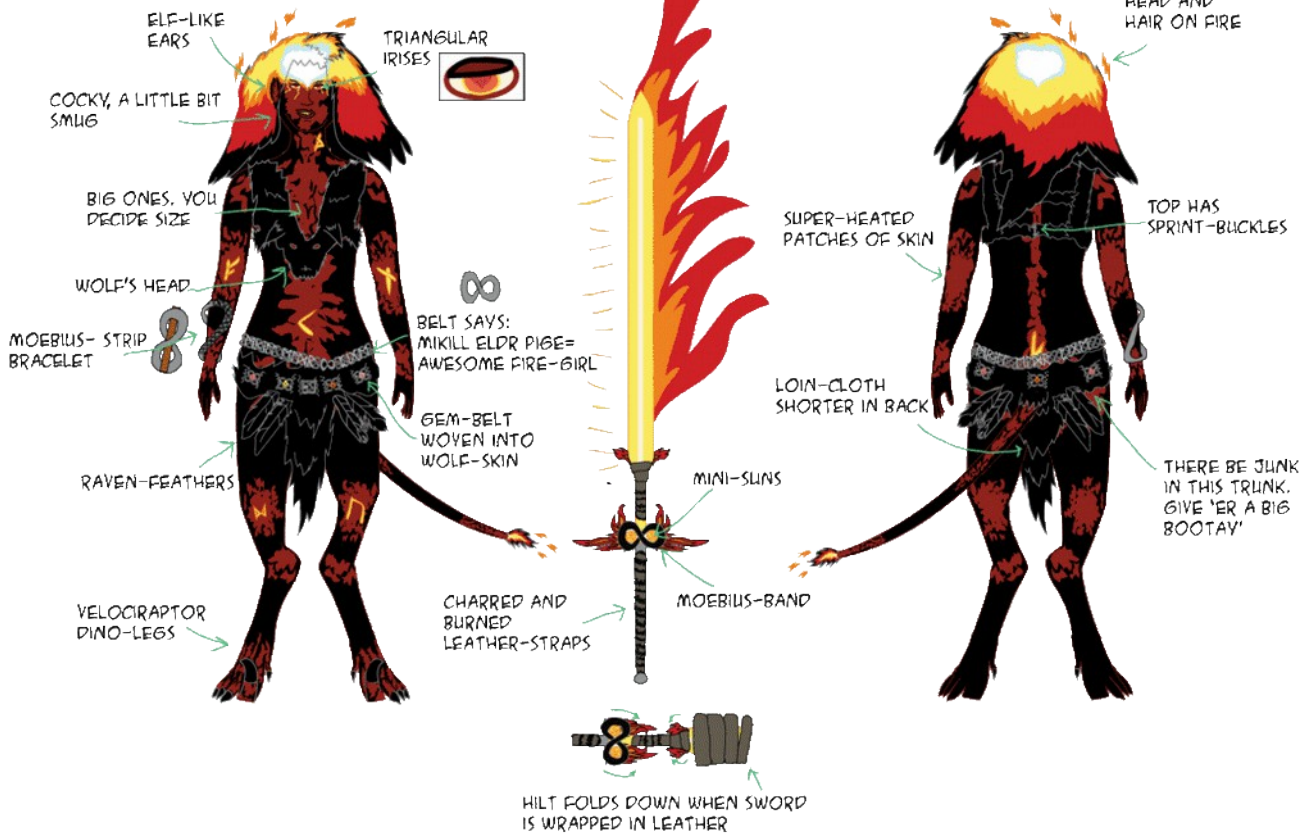
Personlighet: Bhela Surturdottir är sin fars dotter. Hon har ett flammande temperament, fyllt av otålighet och svårigheter att kontrollera sina vilda impulser. Otämjbar och fylld av en oerhörd vrede, ter hon sig lika skrämmande för sina fiender som ogreppbar för sina vänner. När hennes lust för förstörelse väcks kan hon delta i fester som kan vara i veckor. Men till slut fylls hon av en djup känsla av tomhet, som snart övergår i vrede, så fort något litet uppenbarar sig som kan antända hennes emotionella energi åter. En eldjättes lustar och behov kan aldrig någonsin helt uppfyllas.

Som en eldjätte känner hon alla känslor med en intensitet som inga andra varelser i den Nordiska Kosmologins världar.

Svagheter: Alla grader av temperaturer som människor och djur uppfattar som kyla ger Bhela känslor av obehag och trötthet. Avsaknad av energi och exciterade atomer gör att Bhelas kraftnivå helt enkelt sjunker, och hon måste därmed i allt större utsträckning leva på den inre termiska energi som finns lagrad i sin kropp. Långa perioder av brist på termisk energi leder till att hon tappar allt mer massa och minskar i storlek, kanske till ett mikroskopiskt stadium. Det förefaller som att hon liksom sin far endast kan förgöras på magisk väg när hennes energinivå är tillräckligt låg (mikroskopisk) eller i väldigt vild fluxuation.

Övriga noteringar från skaparen: Bhela är den sista bäraren av Surtrs flammande svärd, som innehåller all hans flammande kraft, som släpptes lös vid Ragnaröks sista utbrott. Den flammande kraften omnämns i myterna att den skulle nå även jorden och bränna den precis som dom andra 9 världarna, ren. Men Surt förtärdes av sin egen kraft och drunknade i världsaltets hav innan hans eld nådde Jorden, eller dödsriket Hel. Nu lever den brännande vreden som kan både skapa och förgöra liv, vidare i hans svärd. Detta svärd är nu i hans enda hela dotters ägo. Men flammen inom den åtrås av dödgudinnan..

BHELA SURTDAUGHTER



BLOODHAND (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Bob Dorian

Alias: Dödens öga

Yrke: Yrkesmördare.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Ostraffad kriminell.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Inga kända.

Födelseort: New York.

Operationsbas: Hela världen.

Framträdanden:

Perioder:

Historia: Bob Dorian var en så kallad vapennörd som blev mobbad i skolan. Hans far var soldat och förvarade vapen hemma, och när hans far en gång var full och märkte hur Bob lekte med vapnet så fick han spel och skulle avvärpa sin son som av misstag sköt honom. Senare, fortfarande i chock, så tog han vapnet och dödade sina plågoandar. Senare gick han med på att döda människor för pengar och han visade sig ha ett bra öga när det kommer till att sikta.

Ålder: 30 år. **Längd:** 160 cm. **Vikt:** 60 kg. **Ögon:** Ett blått öga och ett brunt. **Hår:** Blond men färgat svart.

Styrkenivå: Som en vanlig person som tränat regelbundet och bemästrat karate.

Känd övermänsklig kraft: Han har inga krafter, men han har en otrolig vapenkänsla och bemästrar alla sorters skjutvapen även om han aldrig har hållit i vapnet förr. Han kan skjuta och träffa mål som anses vara omöjliga för en mästare i skytte. Han bär två knivar som han kan fälla ut ur ärmarna om han måste annars så litar han på sina kunskaper inom karaten. Han har fotografiskt minne och har lärt sig tolv olika språk flytande, bland annat svenska.

Svagheter: Alla svagheter som en människa har. Han lider av vanföreställningar om att han är oskyldig och att hans alter ego är Bloodhand och att denne tar över Bobs kropp. Ibland så smälter de ihop och bildar en tredje personlighet. De är båda helt medvetna om den andras handlingar, nästan som att de står bredvid varandra, vilket det är hur ser sig själva. Han har en bild på sin första kärlek som han försöker skydda med sitt liv oavsett om han är Bob eller Bloodhand.

Personlighet: Som Bob är han intelligent och affärsinriktad. Han är en mästare på att räkna och därmed är han en mästare på att göra affärer. Han gillar dyra saker, kan verka lite snobbig att prata med men annars trevlig och lojal till uppdragsgivaren. Som Bloodhand så är han otrevlig, kallblodig, kaxig, sadistisk, självsäker och envig och han ger aldrig upp förrän hans mål är dött. Han är även intelligent och lika smart i affärer som Bob.

Dräkt: Har en åtsittande grå mask som har solglasögonlinser över ögonen och en åtsittande grå dräkt med löst sittande ärmar. Han bär ofta en lång rock utan ärmar. I civila kläder bär han en vit kostym, svart skjorta och en vit slips, oftast för att dölja sin dräkt under.

Skaparens anteckning: Han tar enbart 50 miljoner dollar som betalning.



Bild av Daniel Schenström.

BOBBY (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Robert Gustafsson

Yrke: Inget

Identitet: Känd för omvärlden.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Omyndig.

Kända släktingar: Föräldrar och en äldre bror.

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden:

Perioder:

Bakgrund: Hans föräldrar älskade honom högt, och han har alltid haft en stark vilja. När de var på semester i Grekland så hittade han en svart sten som han plockade upp och stack sig på. Stenen blev genast till ett svart pulver och han började märka ändringar när de kom hem. Han blev snart större, starkare, snabbare och mer uthållig. Han upptäckte att han åt mer och mer samtidigt som han växte. På en vecka så var han större än en vanlig vuxen man, och många gånger starkare. Han blev farligare för sin omgivning och läkarna hittade inga fel. Han hade smittats av ett muterande utomjordiskt virus som muterar sin värd och inom tid tar över kroppen till en viss del, vilket fick honom att börja gå bärsärk.

Ålder: 5 år. **Längd:** 278 cm. **Vikt:** 112 kg. **Ögon:** Grå.

Hår: Ljusbrunt.

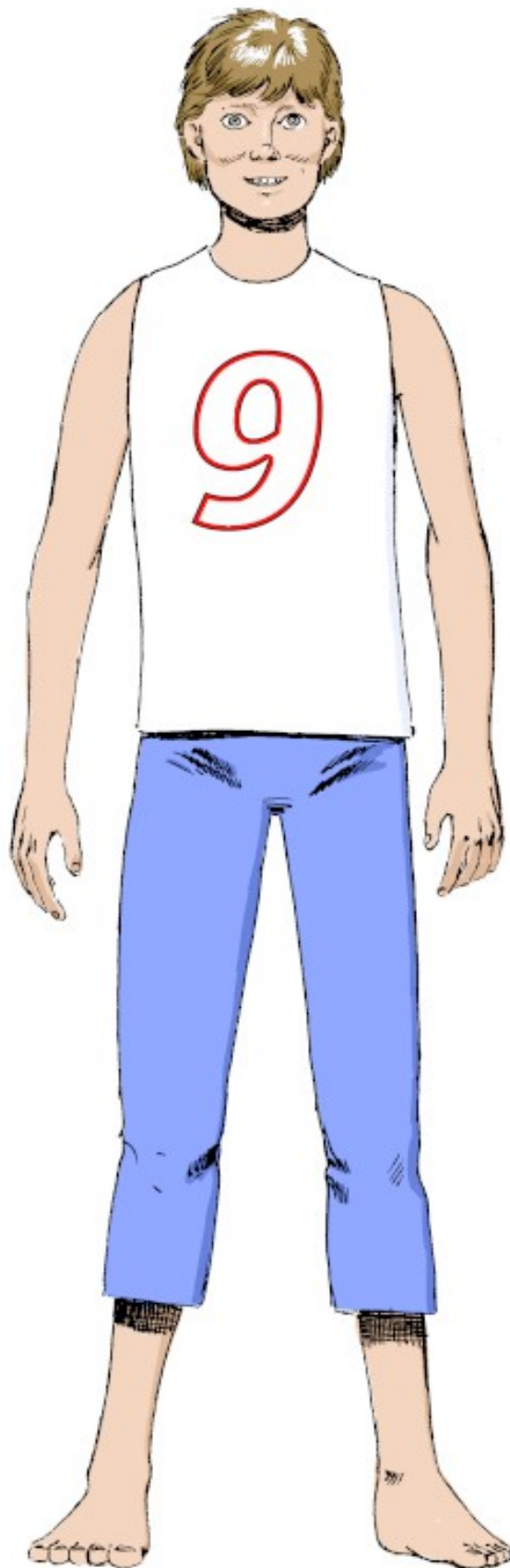
Styrkenivå: Kan pressa upp till 150 ton utan större problem, och han blir starkare ju mer han äter.

Känd övermänsklig kraft: Förutom superstyrka, supersnabbhet, superuthållighet, han har en läkande förmåga, alla skador han får läks ihop på sekunder.

Svagheter: Hans föräldrar och att en vuxen tar till en arg ton mot honom.

Tillägg: Det utomjordiska viruset beskrivs i sektionen **Kända utomjordingar** i kapitlet **VÄRLDEN**.

Bild av Daniel Schenström.



BÖNSYRSAN (Skapad av Thomas Fels och Elof Johansson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Tidigare forskare inom zoologi, inriktning entomologi

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk-somalisk medborgare

Civilstånd: Singel då hon dödade sin pojkvän.

Kända släktingar: En mor och far, fyra syskon i Somalia.

Födelseort: En by i Somalia.

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Andra chansen (opublicerad).

Perioder:

Historia: Hon föddes i en by i Somalia och var det tredje utav fem barn. Hon visade sig ganska snabbt vara ett intelligent barn då hon lärde sig tala och gå tidigare än många andra barn i hennes ålder. Hennes föräldrar bestämde sig ganska snart att hon var värd att satsa på så de lät henne gå i skolan och fångades ganska snart upp utav en grupp utav frivilliga utlänningar som hade tagit sig i uppdrag att utbilda de fattiga byarna. En man fick upp ett intresse för henne och lärde henne engelska, svenska och ryska. Han såg snabbt hur hennes blick drogs till insekter och deras beteende. Han bestämde sig att bidra till detta intresse och på så något sätt lyckades han övertala hennes familj att låta honom adoptera henne mot att han naturligtvis bidrog de andra barnens välmående. När hon kom upp i tonåren så lämnade hon många jämnåriga bakom sig kunskapsmässigt, tills hon mötte en man som hette Niklas von Hågern, som erbjöd henne ett stipendium i Sveriges finaste universitet ifall hon önskade att fortsätta. Då hon hade hört mycket bra om Sverige så tackade hon genast ja. Hon blev förvånad utav hur snabb han var med att förstå henne, och tack vare hans

pengar och hans ledarskap så valde hon snart att utveckla förbättringar för människor från insekters olika egenskaper. Hon utvecklade snart en metod att få sterila kvinnor att kunna befrukta sig själv, men metoden och formlerna behöll hon inom sig själv i sitt minne. En dag då hon höll på att forska i bönsyrsoarnas beteende så beslöt sig några avundsjuke elever på samma skola som önskade att få samma stipendium att visa att hon inte var bättre än dem. De misshandlade henne i labbet men vad de inte visste var att hon hade en stor samling utav bönsyrсор för ett experiment. Hon hade med en japansk forskare utvecklat en formel som i en liten dos kunde överföra en förutbestämd del utav en insekts egenskaper till en människa. Den formeln fick hon över sig som genast kröp in i hennes sår och tillsammans med bönsyrsoarna hon varit i kontakt med förvandlade henne. Snabbt utvecklades hon till ett monster som inte bara fick de andra att bli paralyserad utav skräck, utan hon utvecklade en enorm hunger som slutade med att det enda man hittade utav eleverna var en stor mängd med blod... hon hade utvecklats till en hybrid. Bönsyrsan var lös och på jakt efter föda och till en viss del hämnd mot människors girighet.

Längd: 1,92 m **Vikt:** 70 kg **Ögon:** Bruna. Som bönsyrsan insektögon. **Hår:** Svart. Som Bönsyrsan saknar hon hår.

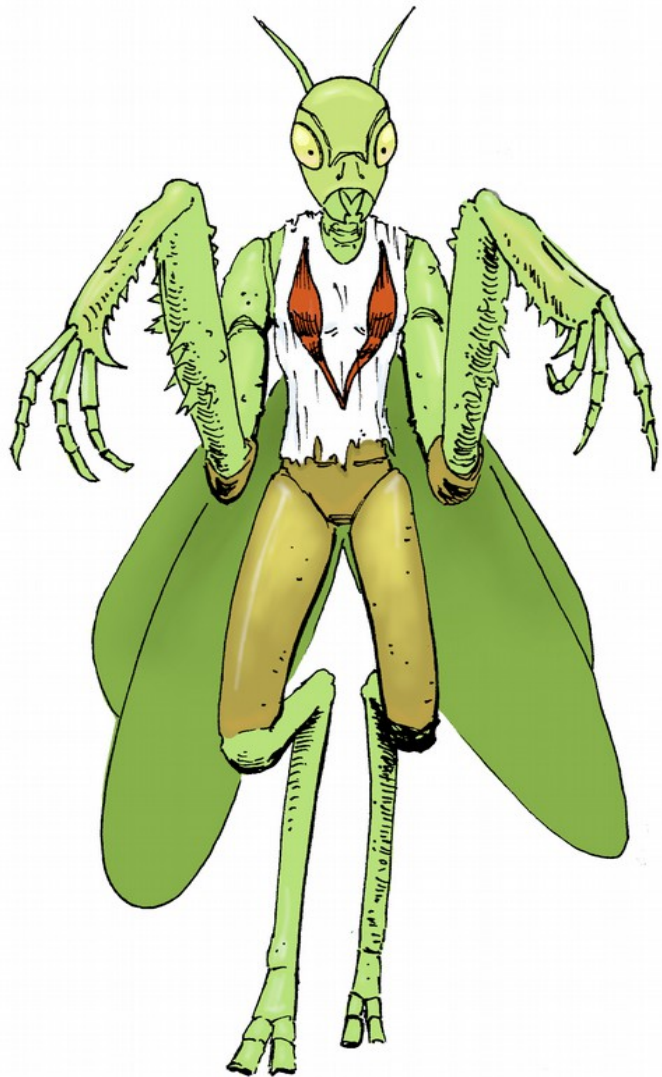
Styrkenivå: Flera gånger en vanlig persons styrka.

Känd övermänsklig kraft: Hennes armar kan bli rakbladsvassa och får formen utav bönsyrsas armar.

Hennes hud är hårt som sten, hon har vingar på ryggen som gör att hon kan flyga. Med hennes krafter kom även ett pris, då hon ständigt är hungrig efter färskt kött.

Personlighet: Hon är mer djur än människa, och går därmed mest på instinkter där hunger och jakt är de ledande instinkterna. Som människa var hon trevlig, intelligent och väldigt blyg.

Bild av Daniel Schenström.



CAPTAIN WORLD (Skapad av Thomas Fels)

Namn: Aadesh Tank

Alias: General Great Britain

Yrke: Okänt

Identitet: Okänd.

Laglig status: Indisk medborgare

Civilstånd: Gift

Kända släktingar: Fru.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Hela världen.

Framträdanden: Stolt i NY - Volym 2.

Perioder: Superstjärneperioden

Ursprung: Under andra världskriget skapade Storbritannien via kemiska experiment soldaten General Great Britain för att hålla ordning på Indien, över vilket de hade stor kontroll.

Soldatens namn var Aadesh Tank. För att säkra Aadesh Tanks lojalitet till det brittiska imperiet försatte de honom i hypnotisk trans och använde honom i detta tillstånd till våldsamma handlingar mot indierna. När Tank trots denna trans försökte göra motstånd mot behandlingen försatte de honom i ännu djupare trans. Han föll i koma och glömdes bort. I denna koma slutade han åldras, samtidigt som ämnesomsättningen föll till noll. Detta överlevde han tack vare de kemiska experiment han utsatts för. När han många år senare vaknade vigde han sitt liv åt att kämpa för rättvisan.

Aadesh var en av medlemmarna som var på plats när Jeanne Nocturne och Lon attackerade Just Revenge för att deras serietidning använt Nordens Stjärnors utseende utan tillåtelse.

Hår: Mörkbrunt **Ögon:** Bruna **Längd:** 190 cm **Vikt:** 95 kg

Krafter och vapen: Tröttnar aldrig. Hans sköld är gjord av en lätt vanadium-titanlegering och tål att utsättas för oerhörda påfrestningar. Hans stridsträning har gjort honom till en formidabel kämpe.

Övrigt: Taktiskt geni. Ledare i fält. Pläderar för öppna gränser mellan världens folk.



Bild av Daniel Schenström.

DELPHO (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Delpho

Yrke: Okänt

Identitet: Okänd.

Laglig status: Okänt

Civilstånd: Okänt

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Inga.

Perioder: Superstjärneperioden

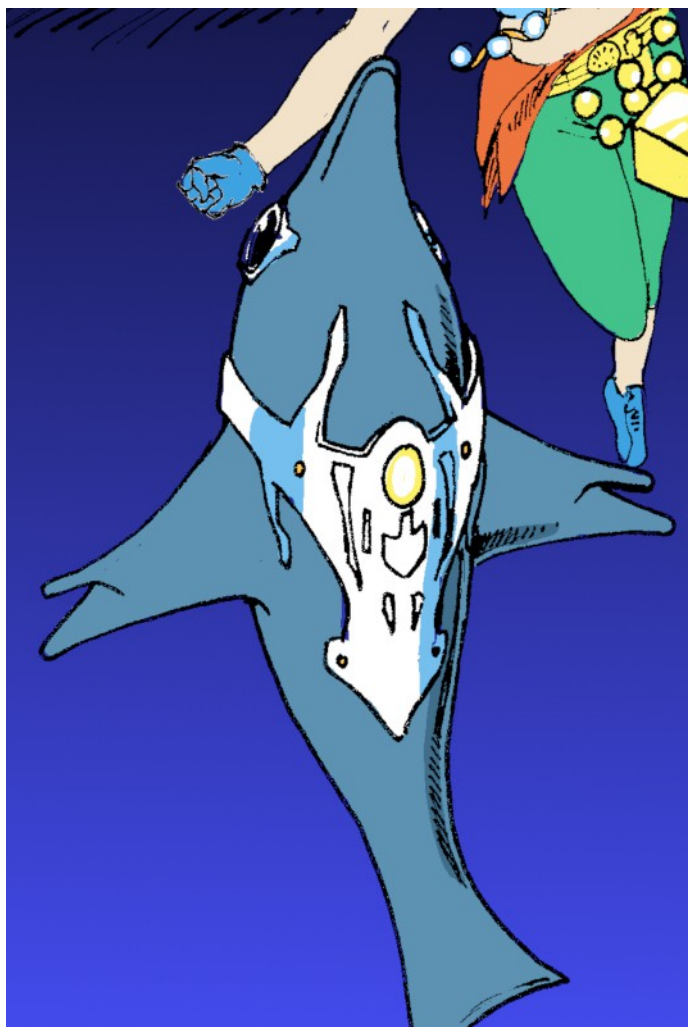
Bakgrund: Delpho tillhör en tidigare oupptäckt ras av delfiner med en intelligens påminnande om människors, och utväxter i framfenor som fungerar som tummar. De har ett undervattenssamhälle på höga djup runt om i nordliga vatten. De har utvecklats så att dom klarar förhållandena på djupt vatten (köld, tryck, mörker) men använder även tekniska hjälpmedel som de fått hjälp av det forntida Atlantis att bygga. Delpho tillhör en av de Delphoser som anser att det enda sättet för dem att överleva i den värld den moderna människan skapat är genom att återbygga ett fredligt, öppet förhållande med mänskligheten. Bär en bioteknisk sele för djuphavsutforskning.

Längd: Vikt: Ögon: Hår:

Styrkenivå: Okänt.

Känd övermänsklig förmåga: Besitter soniska och telepatiska krafter, förmåga att leva under högt tryck i djupt vatten.

Bild av Daniel Schenström.



DET (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Alexander Bergsson/ Alexandra Bergsson

Yrke: Fotograf /seriemördare och rånare.

Identitet: känd

Laglig status: Svensk ostraffad brottsling.

Civilstånd: Singel.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Göteborg

Operationsbas: Sverige, men verkar föredra Gromköping.

Framträdanden:

Perioder:

Historia: Från tidig ålder visade sig ha superstyrka och snabbhet, men tvingades snabbt att få kontroll över sin styrka och aldrig nämna det för någon. En ung person som tidigt blev intresserad av fotografier och som efter sin utbildning till fotograf började arbeta som fotograf på en tidning. Fick snart jobb hos en fotograf och tog barnbilder, men efter några år där gick något fel. Ett barns mor började ställa krav som inte var möjliga i den lilla studion, och under ett raseriutfall så mördades modern. För att undvika vittnen så mördades även barnet och gömde dem under golvet i sopsäckar. Full utav ånger och dåligt samvete som orsakade sömnlösa nätter och nätter fulla med mardrömmar. Dagarna kantades med paranoia och depression. Tillslut var samvetet för tungt så en ny personlighet utvecklades för att klara av bördan. Det var ett misstag då bekanta märkte det och försökte hjälpa, men den nya personligheten gillade det inte och det slutade med att en av vännerna hittades brutalt mördad i sin lägenhet. Än en gång började samvetet och mardrömmarna komma tillbaka. För att klara av det så byttes personlighet igen, och allt började om igen. Utan att hålla sig till ett kön utan personligheten skiftar mellan att vara kvinna och man så tillslut blev personligheterna själva förvirrade och började kalla sig för Det, då det var lättare än att välja. Är en av få personer som kan kalla sig för nemeses till Röda Spöket, då Det flera gånger har slagits och faktiskt besegrat hjälten vid flera möten.

Längd: 1,86 m **Vikt:** 68 kg **Ögon:** Blåa **Hår:** Ljusbrunt

Styrkenivå: Kan lyfta mellan 20 till 25 ton.

Känd övermänsklig kraft: Utom sin superstyrka och snabbhet, så har Det en förmåga att hypnotisera sina offer och får dem att bli förvirrade över vilka krafter Det har.

Oftast så hypnotiseras offren till att tro att Det kan förflytta föremål med tankekraft, men i verkligheten så skapar Det endast en psykiskt bild av sig själv som offret ser, och sedan osynligt för offrets blick kunna lyfta och kasta saker fysiskt, och på så sätt ofta leka med sina offers psyken innan Det till slut dödar dem.

Kända färdigheter: Det är en mästare på förklädnad.

Personlighet: Då Det ganska ofta byter personlighet gör Det till en farlig och oförutsägbar. Den röda tråden i varje personlighet är det dåliga samvetet, och ett växande blodtörst. Namnen som Det använder skiftar mellan Alexander och Alexandra så ingen vet om Det är en man eller kvinna.

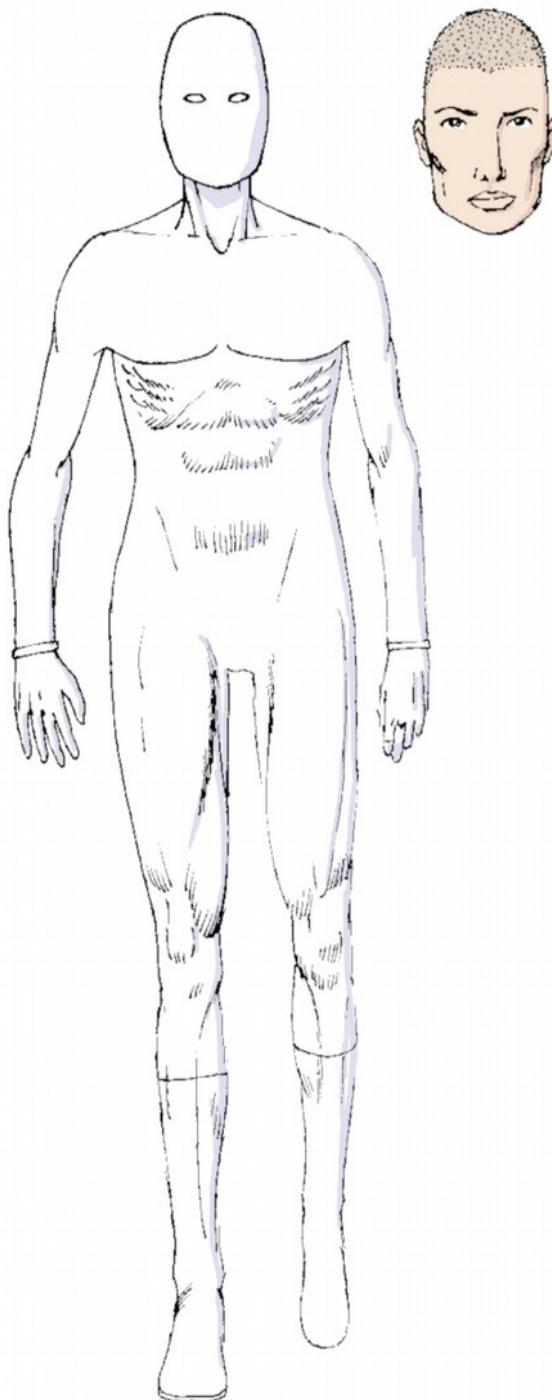


Bild av Daniel Schenström.

DIAMANT-JIMMY (Skapad av Fredrik Jelcander)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Yrkeskriminell

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Bit för bit – SSS #10, Volym 1, Diamant i olja - Volym 1, Falskspel i Gromköping – SSS #16, Volym 1.

Perioder: Alla.

Bakgrund: Småskurk och diamanttjuv. Stoppades av Otroliga mannen och överlämnad till polisen strax innan Greven frågade Otrolige mannen om inträde till Nordens stjärnor. Han har samarbetat med Råttan och Fiddler och spenderat åtminstone en del av sitt liv i Gromköping.

Längd: 175cm **Vikt:** 93kg **Ögon:** Blå **Hår:** Rött

Styrkenivå: Som en otränad vuxen man.

Känd övermänsklig förmåga: Ingen.

Bild av Daniel Schenström från avsnittet Bit för Bit.



DOCKHAN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Roger Holms

Yrke: Skräddare.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk medborgare med brottsregister.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: En bror som är inlåst på Havsbergets Mentalsjukhus och en mor som är en känd häxa som säljer amuletter.

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden:

Perioder:

Bakgrund: Roger hade en bra barndom. Han var bra i skolan och älskade gåtor och spel där man skulle lösa pussel. Han fick snabbt en hobby att samla på figurer och hans hobby fick honom skaffa ett jobb vid 15 års ålder för hans snälla mamma kunde inte betala för hans hobby. Men hon gav honom en amulett som skulle ge honom ett långt och lyckligt liv. När han växte upp så blev hans bror galen och försökte mörda deras familj, och Rogers egna psyke knäcktes när hans far kom hem och skadade honom för att han inte hade ett manligt jobb.

Han sökte tröst bland kvinnor men fann inget. Han fick problem med lagen när han råkade ha sex med en underårig flicka. Efter en tid i fängelse så startade han eget som skräddare, men enbart som täckmantel, för han hade märkt i fängelset att han var pedofil, och gillade det. Han gick ut om nätterna med en tygmask över ansiktet och våldtog flickor. En dag gjorde han misstaget ge sig på

Superstjärnans syster, som blev räddad i tid, och striden slutade på en leksaksfabrik. Han fick av misstag smält plast över sig och medan han långsamt dog av smärtorna inför en skrämmd Superstjärnan som desperat försökte läka hans skador med sina krafter.

Hennes läkande krafter och Rogers amuletts krafter smälte samman och aktiverade en okänd förmåga i amuletten. Någon timme senare vaknade han upp i en docka, vilket sänkte honom längre ner i vansinne.

Han övergav sitt namn och fortsatte som Dockhan, i ett försökt att starta ett brottsimperium. Hans första brott var mordet på sin egna far.

Längd: (Som Roger) 178 cm, (som Dockhan) 50 cm. **Vikt:** (Som Roger) 87 kg, (som Dockhan) 3 kg. **Ögon:** (Som Roger) Bruna, (som Dockhan) Blå. **Hår:** Rött.

Styrkenivå: Kan om han anstränger sig lyfta 14 kilo.

Känd övermänsklig kraft: Superintelligent, han behöver inte andas, äta eller dricka. Han kan om hans kropp blir skadad släppa ut sin själ och hitta en ny dockkropp. Han känner ingen smärta, kyla eller värme. Han är en mästare på att manipulera människor. Han har byggt om sin kropp så att den har dolda vapen.

Personlighet: Han är lugn, men på ett hotfullt sätt. Tar allting i livet lätt, nästan oförmögen att bli arg. Han har två personligheter som är vid medvetande samtidigt, fast en av dem har mer kontroll än den andra. Han är kallblodig, och sadistisk. Lider av en vilja att bli sedd som en intelligent man. Är girig och paranoid.

Svagheter: Han känner inget, varken lukt, smak eller någon känsla alls, vilket gör honom lätt att lura. Bryr sig bara om pengar och småflickor, och därför ganska förutsägbar. Hans största svaghet är att han ser ner på andras intelligens, och hans personliga hat mot Superstjärnan. Det gör honom blind för mycket annat.

Övrigt: Han går oftast klädd i en klänning för hans kropp är oftast i form av en flicka.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

Bild av Fredrik Andersson.

DOKTOR DEDRUP (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Troligen Dedrup

Yrke: Okänt, ifall Dedrup är en riktig doktor är det inte känt inom vilket område.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Avatariansk medborgare med okänd historia.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Avatarius.

Operationsbas: Inom galaxen.

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma – SSS #8, Volym 1, Jagad jägare, Dedrups dårskap - Volym 2.

Perioder: Alla.

Historia: Doktor Dedrup är en avatarian, en utomjording. Han kom till Jorden för att skaffa slavar till ett krig som hans ras har med en annan ras, Virtusierna. När han anlänt upptäckte han superhjältar och som reservplan så skulle han fånga in dem istället. Han byggde upp en fabrik som tillverkade prisma-liknande plastpussel liknande Rubiks kub som sände ut energi vilket gjorde användaren viljesvag. Nordens stjärnor satte stopp för hans plan och han aktiverade sin flygande bas självförstörelsemekanism. Skeppet sprängdes och det är okänt vad som hände med den utrustning han lämnade efter sig.

Senare skulle han återkomma med en plan för att förslava mänskligheten och denna gång lyckades han ta över Vengeance och några av Nordens stjärnor med hjälp av hjärnkontrollerande elektroniska plattor. Han besegrades till slut av en allians mellan Nordens Stjärnor, General Winter och Råttan.

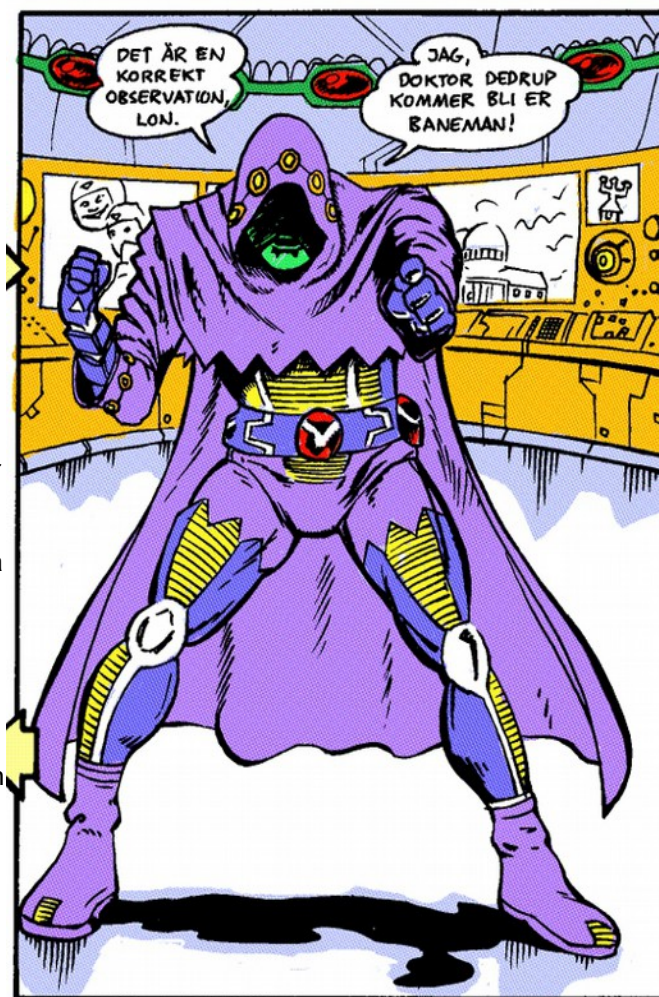
Längd: 185 cm. **Vikt:** 80 kg. **Ögon:** Gröna. **Hår:** Inget.

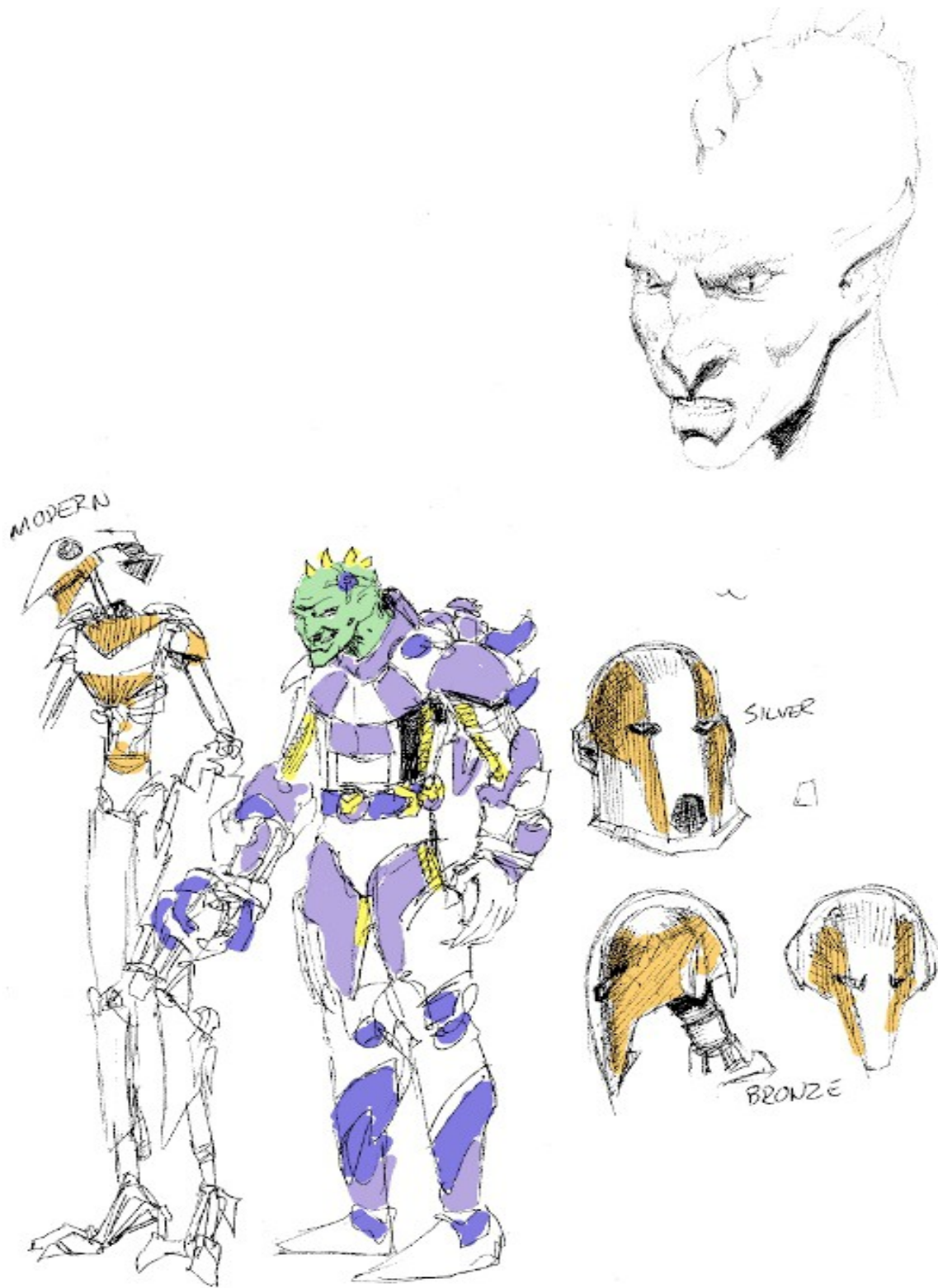
Styrkenivå: Okänt, inga tecken på superstyrka.

Känd övermänsklig kraft: Doktor Dedrup har inte visat på någon form av superkraft. Istället verkar han förlita sig på sin högteknologiska utrustning som består av rymdskepp, avancerade datorer och humanoida robotar med olika funktioner.

Personlighet: Doktor Dedrup är pratsam och överlägsen.

Skaparnot: Dedrups färgschema och den på hans teknik bör fortsätta användas för att etablera kontinuitet om han används igen.





Bilder av Daniel Schenström, på sidan innan från Nybörjarperioden och på denna sida från Superstjärneperioden. Man kan också se hans robotars huvuds designändringar genom de olika perioderna.

DÖDSKALLEKVINNAN (Skapad av Fredrik Andersson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Okänt.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Demon.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Dotter.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Jorden.

Framträdanden: Verkligheten - Volym 2.

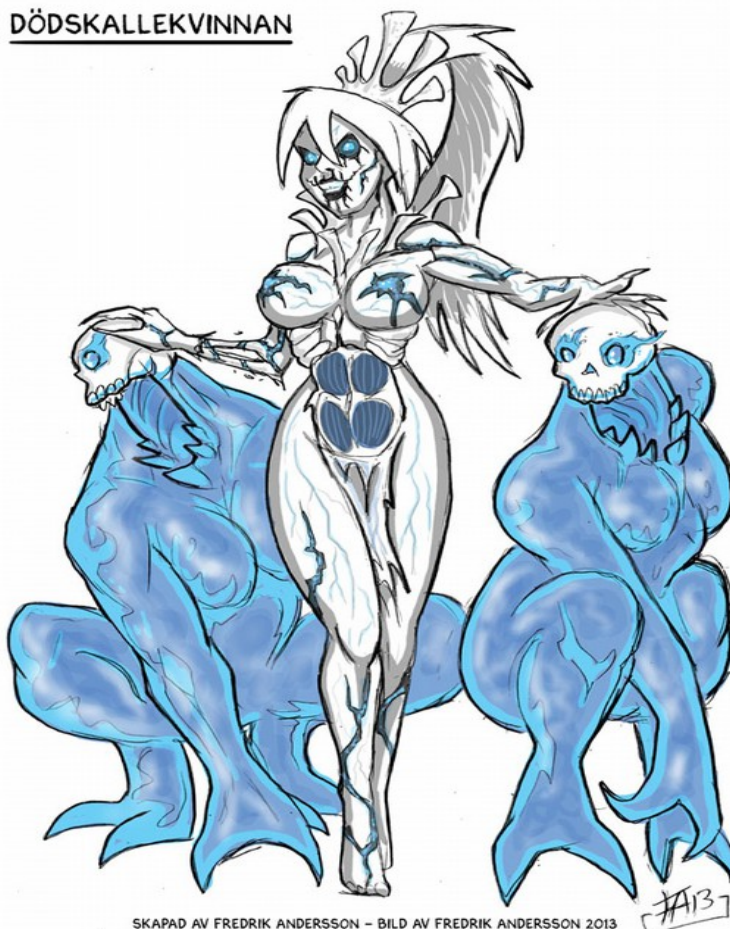
Perioder: Alla.

Bakgrund: En uråldrig ond ande/demon. Behöver en död kvinnlig kropp att besätta för att kunna påverka omvärlden. Kroppen tar skada av våld och påfrestningar. När kroppen går sönder tvingas hon hitta en ny. Samlar på dödsallar. Dessa används för att åkalla och skapa spöklika demoniska tjänare av ektoplasma (som rinner ut ur skallen och formas till en fysisk skepnad). Dessa underhuggare är tänkt att fungera som kanonmat för mäktigare superhjältar, men kan utgöra en viss fara och spänning för övriga "normala" superhjältar. Hon ska även ha en medhjälpare, hennes dotters stygga ande, även den i en död flickas kropp.

Hår: Vitt **Ögon:** Lysande blå

Bild av Fredrik Andersson.

DÖDSKALLEKVINNAN



SKAPAD AV FREDRIK ANDERSSON - BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2013

DÖDSSKUGGAN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Olof Roos

Yrke: Brottsbekämpare.

Identitet: Allmänt känd.

Laglig status: Kriminell svensk medborgare.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: En bror.

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden:

Perioder:

Bakgrund: Olof växte upp och såg Röda spöket som en idol och önskade att han kunde bli som honom och började träna hårt. Det lilla man vet om honom är att han blev svensk mästare i amatörboxning fem år i rad utan skador. Hans namn ekade för första gången på Gromköpings gator efter att stadens första hjälte, Röda Spöket, flyttade därifrån. Han såg hur antalet brott ökade och bestämde sig att göra något åt det. Till slut så gav han sig ut på gatorna för att rensa upp bland stadens avskum. Han tog sin trogna kofot och började sin blodiga städning. Han bryr sig inte om kön, hudfärg, religion, eller ålder, ett brott är ett brott i hans ögon och borde raderas. Han dödar inte alla, utan enbart de som gör motstånd. Namnet fick han av de få brottslingar som överlevde hans angrepp. Polisen började jaga honom som mördare för han dödade en politiker med motivationen att politiken var korrupt.

Ålder: 26 år. **Längd:** 180 cm. **Vikt:** 90 kg.

Ögon: Gröna. **Hår:** Färgat grönt, annars blond.

Styrkenivå: Tre gånger så stark som en vanlig människa.

Känd övermänsklig kraft: Lite superstyrka,

men han kan håll andan i fem minuter och under den tiden så slår han snabbare och starkare för han slösar inte tid på att andas. Han har snabba reflexer och en otrolig vighet.

Svagheter: Hans tro på sig själv och hans tro att han har rätt att skada människor för att de kört för fort.

Hans ovilja att röra vid hattar och att öppna dörrar utan att ha handskar på sig. Han hatar att man kallar honom för feg, då han blir argare och blir därmed mer förutsägbar.

Personlighet: Han är hård mot dem som bryter mot lagen, men han är godhjärtad och kan offra mycket av sig själv bara för att rädda en kattunge från att bli blöt i regn. Han är rädd för att ta i hattar, samt så kan han inte äta mat som inte har ägg som tillbehör. Han uppför sig som en översittare, och är lite paranoid. Har man ett gemensamt mål så går han att samarbeta med, men man får ha tålamod med hans våldsamma metoder.

Vapen: Han svingar en kofot som vapen.

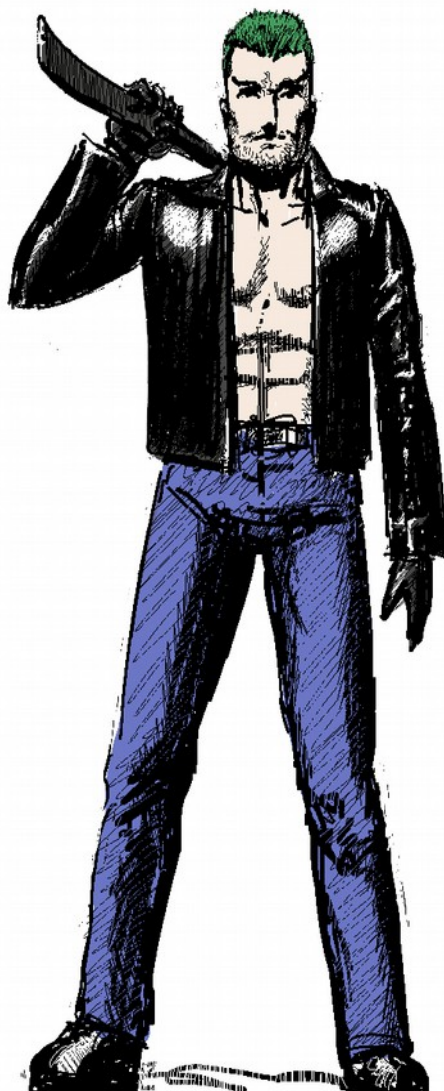


Bild av Daniel Schenström.

EMERITUS BLOD (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Professor Alvis Bloed, legalt ändrat till Blod.

Yrke: Professor Emeritus i Genetik, Biologi, Medicin, Mikrobiologi och Elektronik.

Identitet: Allmänt känd, men merparten av hans olagliga aktiviteter är inte kända för allmänheten.

Laglig status: Svensk medborgare, tidigare straffad. Delat medborgarskap i Schweiz, Kajmanöarna, och Lichtenstein.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Kona Bloed (Mor, född Heimskurdottir) och Harde Bloed (far).

Födelseort: Sverige, Lund.

Operationsbas: Sverige, men drar sig ofta tillbaka till andra delar av Europa för att planera och införskaffa finansiering för sina fortsatta vetenskapliga experiment och kriminella aktiviteter.

Framträdanden: Monsternakaren - Volym 2, Det nya landet (opublicerad).

Perioder: Alla.

Historia: Son till en holländsk professor och en isländsk sömmerska, föddes Professor Emeritus Alvis Bloed i Lund. Hans föräldrar förvånades tidigt över hans förbluffande intelligens, då han lärde sig att stava redan vid 1,5 års ålder. När han blev äldre så var hans studieresultat förfärande dåliga, trots sitt oerhörda intellekt.

Igenom större delen av sin skolgång i grundskolan så var hans betyg rent skamliga, då Emeritus själv kände att skolan var allt för banal, och lärarna var lika okunniga och enkla som deras elever.

Men allt kom att ändras en sommardag då han såg hur två bönsyrsor, låsta i en parningsdans avslutade sin lek med att hanen dödades och uppslukades.

Den unge Emeritus blev genast som besatt, intresset i arvets och djurens natur hade väckts.

Slutligen intresserad av att studera, så tog han sig snabbt in på Lunds finaste universitet, där han på rekordtid slutförde sina studier i biologi och genetik. Vid 19 års ålder var han snart den yngsta doktoranden på sitt universitet. Han steg snabbt i graderna och blev professor, men hans intresse i att lära var relativt lågt, och något som han mest såg som en detalj för att få inkomst för sina experiment.

Hans irritation över lärandet gjorde snart att han började organisera diverse svindlar för att komma över mer pengar, men även att han hyrde ut sina kunskaper inom kemi till den undre världen, för att framställa diverse ämnen som till exempel sprängdeg och syror.

Hans genetiska experiment blev med tiden allt sämre dokumenterade och kontroversiella, vilket gjorde att hans rön blev ofta ifrågasatta, och till slut vart en disciplinär utredning tillsatt, för att utreda eventuella oetiska arbetsmetoder i hans forskning.

Trött på den akademiska världens "trångsynthet" och medveten om att en undersökning skulle kunna äventyra hans framtida rön, så utpressade Blod dekanen på sitt universitet att göra honom till professor emeritus, så att Blod kunde dra sig iväg från universitetet i stort, och förflytta sin forskning till den privata sektorn, med hjälp av pengar från sina olagliga aktiviteter.

Helt frisläppt från den akademiska världen så lyckades Blod snart göra flera stora framsteg. Han knäckte



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

den genetiska koden först av en fluga, sen en ödla och slutligen människan (långt före andra vetenskapsmän). Under arbetet med att knäcka dom genetiska koderna förändrades och utökades dock hans fascination med evolutionen och livets byggstenar, till en ren besatthet.

Han började drömma om tanken på att använda sin nya kunskap till att omskapa livet, och kontrollera evolutionen. Snart så skapade han sina första monstertrupper, genetiska kombinationer av olika livsformer, framtagna som lydiga soldater. Men då hans narcissism och stolthet fick honom att använda sina monster till att försöka ta hämnd på sina gamla fiender, och erövra Sverige, så hamnade han i direkt konflikt med dom nyligen grundade Nordens Stjärnor, som besegrade honom och förödmjukade honom offentligt.

Det började med en televiserad liveintervju där Emeritus stormade ut efter att reportern verkade se faror istället för positiva möjligheter. För att visa hur fantastisk han var lät han några monster anfälla Stockholm men blev till slut stoppad av Nordens Stjärnor, men lyckades själv fly. Ända sen dess har han dedikerat en särskild del av sin forskning till att hämnas på, och FÖRGÖRA(!) Nordens Stjärnor!!

Genom åren har Nordens stjärnor mött och kämpat mot Emeritus Blod otaliga gånger, men hur många gånger dom än grusar hans planer så slutar aldrig det enorma onda intellekt som döljer sig i hans kraftiga kranium att jobba, och varje gång han återvänder så har han skapat nya ännu mer kraftfulla monster, med allt mer förbluffande egenskaper.

Genom åren har Nordens stjärnor mött och kämpat mot Emeritus Blod otaliga gånger, men hur många gånger dom än grusar hans planer så slutar aldrig det enorma onda intellekt som döljer sig i hans kraftiga kranium att jobba, och varje gång han återvänder så har han skapat nya ännu mer kraftfulla monster, med allt mer förbluffande egenskaper.

Emeritus har även lagliga inkomstkällor, bland annat genom försäljning av pojkleksaker.

Längd: 176 cm. **Vikt:** 87 kg. **Ögon:** Grå. **Hår:** Vitt med orange stråk.

Styrkenivå: Som en vanlig människa som ägnar sig åt måttlig fysisk aktivitet, för hans ålder.

Känd övermänsklig kraft: Ingen. Emeritus Blod har utsatt sig själv för en process som han själv skapat, som tillåter omprogrammering av generna i levande celler, och har därigenom avlägsnat flertalet genetiska mutationer i sig själv, (innan processen så hade han 1 extra revben, två olikfärgade ögon, en fot med sammanväxt hud, bland annat) samt även avlägsnat många kända anlag för sjukdomar och andra av honom själv önskade arvsanlag (såsom skallighet). Han besitter en intelligens långt, långt över genomsnittet, som uppmätts till 297 på Stanford-Binet och 312 på Cattell-skalan. Hans studier av feromoner har tillåtit honom att skapa flera komplexa organiska kemikalier som han bär som cologne. Hans genetiska monster har alla skapats i åtanke med detta, och reagerar med kraftig lydnad på doften från hans feromon-cologne. Bli Emeritus skrämmd eller upprörd så reagerar blandningen av hans egna stresshormon utsöndrade via huden med dom andra kemikalier på ett sätt som gör hans monster mer medvetna om faran, så att dom snabbare ska springa till hans undsättning.

Personlighet: Trots att han är så intelligent, så är Emeritus en mental dvärg när det gäller emotionell intelligens, han ligger på en nivå nära dom som lider av antisocial personlighetsstörning. Han är ofta djupt narcissistisk, och ser sig själv som en av dom absolut största hjärnorna i världshistorien, med merparten av jordens befolkning som okunniga vildar i jämförelse. Han är ofta väldigt impulsiv och får ofta bisarra infall som ofta yttrar sig i diverse underliga egenskaper som han ger dom genetiskt framställda varelser han använder för att begå brott.

Något av en livsnjutare, så ses han ofta röka cigarrer och hänge sig åt diverse dyrare alkoholsorter. Han ser dock kraftigt ner på dom som förtär billigare medel, som cigaretter och folköl.

Svagheter: Emeritus största svaghet är hans totala arrogans, som gör att han ofta har svårt att se svagheterna i sina egna planer, och hur dom kan slå tillbaka på han själv. Fysiskt sett så är han en vanlig människa, utan någon större stridsträning och är därför ingen match ensam i kamp mot supervarelser.

Övriga noteringar från skaparen: Emeritus Blod är Nordens stjärnors första och äldsta fiende, och flertalet av gruppens medlemmar tycker extra illa om honom i jämförelse med flertalet av deras andra motståndare.

Redaktörens not: Emeritus är inte den första eller äldsta fienden, om det inte är han som är med i avsnittet Kalabalik i Kebnekaise (vilket troligen är Leif Schwartz (Hatet)).

Målsättning: Emeritus verkar vara för avskaffandet av nationsstater och enandet av mänskligheten, en mänsklighet genetiskt förbättrad till sin högsta potential.

Bas: Inredd underjordisk bergsbas.

Bild av Fredrik Andersson.

FACE (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Anna Törn

Yrke: Kriminellt galet geni, före detta fotomodell och skådespelare.

Identitet: Allmänt känd.

Laglig status: Svensk medborgare, tidigare ostraffad.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Adoptivföräldrar och en yngre syster.

Födelseort: Stockholm.

Operationsbas: Hela Sverige.

Framträdanden:

Perioder: Framgångsperioden och framåt.

Historia: Anna är egentligen från Thailand och har alltid setts som en vacker person. Hon fick alltid allt hon önskade sig för att hon skulle ha kvar sitt vackra leende. Hon var alltid den populäraste på skolan, och hon gillade att skämta med nördar och andra enligt henne mindre värda. Hon började snart med att vara fotomodell, och såg Vita duvan II lite som en förebild och rival. Hon träffade Vita duvan II första gången på en modevisning i Stockholm när hon vunnit en tävling i tidningen Okej.

Hon blev en känd skådespelare och fotomodell och hon gjorde allt för att göra sig vackrare. När hon skulle plastikoperera så hon fick ett vackrare leende, men kirurgen var inte skicklig nog, så hon fick ett litet ärr som genast satte sina spår i sinnet på henne. Efter ett år så knäppte det till och hon mördade kirurgen och brände ner hans kontor tillsammans med hans familj. Tyvärr så brände hon sönder sitt ansikte och det gjorde henne galen, hon svor att hämnas mot alla läkare, doktorer och kirurger. Hon tog sig även ett nytt namn, Face. Hon drar nytta av sina erfarenheter som skådespelare för att utföra sina brott.

Ålder: 30 år. **Längd:** 163 cm. **Vikt:** 57 kg. **Ögon:** Bruna. **Hår:** Svart.

Styrkenivå: Som en person som tränar regelbundet.

Känd övermänsklig kraft: Har ingen, men hon är

intelligent och mästare på förklädnad. Hon är en av landets bästa skådespelare och kan lura vem som helst. Hon har ett fotografiskt minne. Hon har lärt sig boxning på världsmästarnivå, vilket gör henne snabb och starkare än vad man tror.

Personlighet: Hon måste överdramatisera allt alltid. Hon är självupptagen, egocentrisk och trots sitt brända ansikte, så är hon fåfäng. Hon är ganska tyst, nostalgisk och tappar lätt fokus om man smickrar henne. Är inte rädd att smutsa ner sina händer i strid, men helst om hon vet att hon kan vinna. Hon citerar ofta kända filmrepliker. Alla hennes offer får sina ansikten förstörda innan de dödas.

Svagheter: Tappar fokus av smicker, hatar läkare, kirurger, doktorer och framför allt hatar hon plastikkirurger. Hon är besatt av mode och sitt hat. Har en stark fobi mot eld, och gillar att fuska.

Övrigt: Hon kan använda tillhyggen i strider, allt som kan finnas i närheten, finns det basebollträ så använder hon det, kedjor så använder hon det. Fast hon har en viss förkärlek till knivar.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

Bild av Fredrik Andersson.

FIDDLER (Skapad av Daniel Schenström, utvecklad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Yrkeskriminell.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden: Falskspel i Gromköping – SSS #16, Volym 1.

Perioder: Sönderfallsperioden.

Bakgrund: Inget är känt om Fiddler bortom att han verkar vara av svensk härkomst och att han är en duktig violinist.

Längd: **Vikt:** **Ögon:** Blå **Hår:** Grått **Styrkenivå:** Som en vanlig människa

Kända övermänskliga krafter: Fiddler kan få stränginstrument att sublimant påverka alla som hör dens humör och vad de tar sig till, samt få dem att tappa koncentrationsförmågan.

Personlighet: Samarbetar gärna för att nå sina mål och har bland annat gjort det med Råttan.

Skaparens tillägg: Fiddler är en person som på något sätt kan använda sin viol. Han är tänkt som en skurkversion av bandet Jethro Tulls frontman, Ian Anderson.

"FIDDLER" ALTERNATIVA NAMN: FIDDEL, FIDDLAREN, SPELMANNEN



SKAPAD AV DANIEL SCHENSTRÖM – BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012



FINN SAVAGE (Skapad av Thomas Fels)

Namn: Lars Ericson

Yrke: Yrkesbrottsbekämpare

Laglig status: Ostraffad medborgare i USA

Civilstånd: Ogift

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: USA.

Framträdanden: Inga än

Perioder: Okänt

Bakgrund: Lars Ericson vaknade en dag upp på ett sjukhus, utan något minne av vem han var eller vad som hade hänt. Ingen annan visste det heller, annat än att han hittats medvetslös på en tågtoalett ett år tidigare. Han var dessutom både röd och grön i sin fjälliga hy och försedd med oerhörda muskler, svans, samt två fenor på huvudet. Ganska snart efter utskrivningen från sjukhuset gick han med i Just Revenge.

Hår: Inget **Ögon:** Gröna **Längd:** 190 cm

Vikt: 130 kg

Styrkenivå: Kan pressa cirka 60 ton.

Krafter: Tål oerhört brutalt våld och explosioner. Med hjälp av svansen och sina ben kan han göra mycket långa hopp, vilka förlängs till uppåt en kilometer tack vare att han kan flaxa med fenorna på huvudet.

Med dessa kan han även i viss mån styra om riktningen på hoppen. Om han piskar svansen mot sig själv kan han åstadkomma förödande ljudbangar.

Personlighet: Ganska glad och lite filosofisk.



Bild av Thomas Fels.

FÖRINTELSEN (Skapad av Mario Toro)

Verkligt namn: Okänt
Yrke: Troligen student
Identitet: Okänd.
Laglig status: Okänt
Civilstånd: Okänt
Kända släktingar: Inga
Födelseort: Okänt
Operationsbas: Sverige.
Framträdanden: Inga.
Perioder:

Bakgrund: Förintelsen är en rustning, en blandning av Ironman och en Transformer, skapad av ett geni med statliga medel. När försvaret ville åt projektet gick nått snett och geniet försvann. Många år efteråt hittar en tonåring dräkten. Med hjälp av geniet, som sitter i rullstol, guidas han när han använder dräkten. Pojken är oteknisk och lämnar för det mesta förödelse efter sig.

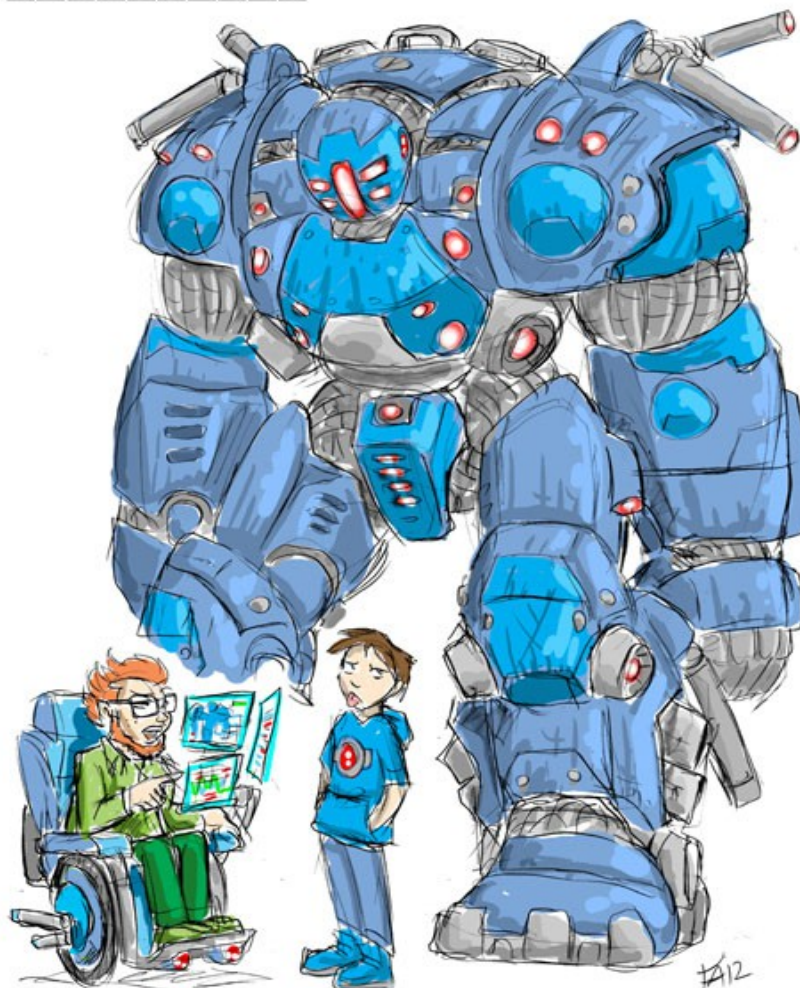
Längd: **Vikt:** **Ögon:** **Hår:**
Styrkenivå:

Känd övermänsklig förmåga:
Ingen

Utrustning: Rustningen är nästan lika stor som Hulk men det varierar på grund av att den förändras beroende på vad för uppdrag de har. Det går att bygga på dräkten samt ta av delar. Den kan byggas på så pass mycket att den ibland kan förvandlas.

Bild av Fredrik Andersson.

FÖRINTAREN



"GENIET"

"POJKEN"

"RUSTNINGEN"

SKAPAD AV MARIO TORO - BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012

GENERAL WINTER (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Internationell terrorist, före detta elitsoldat.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Kriminell rysk medborgare.

Civilstånd: Änkling.

Kända släktingar: Död fru och en försvunnen son.

Födelseort: Ryssland.

Operationsbas: Världen.

Framträdanden: Dedrups dårskap - Volym 2, Militant vinter (opublicerad).

Perioder: Superstjärneperioden.

Bakgrund: Det lilla som är känt om honom är att han är ryss, gifte sig och fick en son. En dag försvann han i Sibirien utan att någon hittade honom. Han hade somnat i snön och blivit upplockad av utomjordingar. Han vaknade i deras skepp och lyckades slå sig fram till deras motor som han råkade slå sönder. Hans kropp fick en stark dos av strålning innan skeppet kraschade i en snöstorm i Sibirien där hans kropp muterades av kylan och han blev en människa med superkrafter. Han återvände till sin familj men hans fru blev rädd för honom och jagade bort honom. Han blev arg och jagade henne när hon flydde med sonen. Han hann ikapp henne men sonen hann försvinna. Den dagen svor han att han skulle döda sin son, han gav sig ut för att döda honom tillsammans med alla andra människor, med kyla.

Trots detta har han samarbetat med andra människor och utomjordingar.

Längd: 220 cm. **Vikt:** 70 kg. **Ögon:** Isblå. **Hår:** Blått.

Styrkenivå: Kan pressa upp till 20 ton, i under noll grader kan han pressa över 90 ton.

Känd övermänsklig kraft: Superstyrka, immun mot sjukdomar och gifter. Han kan frysa föremål med sin beröring, han kan överleva i vilken kyla som helst och han behöver inte andas lika mycket som andra, kan till en viss del styra omgivningens temperatur.

Svagheter: Han tål lika mycket värme som vanliga människor, men att slå honom med varma föremål är som att slå någon med ett glödande järnrör. Vatten är en annan fara för honom hans kropp fryser vatten nästan helt automatiskt och därmed är vattensamlingar oftast en fälla för honom. Varm ånga har en bedövande effekt på honom.

Personlighet: Han är en kall människa, han bryr sig inte om någon annan än sig själv, han hatar allt som ger värme. Han saknar humor och ser allt enbart från ett perspektiv. Han är besatt av tanken att döda sin son.

Utseende: Han har blått hår i spikes, grå öppen vinterjacka, blåa byxor och svarta kängor och handskar. Hans har en likblek till blå ton i huden, likt en person som legat i kyla för länge. Som kroppsbyggnad så är han vältränad, som många personer i serier.

I olika perioder har hans utseende varierat.

Vapen: Han har ett köldstrålsgevär som kan kyla ner eller frysa personer, samt inkapsla dem i isblock.

Målsättning: Att döda sin son och eventuellt alla andra människor med kyla. Alternativt har han uttryckt en önskan att härska över världen för att den ska vara ordnad.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

Bild av Fredrik Andersson..

GHAST (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: (Före sin död) Måns Henrik Bernsson

Alias: (Före sin död) Nörd, Slagpåsen; (Som Ghast) Liket.

Yrke: (Före sin död) Ägare till en seriebutik.

Identitet: Raderad efter hans död.

Laglig status: Har ingen efter sin död.

Civilstånd: Singel, vem vill ha ett lik?

Kända släktingar: En syster som fortfarande umgås med honom, den enda som fortfarande känner igen honom, och hennes son som ser upp till Ghast som stadens största hjälte.

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden: En hobby för alla 1-3 – SSS #13-15, Volym 1, Falskspel i Gromköping - SSS #16, Det spökar - Volym 2, Det som glittrar i natten, En natt ute i Gromköping, Framtiden, Militant vinter, Död, Nattkatten slår tillbaks och Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Stjärnfallperioden (solo, blir medlem) och framåt.

Bakgrund: Han hade en ganska trist uppväxt. Även fast han var mobbad i skolan så fortsatte han att vara trevlig mot alla. Hans föräldrar var arbetslösa och oftast berusade så han och hans syster fick ta hand om allt själva.

Föräldrarna dog i ett inbrott som gick fel och barnen tvingades att ta hand om sig själva mer än någonsin. Måns blev frälst av seriernas värld och öppnade en seriebutik som sålde serier och även reklamrylar för stadens superhjälte *Svarta Guldet*. Allt fick ett tragiskt slut när Måns, 25 år gammal, fick en kemikalie över sig. I det ögonblicket vaknade nörden i honom och han hoppade ner från ett hus i tron att han hade superkrafter, men han föll mot sin död. Några veckor senare vaknade han upp i sin grav och grävde sig upp. Hans kropp hade förändrats till en längre, mer mager zombieliknande kropp. Hjälten Ghast var född. Han var solohjälte i ett och ett halvt år innan han gick med i Nordens stjärnor.

Ghast har varit involverad i strider mot flera superskurkar, bland annat Fiddler och Rättan som lyckades manipulera honom med Fiddlers musik. Han var instrumental i stoppandet av Ingens plan att starta krig mellan USA och Sverige genom att falskeligen anklaga Nordens stjärnor för mord.

Ålder: 25 år. **Längd:** (Före sin död) 150 cm, (som Ghast) 190 cm. **Vikt:** (Före sin död) 105 kg, (som Ghast) 80 kg. **Ögon:** (Före sin död) Gröna, (som Ghast) Svarta. **Hår:** (Före sin död) Kort blond, (som Ghast) axellångt blondt hår.



Styrkenivå: Lyfter nära 20 ton utan problem, 25 ton är hans övre gräns.

Krafter: Superstyrka, osårbar för trubbigt våld, odödlighet och han åldras inte. Eftersom han är död känner han nästan ingen smärta och han behöver inte äta eller dricka, och han känner ingen trötthet. Han behöver inte andas som levande och kan därför färdas i helt syrefria miljöer, eller genom giftig gas. Han är en mästare på att smyga eftersom han har varken kroppsvärme eller några andetag som kan avslöja honom. Kan ej heller hypnotiseras eller liknande. Han saknar fingeravtryck. Så länge han har en ljuskälla så ser han i mörker.

Svagheter: Magi är en av få saker som får honom att känna smärta. Att bli spetsad av knivar och andra vassa föremål är inte dödligt men smärtsamt. Han måste sova i eller på jord från sin grav en hel dag i veckan för att fylla på krafter och för att läka de skador han har fått. Att utsätta kroppen för alltför stora påfrestningar tar på hans muskler och gör att han måste vila sig. Salt försvagar honom en tid men han är fortfarande stark. Silver kan ha en brännande effekt på honom om han utsätts för det för länge.

Personlighet: Ogillar tanken att döda, men kan ta till våld där situationen kräver det. Han har ett öga för detaljer som andra ofta missar. Han är nästan alltid allvarlig, men han kan ha en skarp tunga, och arbete går före nöje för honom. Han är vänlig mot alla och är beredd att offra sig själv för att rädda liv. Han är fundersam och är svår att reta upp, men kan bli riktigt arg. Han är envis, och han är försiktig för han vill inte skada folk av misstag. Gillar inte att få uppmärksamhet för mycket. Är rätt lik Batman på många sätt.

Dräkt: Klär sig i byxor, t-shirt, lång rock och bredbrättad hatt. Han förstår inte varför man måste ha åtsittande dräkt och en heltäckande mask som man tekniskt omöjligt kan andas igenom. Han har ju ingen identitet att skydda längre.

Redaktörens noter: I avsnittet Det spökar verkar Ghast ha åtminstone normalt luktsinne, kunna höra andars röster och ha någon slags auktoritet i andevärlden.

Bild av Daniel Olsén, med färg av Daniel Schenström.

GNA (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Gná Vindröttir

Yrke: Budbärare, kurir, och ibland krigare.

Identitet: Känd inom Nordiska trossamfund, men generellt ansedd som en myt. Hemlig identitet.

Laglig status: Ny medborgare av Sverige, ostraffad. Före detta medborgare i Asgård, ostraffad.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Frigg (mor), Vilie och Ve (fäder), diverse kusiner och halvsyskon bland dom andra Asarna.

Födelseort: Asgård - Gudarnas boning.

Operationsbas: Förut alla världarna inom Nordisk kosmologi, förutom Hel (8 st): Asgård, Midgård, Utgård, Vanaheim, Nidavellir, Alfheim, Niflheim, och Muspellheim. Nu endast Midgård.

Första framträdande: Ragnarök – Prolog.

Perioder: Superstjärneperioden.

Bakgrund: Ur sagas rullor - kapitel 8: Odens irrfärder, vers 4

"Så kom det sig en dag, att gudarnas Kung, den Enögde Odin, beslöt sig för att färdas ut i dom 9 världarna, ensam. I hans frånvaro satte han sina bröder, Vile och Ve att styra över gudarna och deras land - Asgård. Medans han var borta, så styrde hans bröder i sanning allt som Oden en gång rått över.

Allt utom Odens unga fru, Frigg, var deras att styra. Men Vile och Ve kunde inte länge stå emot lockelsen som gudarnas drottning medförde, och snart hade dom påbörjat en affär med Odens Frigga.

Vad få vet, är att denna korta union mellan dom ställföreträdande gudakonungarna och gudarnas Drottning, bar oväntad frukt. I hemlighet födde Frigg en flicka, som ärvde Viles snabbhet, Ve's skarpa sinne och Friggas visdom och skönhet.

Frigga döpte flickan till Gná, för hon visste att hon skulle få jobba hårt i sitt liv. Barnet växte mycket snabbt, och var snart redan inte längre spädbarn, utan en liten flicka. Så när Oden inte långt efteråt återvände från sina irrfärder, så presenterade Frigg sin nya budbärare för honom:

Gná Vindröttir - Budbärarnas framtida gudinna!

Trots att Oden länge misstänkte Gnås ursprung, så sökte han aldrig sanningen, eftersom han själv hade flera otrohetsaffärer utanför sitt äktenskap med Frigg. Och den outtröttliga Gná färdades snabbare med meddelanden för var dag som gick, och slutade aldrig att sprida gudarnas ord, oavsett hur svårt ett budskap var att framföra. Ingen prövning tycktes henne främmande, då hon ständigt ville visa sin duglighet och sin hängivenhet till Frigg."

Längd: 181 cm. **Vikt:** 183 kg. Varelsor från Asgård har ca 3 ggr så hög densitet som liknande livsformer från Midgård. **Ögon:** Ljusblå **Hår:** Svart, med liten rand på bakhuvudet med grått hår.

Styrkenivå: Gná kan lyfta/pressa ca 30 ton under optimala förhållanden, en styrkenivå som en vanlig gudinna från Asgård. Men när hon accelererar sina atomer till superfart så ökar den mekaniska energin som hon kan avge till en okänd nivå.

Känd övermänsklig kraft: Gná är budbärarens gudinna från Nordisk mytologi, och besitter alla dom övernaturliga förmågor som hör där till. Hon kan på psionisk väg accelerera sina atomer så att dom rör sig fortare, men ändå bibehålla sin molekylära integritet. Detta medför att hon kan röra sig i oerhörda hastigheter, från superfart på flera tusen kilometer i timmen, tills hon når hyperhastighet, och slutligen når en hastighet oerhört nära ljuset.

När hon nått ljushastighet avger hennes kropp såpass mycket energi att hon kan förvränga rumtiden runt om sig, och därmed färdas snabbare än ljuset.

Så länge Gná håller sig till att springa i subluminala hastigheter så kan hon upprätthålla samma tempo i veckor, eller till och med månader. Hennes ultrahöga uthållighet har tätt sig nästan oändlig för åskådare, och har därför gett henne smeknamnet "den outtröttliga".

Gná har ett extradimensionellt spårsinne som tillåter henne att följa specifika kvantumlägen i kvantumssträngar. Hon kan helt enkelt "se" linjer som bildar en stig som tillåter henne att hitta tillbaka till utgångspunkten, när hon rör sig mellan dimensioner. Hon kan även genom koncentration "se" unika kvantumlägen från varelser och föremål, som har för den del av rumtiden som dom befinner sig i, främmande tillstånd.

Förutom sina förmågor från sin roll som Budbärarens gudinna, så besitter Gná samma övermänskliga krafter och attribut som andra Asar, såsom superstyrka, tålighet, total imunitet mot alla kända jordiska sjukdomar, även genetiska sådana som t ex cancer, och förhöjd livslängd.

Personlighet: Gná är plikttrogen och har ett stort tålmod, hennes supersnabbhet till trots. Som hennes namn antyder ("Gno" - hårt arbete) så är hon inte skygg för att ta på sig plikter och arbeten med mål som kan ses närmast ouppnåeliga.

Det ligger inte i hennes natur att beklaga sig och se på en situations hopplöshet, utan hon försöker alltid

finna ett fokus och en inre styrka för att slutföra dom uppgifter som kan ligga framför henne.

Trots övermänskliga arbetsmoral, så är Gnå inte en rastlös själ, utan när hon väl får möjligheten till vila, så tar hon väl vara på den. Hon saktar då ibland ner sina atomer till en hastighet något lägre än den som dödliga eller Asar rör sig i, och hittar en plats nästan långt bort, som bara hon och hennes häst Hofvarpnir kan nå.

Svagheter: Att springa snabbare än ljuset tär kraftigt på dom interna magiska energierna inom Gnå (samma energier återfinns inom alla Asar).

Hon börjar därför åldras snabbare än vanligt efter en sådan kraftansträngning, och måste då fylla på sina energier med dom gyllene äpplena. Om hon tvingas till en längre tid av hyperhastighet, så skulle hon till slut bli såpass gammal att hon skulle kunna dö springandes.

Gnå kan ej heller med lätthet sakta in från överljushastighet, och kan beroende på hur stort översljushopp hon gör, skada inte bara sina skor, men även sina egna fötter och ben.

Övriga noteringar från skaparen: Gnå är snabbare än världens undergång, Ragnarök, och kommer därför att ovetandes för henne själv, att överleva dom gamla gudarnas död. I framtiden kommer Gnå att modernisera sig själv för att passa in i dagens samhälle på Midgård, vad gäller sitt namn, sin klädedräkt och sin kultur.

Trots att Gnå är en av dom sista Asarna, så är hon inte riktigt lika ensam som man först kan tro, utan hennes häst Hofvarpnir är ofta vid hennes sida, närhelst hon behöver färdas nästan, och på nåt vis, som hon inte själv klarar av.

GRAV (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Kapten Arnold Berg

Alias: Modell Z-9.

Yrke: Kapten i svenska försvaret.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Änkling.

Kända släktingar: Endast hans treåriga son som tas om hand av Arnolds farmor.

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Norden.

Framträdanden: I mörkret - Volym 2.

Perioder: Sönderfallsperioden och framåt.

Bakgrund: Hans föräldrar dog när han var ung så hans farmor tog hand om honom, men hon var hård för att hon inte ville skämma bort honom, han visade redan i ung ålder en passion för det militära. När han blev myndig gick han med i armén och gick snabbt upp i graderna till kapten där han stannade för att inte få för mycket ansvar. Han mötte sin framtida fru och de gifte sig tre år senare. Nio månader senare så föddes tvillingar, men en av dem dog tillsammans med Arnolds fru, efter det så begravde han sig i arbete och bidrog i alla militära experiment så gott han kunde. Han anmälde sig frivilligt till Projekt Z för att försvara sitt land och sin familj, något han senare ångrar. Hans minne raderades till större delen och han drabbades av vansinne och blev en torped som kriminella ledare kan hyra. Men han vägrar att skada barn.

Ålder: 28 år. **Längd:** (Före Projekt Z) 180 cm, (efter Projekt Z) 200 cm. **Vikt:** (Före Projekt Z) 79 kg, (efter Projekt Z) 110 kg. **Ögon:** Gröna, (efter Projekt Z) Svarta. **Hår:** (Före Projekt Z) Kort svart hår, (efter Projekt Z) Inget.

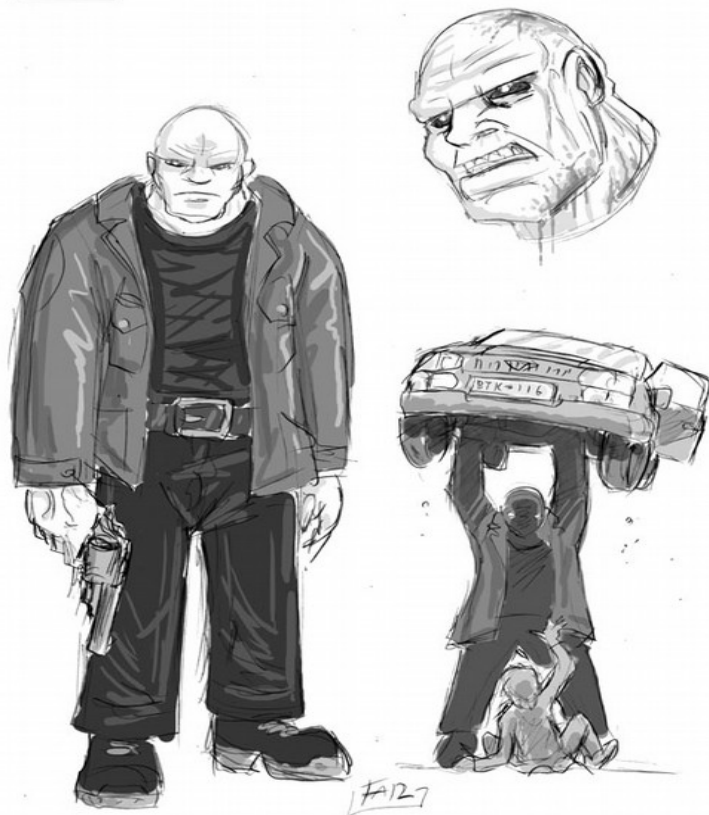
Styrkenivå: Lyfter 20 ton med raka armar utan problem.

Krafter: Förutom sin otroliga styrka, så har han fått förhöjd snabbhet, uthållighet, och tålighet. Han kan överleva extrem hetta eller extrem kyla, han tål gifter och sjukdomar tack vare att han är ett lik. Han behöver inte äta eller sova lika mycket längre, och han andas inte alls längre, likt ett vandrande lik.

Svagheter: Vassa föremål kan skada honom dock ej dödligt, hans kropp slits ut om han inte vilar sig minst en dag i veckan i jord från sin grav. Hans största svaghet är hans ärlighet, han kan helt enkelt inte ljuga, salt försvagar honom en tid, men han är även då stark. Silver har en brännande effekt på honom om han utsätts för det för länge.

Bild av Fredrik Andersson.

GRAV



SKAPAD AV ELOF JOHANSSON - BILD AV FREDRIK ANDERSSON

GRAVITON (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Åsa Johansson

Yrke: Studerar beteendevetenskap vid Lunds universitet.

Identitet: Känd för gruppen.

Laglig status: Svensk medborgare utan brottsligt förflutet.

Civilstånd: Förlovad

Kända släktingar: Christer (far), Lena (mor), Johan (bror), Erik (bror).

Födelseort: Malmö.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, Lund.

Framträdanden: Bocken brinner, 10 frågor, Död, Ragnarök och Skuggfågel (opublicerade).

Perioder: Sönderfallsperioden och framåt.

Bakgrund: En dag för 8 år sedan så upptäckte hon att hon hade kraften att manipulera gravitation. Åsa är förlovad till pojkvännen Henrik Sundquist som hon mött på universitetet.

Hon är ledig från gruppen en period i Superstjärneperioden för att fokusera på sina studier.

Ålder: 20 år. **Längd:** 157 cm. **Vikt:** 60 kg. **Ögon:** Gröna.

Hår: Rött.

Styrkenivå: Som en otränad person som precis börjat träna spinning.

Känd övermänsklig kraft: Åsa kan kontrollera gravitationen inom ungefär 50 meters håll. Hon kan göra saker tyngre, lättare, häva lokal gravitation och förstärka den. Kontrollen är bra nog för att hon ska kunna svävflyga och ta saker eller personer med sig, men kontrollen är beroende av hur väl hon kan koncentrera sig. Det verkar finnas en begränsning i hur tunga objekt hon kan påverka, upp till 10 ton, men kraften har ökat med åren från några få kilon när hon var 12 till nu.

Lokal gravitation kan fås att stöta bort folk eller få saker att dras mot en punkt och pressas samman. Hon kan också häva gravitationen så precist att atomer skingras vilket effektivt förintar föremål.

Gravitationskraften påverkar atomer och dess beståndsdelar och därför dessa partiklar grundläggande egenskaper men kraften återställer de ursprungliga värdena när hon slutar använda dem, om hon medvetet inte låter bli detta. Kraften genererar också kraftfält som hindrar föremål från att ändra form och förlora speciellt mycket energi och den effekten kan också medvetet stängas av.

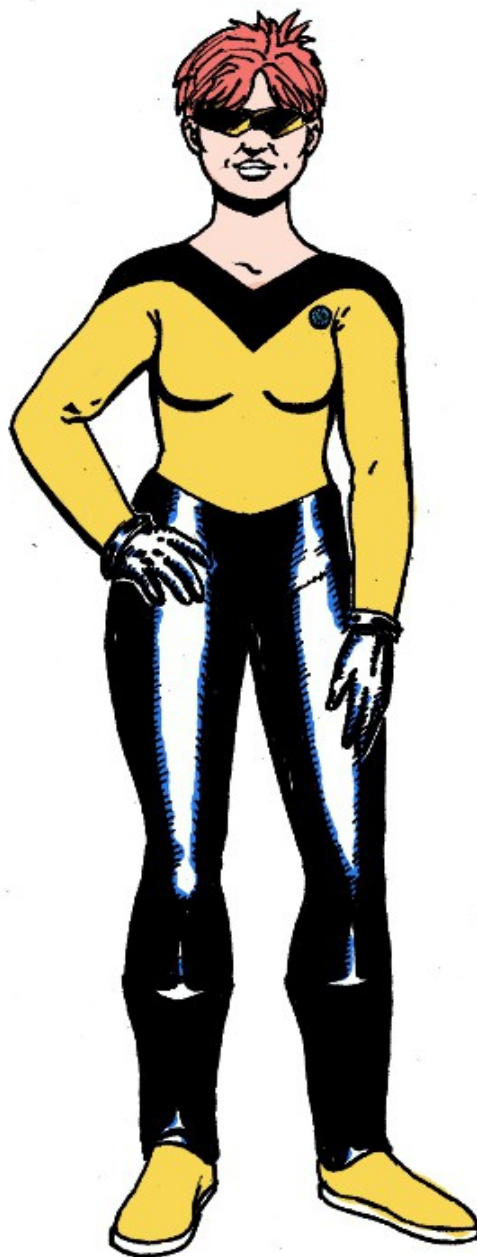
Personlighet: Åsa är vad många skulle kalla en nörd; fantasyromaner, Star Trekftnar, LANspelande, actionfigurer och Hello Kitty är en stor del av hennes liv och intressen.

Hon lever för World of Warcraft och Final Fantasyserien. Hon har en finurlig men smal referenshumor (som att citera fantasy- och scifi-serier och filmers dialog vid rätt tillfälle, ironi, sarkasm), är lätt att ha att göra med men kan tycka att många är tråkiga och ytliga, speciellt om de kritiserar hennes intressen. Hon är intresserad av psykologi och brukar använda de andra i gruppen som studieobjekt och för att testa teorier på.

Skaparens tillägg: Hon får en retsam relation med Vita duvan II, leksamt antagonistisk. Graviton är smart och kommer lyckas få Vita duvan II att börja tänka på annat än det hon är van vid. Miljö, religion, folk i nöd etc etc.

Över tiden är det tänkt att de ska bli bästa vänner, Vita duvan II får ut Graviton ur hennes blyghet och Graviton ger Vita duvan II en mer rundad personlighet. Vita duvan II styr om sitt kändisskap för att fokusera media på sånt hon tycker är viktigt.

Gravitons kraft är ett resultat med ett tidigt möte med Den största superhjälten men det vet hon ingenting



om.

Graviton är borta från superhjältandet en stund i Superstjärneperioden och kommer tillbaka i *Skuggfågel*. (Se kapitlet **SERIER**.)

Relationskarta

Greve von Lindén: God relation. Undrar varför han håller sån distans.

Lon: Vänner, relaterar mer till Alex.

Otroliga mannen: Vänligt inställd.

Vita duvan II: Se separat beskrivning ovan.

Tin: Vänner.

Pantern: Vänner.

Nox: Vänner.

Orientens Pärla: Vänner.

Johnny Boy: Vänligt inställd.

Ghast: Vänner. Kan nog nörda en hel del ihop runt fantasy och superhjältar.

Plågaren: Försiktig vän och förstår att han varit med om en del. Finner honom intressant och det kan kanske bli nåt mer.

Moose: Tycker han är intressant som ett psykologiskt studieobjekt.

Spore: Tycker hon är intressant som ett psykologiskt studieobjekt.

Superstjärnan: Kommer väl överens med.

Personligheten: Som Moose men med mer empati. Kan nog bli goda vänner.

Jeanne Nocturne: Tycker hon är intressant som ett psykologiskt studieobjekt.

Moder Svea: Tycker troligtvis hon är jobbig och tillgjord men hoppas att hon ska utvecklas när hon blir äldre.

Temüdjin – Himlens Vilja: Vänligt inställd.

Marshall Thunder: Vänligt inställd.

Liemannen: Vänligt inställd.

Apoteus: Vänligt inställd.

Bild av Daniel Schenström.

GREVEN (Skapad av Viktor Matiesen, visuell design av Fredrik Jelcander)

Riktigt namn: (Greve) Fredrick Von Lindén

Identitet: Känd för allmänheten.

Kända släktingar: Inga.

Operationsbas: Hela världen.

Greven äger flera gods och byggnader i Sverige.

Framträdanden: Bit för Bit – SSS #10, Volym 1, Fritt fall, Diamant i olja, Kalabalik i Kebnekaise – Volym 1, Falskspel i Gromköping – SSS #16, Volym 1, Förgöraren 4 & 5 – SSS # 17 & 18, Smugglarna - Volym 2, Dedrups dårskap - Volym 2, Det spökar - Volym 2, Monsternakaren - Volym 2, Stolt i NY - Volym 2, Död (opublicerad).

Perioder: Alla.

Bakgrund: Fredrick var den som ursprungligen satte ihop gruppen 1983, bland annat som ett personligt försvar mot Leif Schwartz och Hatet men även från framväxande övernaturliga hot. Fredrick hade övervakat ett flertal personer med superförmågor eller annan stor potential ett tag innan han valde ut vilka han ville skulle ingå och kontaktade dem en och en.

Innan arbetet med Nordens stjärnor så sysslade Fredrick med mer ljusskygga saker världen över, som exempelvis diamantsmuggling från Sydafrika. Hans kompanjoner i det var Garcia Maroto och Leif Schwartz. Leif kände sig kränkt när Fredrick och Garcia valde att dra sig ur samarbetet som

Leif i stort sett var ledaren för och Leif har sedan dess varit Fredricks största fiende.

Fredrick höll detta för sig själv länge men valde att till slut berätta för gruppmedlemmarna om sitt tidigare liv.

Fredrick är gruppens mellanhand mellan dem och regeringen. Han är också gruppens koordinator och sköter om mycket av det lagtekniska och finansiella.

Under vistelse i Afrika träffade han Pantern för första gången och de inledde ett förhållande som verkar hålla genom alla perioder.

Greven känner medlemmarna i Folkets väktare. Han orsakade Vita duvan II:s solodebut genom att leja superskurken White Witch att anfalla den modevisning som hon skulle delta i. Hans förhoppning var också att hon skulle gå med i Nordens stjärnor, något som hon avböjde.

Ålder: 28-30 år. **Längd:** 180 cm. **Hår:** Blond.

Personlighet: Greven är en ganska svårläst person. Han är mycket intelligent och bildad. Han är också en väldigt övertygande, manipulerande och egoistisk person som är van vid att få som han vill. Han har god hand med personer och kan vara väldigt övertygande. Han har dyra vanor och snobbiga manér.

Dräkt: Han klär sig som en riktig dandy med mycket krås. Hans iögonfallande klädsel är precis som superhjältarnas dräkter bara en del av hans publika person.



Han ses ofta med en ciggarill, Martini och käppen med diamanthandtag nära till hands.

Övrigt: Greven har farliga personer under övervakning.

Bild på sidan innan av Fredrik Jelcander.

Bilder på denna sida av Fredrik Andersson, Daniel Schenström och Per Löfgren. Bilden uptill till höger visar Greven i Framgångsperioden i en annan look , längst ner till vänster visar Greven i civila kläder under Nybörjarperioden och den längst ner till höger är från Nybörjarperioden och har återanvänts i Sönderfallsperioden.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON



GROM (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Grom Vitskägg
Alias: Vitskägg, Svartögat, Havets demon, Den Svarta Hunden.
Yrke: Piratkapten.
Identitet: Allmänt känd.
Laglig status: Ostraffad hela livet.
Civilstånd: Okänd.
Kända släktingar: Okänd.
Födelseort: Stockholm.
Operationsbas: Föredrog Kattegatt och Östersjön, ibland långt borta som till England och Frankrike.
Framträdanden:
Perioder: Alla.

Bakgrund: Lite är känt om honom, och det mesta ses som myter, det man vet är att han var en grym piratkapten på 1600-talet som knappt någon vågade säga namnet på högt. Efter en strid med tre krigsfartyg emot sig försvann han i havets vågor, och enbart ett skepp seglade därifrån, senare dök han upp och åter igen spred han skräck efter flera års av tystnad. Men den här gången hade han kritvitt skägg och såg starkare ut än någonsin. Senare visade det sig att han hade tillbringat tiden med att leta upp sin gamla besättning och med hjälp av dem och flera andra människor byggt en ö och grundat en stad på den. Gromköping var född. På ön bredvid lät han bygga sitt egna hem. Staden växte snabbt då det drog till sig allt avskum man kunde tänka sig, och de togs emot med öppna armar, de nordliga länderna såg det som ett bra sak, för deras fångelser höll på att bli överfulla, så de hjälpte till att skeppa avskummet dit från Sverige, Danmark, och Norge. Efter flera års med plundrande så drog han sig tillbaka, många tror att det var av ålderskäl, andra tror att han blev nöjd med vad han hade. Han dog rik och över hundra år gammal. Andra säger att han blev mycket äldre. Han sägs vara begravd vid Havsbergets Mentalsjukhus och att man kan se honom vandra omkring i korridorerna.

Längd: 213 cm. **Vikt:** 98 kg. **Ögon:** Mörkbruna, nästan svarta. **Hår:** Svart, senare kritvitt.

Styrkenivå: Han sades vara stark som en ox, om inte stark nog att döda en ox med ett slag, eller stark nog att lyfta en fullvuxen man med en hand utan att anstränga sig.

Känd övermänsklig kraft: Han kan ha haft superstyrka, annars låg hans styrka i att han var en skicklig strateg och taktiker, en av de bästa i svensk historia för han förlorade enbart två strider i sitt liv, första gången innan han grundade Gromköping, andra gången var mot döden. Han var en mycket skicklig skytt och han var en av de skickligaste på att hantera sitt svärd.

Kläder: Går klädd som en piratkapten som på filmer.

Personlighet: Grym och sadistisk, har ett intelligent sätt att se saker i detaljer och var girig, kallblodig mördare och han älskade att dricka, festa, kvinnor och att döda, gärna allt på samma gång. Han är även självvis med rättvis.

Bild av Fredrik Andersson.

GROMS VÄLNAD



BASERAD PÅ GROM SKAPAD AV ELOF JOHANSSON – BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012

GROTESKO (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Anders Bengtsson

Alias: Dr Demon

Yrke: Vetenskapsman.

Identitet: Känd för allmänheten efter några brott.

Laglig status: Svensk medborgare med brottslig historia.

Civilstånd: Skild.

Kända släktingar: Inga (exfru).

Födelseort: Eskilstuna.

Operationsbas: Norden.

Framträdanden: Disco Inferno – Volym 1, Groteskos sista tid, Grotesko är död...länge leve grotesques - (opublicerade).

Perioder: Nybörjarperioden, Framgångsperioden och Sönderfallsperioden.

Historia: Anders var ett geni, utbildad professor i organisk biologi och kemi, men lyckades aldrig med något av sina experiment eller patentförsök. Efter många år av misslyckande så kontaktade en kvinna honom och erbjöd honom ett recept på en brygd som skulle göra honom bättre på alla sätt. Han var desperat nog att testa den brygden som gav honom oväntade demoniska krafter. Alla hans fysiska och mentala egenskaper ökade och så även hans hänsynslöshet. Inte nog med att han nu var ett ännu större geni och kunde utveckla mer avancerade saker, han hade inga problem med att hindra andras experiment eller ta äran för andras upptäckter. Efter att han greps för sabotage mot en annan forskare så lämnade hans fru honom.

Han har mött Nordens stjärnor vid ett flertal tillfällen men när han tillfångatagits har hans demoniska allierade sett till att han gått fri.

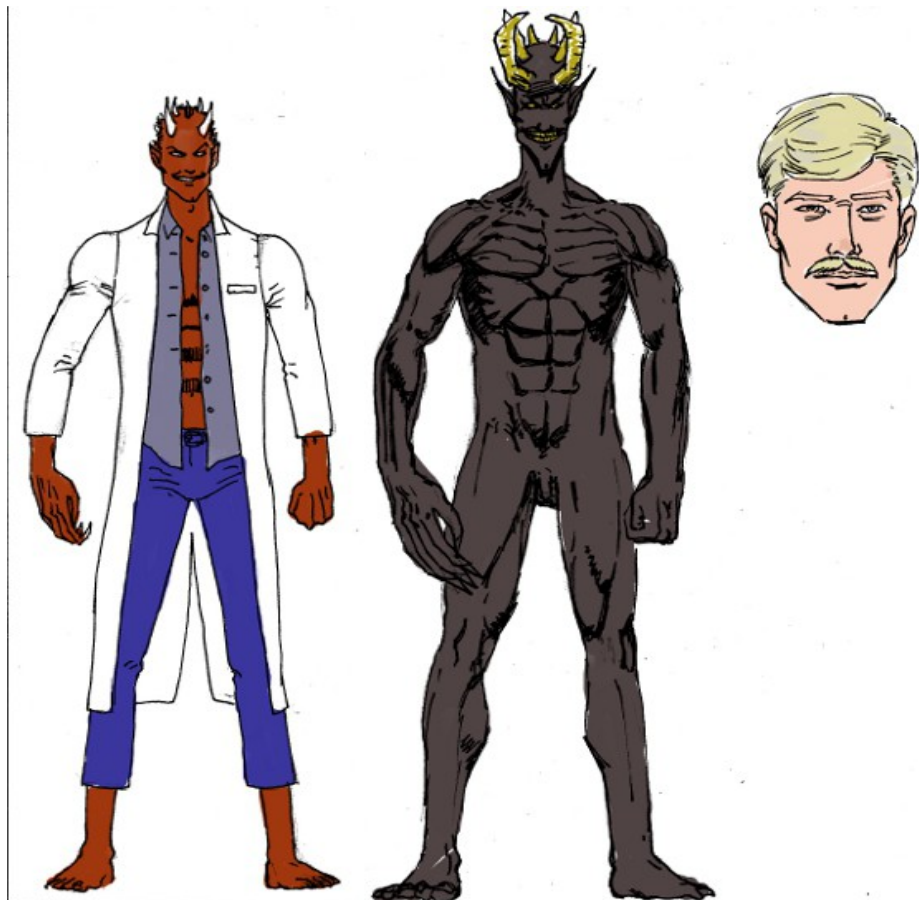
Längd: 175 cm. **Vikt:** 77 kg. **Ögon:** Gröna. **Hår:** Sandré med grå inslag.

Styrkenivå: Som en vältränad 25-åring trots att han är 55.

Känd övermänsklig kraft: Anders är övermänskligt stark, tålig och uthållig som Grotesko, mer för varje gång han använder brygden. Han är övermänskligt smart och alla hans sinnen är förstärkta i bägge formerna.

Personlighet: Anders personlighet är olika beroende på var i hans karriär man möter honom från en ganska entusiastisk och trevlig ung man till hänsynslös, onskfull äldre man. Om han blir tillräckligt arg så tar det demoniska inom honom över och gör saker som Anders sen inte minns. Han drivs i mitten av sitt liv av att försöka få tillbaks hustrun. Tidigare i karriären är det ett vetenskapligt erkännande som ligger främst och senare är det makt och hämnd.

Dräkt: Anders har ingen dräkt som sådan, men när han tar drycken så förändras hans utseende. Han blir då längre, större, får rödaktig hud som senare (i Framgångsperioden) går över i brunt och slutligen svart mot slutet av hans karriär (i Sönderfallsperioden). Han utvecklar horn som blir större med tiden och hans ögon blir röda och mer lysande med tiden. Han blir helt enkelt mer och mer demonisk.





Noteringar från skaparen: Anders utvecklas alltså och beroende på när han dyker upp så är personligheten och utseendet som Grotesko annorlunda. I det sista uppdykandet där han dör är han gigantisk och förvriden så att man knappt kan ana att han varit mänsklig. Den reserverar jag för att berätta själv.

Bilder av Daniel Schenström. Den första visar Grotesko från Framgångsperioden och Sönderfallsperioden. Den andra, ritad efter Viktor Matiesens förlaga visar Grotesko i Nybörjarperioden från avsnittet Disco inferno.

HELLTODDLER (Skapad av Thomas Fels)

Namn: Absolon Tod

Yrke: Yrkesbrottsbekämpare.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Fransk medborgare utan brottsligt förflutet.

Civilstånd: Ogift

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Framträdanden: Inga än.

Perioder: Okänt

Bakgrund: För trehundra år sedan började en maktkamp mellan de onda krafterna i helvetet. Man skapade arméer som stred mot varandra i underjorden. En falang började så småningom tvångsrekrytera människor till sin armé och efter flera århundraden blev några släktgrenar inom falangen alltmer mänskliga. En av dessa människoliknande varelser blev nyfiken på vad han kunde lära av människosläktet och såg till att med hjälp av svart magi återfödas som människan Absolon Tod i Frankrike. Allsedan barnsben har Absolon undersökt sin mänskliga sida och konfronterat sin mörka. I sina yngre år såg han helt mänsklig ut, men förändrades så småningom. Sedan tonåren bekämpar han ondskan och undersöker livet som hjälten Helltoddler. Nyligen rekryterades han som medlem av Just Revenge.

Hår: Inget **Ögon:** Röda **Längd:** 190 cm (220 cm i bebisform) **Vikt:** 160 kg (200 kg i bebisform)

Krafter: Helltoddler kan fasa igenom all materia. Via beröring kan han även få andra att göra detsamma. Att beröra Helltoddler utan hans tillåtelse är förenat med stor fysisk och psykisk smärta. Han kan sväva och via ett extra öga i pannan skjuta iväg så kallade psykostrålar som paralyserar allt levande av skräck. Ögat kan även skjuta kraftfulla energistrålar.

Övrigt: Kan pendla ganska kraftigt mellan olika känslotillstånd och ibland begå överilade handlingar. Att han är medlem i Just Revenge beror delvis på att de vill hjälpa honom att kontrollera dessa känslotillstånd. Emellanåt antar han formen av en stor svävande bebis för att lugna ner sina inre känslostormar. Då kan han inte skjuta med sitt tredje öga.



Bild av Thomas Fels med vissa tillägg av Daniel Schenström.

HERR VIT (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Niklas von Hägern

Yrke: Åger större delen av världens medicinmarknad. Annars kriminellt geni.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk medborgare, tidigare ostraffad.

Civilstånd: Gift.

Kända släktingar: Frun Sara, sonen Klas, även känd som Svarta guldets. De känner inte till hans hemliga identitet.

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Skandinavien.

Framträdanden: Det nya landet (opublicerat).

Perioder: Alla.

Bakgrund: Han föddes som Johan Johansson som femte barnet i en familj i de fattiga delarna i Gromköping. Han blev genast mobbad av sina syskon och klasskamrater för att han var albino och fick stå emot stora motgångar för sitt kritvita hår och skinn, han visade tidigt att han hade hög intelligens, oavsett vad för slags uppgifter han fick som barn så löste han dem rekordsnabbt, läkarna upptäckte att hans hjärna var annorlunda, hans hjärna var mer utvecklad och mycket effektivare än andras, och kunde bero på en sällsynt hjärnsjukdom, mer visste de inte. Han var alltid bäst i sin klass på teori och på sport, för hans förvånansvärda reflexer och höga intelligens. Redan vid 15 års ålder så startade han ett eget företag som snart växte och han köpte upp stora delar av världens medicinproducenter, samtidigt som han bytte namn.

Han fick snart stämpeln som en av världens smartaste människor. Trots det blev han snart uttråkad och startade det som skulle bli Skandinavien största kriminella organisation, det för att få hämnd på dem som mobbade honom i skolan och för att han äntligen skulle få känna vad makt är. Han utför aldrig brotten själv och planerar dem så väl att inget går att spåra till honom. Några år senare träffade han sin framtida fru som inte brydde sig om hans pengar eller utseende, och de fick tre barn tillsammans, varav ett av barnen blev Gromköpings största superhjälte Svarta Guldets.

Ålder: 41 år. **Längd:** 180 cm. **Vikt:** 78 kg. **Ögon:** Röda. **Hår:** Vitt.

Styrkenivå: Som en mycket vältränad kampsportsmästare.

Känd övermänsklig kraft: Han är en av världens smartaste människor för att han har en mer utvecklad hjärna än andra människor som fungerar effektivare än vanliga människors hjärnor, han har snabba reflexer och behöver ofta inte tänka alls vid vissa saker. Han lärde sig och blev snart en av världens främsta mästare inom fem olika skolor av kung-fu, kickboxning, vanlig boxning, tre olika sorters karate, blev mästare på fäktning, bågskytte, vanlig och i japanska Kyudo, skytte oberoende av eldvapen. Han lärde sig bemästra kendo, och studerade i ett shaolintempel en tid, samtidigt som han bemästrade judo. Han har en otäck förmåga att planera fem steg i framtiden oavsett vad man gör, nästan som han ser in i framtiden och kan därmed radera alla anknytningar mellan han själv och de brott som begås och kan därmed gå säker mot alla anklagelser. Han är känd att ha läst ut tjocka böcker på några timmar, och han har ett högt utvecklat minne.

Han är så bra att läsa kroppsspråk att han nästan verkar läsa ens tankar, han är en mästare på att manipulera människor och på hypnos.

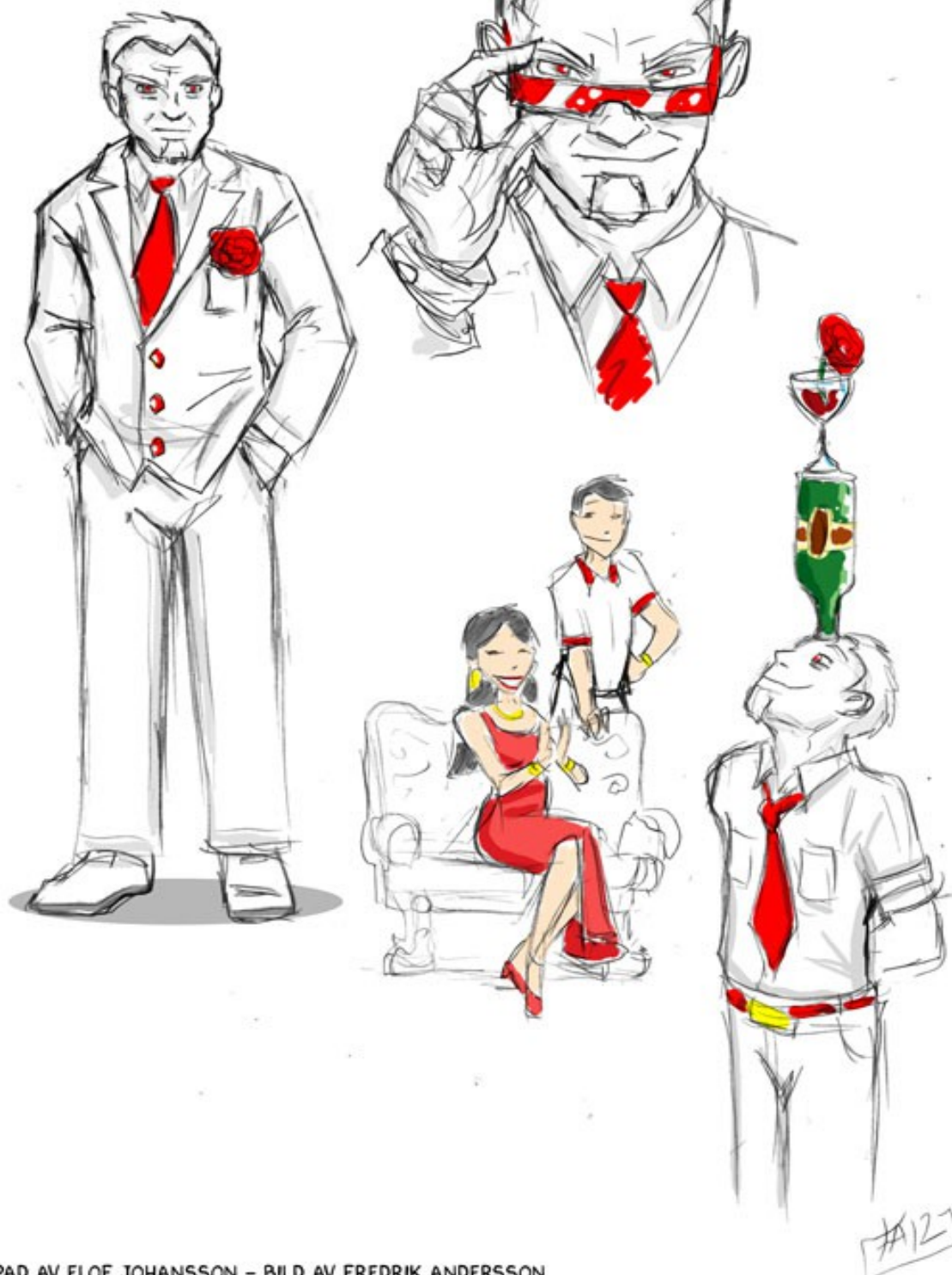
Personlighet: Han är artig och godhjärtad mot människor, han gillar att bjuda folk på dyra saker, alltid lugn, kan inte bli arg. Han är ett kontrollmänniska och måste ha kontroll över sitt företag. Låter familjens bästa gå före allt. Mot dem han ser som fiender är han kallhjärtad och kallblodig, hans favoritfärg är den röda färgen på blod. Är otroligt rasistisk mot alla som inte är albinos. Han är även en kall affärsman.

Svagheter: Han har en svag punkt för sin familj och gör allt för deras välmående, han har en stark smak för whiskey och vin som han samlar på olika märken och årgångar. En annan svag punkt är att han ofta drabbas av huvudvärk för sin intelligens och kan inte gå ut för länge i solsken. Han litar för mycket på pengarnas makt över människor. Han ser oftast ingen som ett hot, utan han är helt säker på att han ska klara sig från allt, vilket han gör.

Övrigt: Han är så mäktig att polisen inte skulle våga röra honom, han står för en stor del av deras budget. Han har aldrig utfört brotten själv, förutom i början innan syndikatet var stort nog för att han endast skulle stå för planeringen. Han uppträder aldrig personligen på möten inom syndikatet. Han är en svensk version av Spider-manskurken Kingpin. På grund av brist med bärande bevis på att han är kriminell så har Ghast aldrig lyckats få honom i fängelse, och han lyckats även klara sig undan Nordens stjärnor på samma vis.

Bild av Fredrik Andersson.

HERR VIT



SKAPAD AV ELOF JOHANSSON - BILD AV FREDRIK ANDERSSON

HJÄLMAREN (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Okänt.

Yrke: Kriminell.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Troligen svensk medborgare.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Skandinavien.

Framträdanden: Fritt fall – Volym 1

Perioder: Alla.

Bakgrund: Hjälmaren är en superskurk vars avancerade hjälm tillåter honom att styra sina underhuggare som även de är utrustade med speciella hjälmar. Hjälmarens bakgrund är okänd men hans otroliga teknologi tros ha utomjordiskt ursprung. Han och hans underhuggare dyker upp för första gången i avsnittet Fritt fall fast det intimeras att gruppen mött honom tidigare och att hans dräkt var annorlunda då. Han verkar veta något om den medaljong hans underhuggare rånar vid ett tillfälle och som är en artefakt från den förra superhjulteran relaterad till Nordens stjärnors levande bas.

Längd: 178cm **Vikt:** **Ögon:** **Hår:**

Styrkenivå:

Känd övermänsklig förmåga: Ingen.

Utrustning: Avancerad hjälm, troligen med utomjordiskt ursprung, tillåter honom att styra sina underhuggare som även de är utrustade med speciella hjälmar.

Bild av Daniel Schenström som visar Hjälmaren från avsnittet Fritt fall. Nedan ses Hjälmarens trupper från samma tid.



HUMAN BAT (Skapad av Thomas Fels)

Namn: Bill Alfredson

Yrke: Kriminell.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Amerikansk medborgare

Civilstånd: ogift

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: USA.

Framträdanden: Stolt i New York - Volym 2.

Perioder: Alla.

Bakgrund: Som son till ett mycket rikt par fick den blinda pojken Bill en materiellt privilegierad uppväxt. Men under ytan var det inte någon sund familj, snarare kall. En dag under Bills senare tonår var hans föräldrar försvunna och man trodde att de blivit kidnappade. Efter flera år dödförklarades de. Bill ärvde deras förmögenhet och började nysta i deras bakgrund. För att klara detta detektivarbete skapade han avancerad utrustning som stärkte hans perception och reflexer. Efter mycket möda kom han fram till att hans föräldrar mycket väl kunde ha gått under jorden frivilligt. I och med denna insikt tog han på sig rollen som Human Bat, kompletterade och inkorporerade utrustningen i sin kropp.

Human Bat var en av medlemmarna som var på plats när Jeanne Nocturne och Lon attackerade Just Revenge för att deras serietidning använt Nordens Stjärnors utseende utan tillåtelse.

Hår: svart **Ögon:** bruna

Längd: 190 cm **Vikt:** 80 kg

Känd förmåga: Inga.

Utrustning: Använder avancerad utrustning inopererad i sin kropp för stänga av ett sinne i taget på fiender inom högst 30 meters avstånd, genom att störa med olika typer av vågor. Är blind men kan tack vare sina egna vågor uppfatta omgivningen bättre än en seende person. Hans enastående perceptionsförmåga i kombination med övernaturliga reflexer gör att han agerar övermänniskt snabbt.

Färdigheter: Han är oerhört skicklig på närstrid.

Övrigt: En av världens intelligentaste personer och tillika snille som detektiv. Lever även playboyliv på sina föräldrars förmögenhet.



Bild av Daniel Schenström.

HY-5 (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Hy-5

Yrke:

Identitet: Okänd.

Laglig status: Okänt

Civilstånd: Okänt

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Inga.

Perioder:

Bakgrund: (Artificiellt Liv Hybrid Orbot) En

Orbot är en robot sammanfogad av individuellt fungerande moduler som arbetar tillsammans i ett antigravitationssystem. AL-Hybot är den första Orbot som skapats via en ny avancerad hybridrobotteknik, där en genetiskt modifierad encellig organism framtagits som kan utföra avancerade matematiska beräkningar tillsammans med minneskretsar. Grund-dna som använts är från basala amöbor. Kosmos pärlor och Halvhjärtat upptäcker 'Al' när dom går igenom valven under Nordens stjärnors bas. Al är inte helt aktiverad än, utan är en av Tins små projekt som han startat, men inte kunnat slutföra då han inte har någon kraftcell som kan ladda upp den centrala modulen för Anti-grav.

En av Kosmos pärlors kraftpärlor står för energin som ger Al liv. Besitter många förmågor som en robot kan ha, med den lilla finessen att han kan byta ut olika moduler, och därigenom få nya förmågor från andra delar.

(Alternativt namn: Hy-5. Hybrid Orbot Model 5)

Längd: Vikt: Ögon: Hår:

Styrkenivå:

Känd övermänsklig förmåga: Ingen.

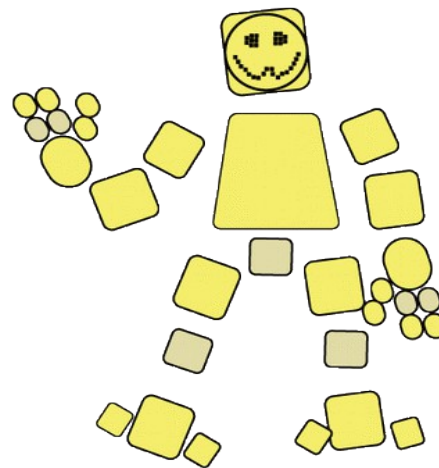
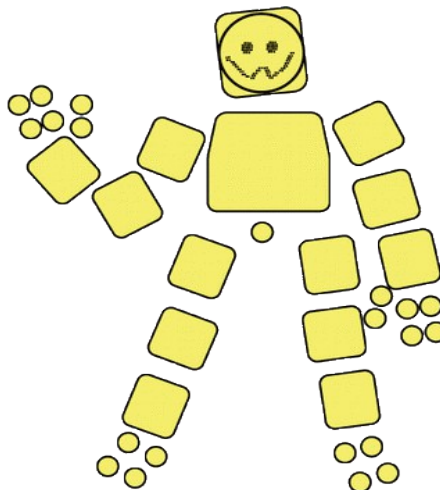


Bild upptill av Lars Johansson och nedtill av Daniel Schenström.

HYPERMAN (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Carl Elreeve

Yrke: Brottsbekämpare

Identitet: Okänd.

Laglig status: Amerikansk medborgare.

Civilstånd: Gift

Kända släktingar: Fru (namn okänt)

Födelseort: Okänd ort på Exodus

Operationsbas: Jorden och rymden.

Framträdanden: Stolt i New York - Volym 2.

Perioder: Superstjärneperioden

Ursprung: Kommer ursprungligen från planeten Exodus, belägen på andra sidan galaxen. Efter att det mesta av livet på Exodus utplånades i en miljökatastrof för den överlevande spillran av befolkningen iväg i ett rymdskepp för att finna en ny planet att leva på. Av hittills okänd anledning förstördes skeppet på vägen. Några få överlevande lyckades ta sig ombord på reservkapslar som for iväg åt olika håll i galaxen. En av dessa innehöll en pojke som landade på jorden. Pojken blev adopterad och växte upp till hjälten Hyperman.

Han var en av medlemmarna som var på plats när Jeanne Nocturne och Lon attackerade Just Revenge för att deras serietidning använt Nordens Stjärnors utseende utan tillåtelse.

Hår: brunt **Ögon:** blå **Längd:** 195 cm **Vikt:** 100 kg

Kända övermänskliga förmågor: Pressar ca 100 ton, är närapå osårbar och kan flyga mycket snabbt. Skjuter laserstrålar med ögonen.

Övrigt: Just Reverages talesman och ordförande. Har stor pondus och är mycket rättskaffens. Han ägnar en del tid och möda åt att söka efter andra överlevande från Exodus.

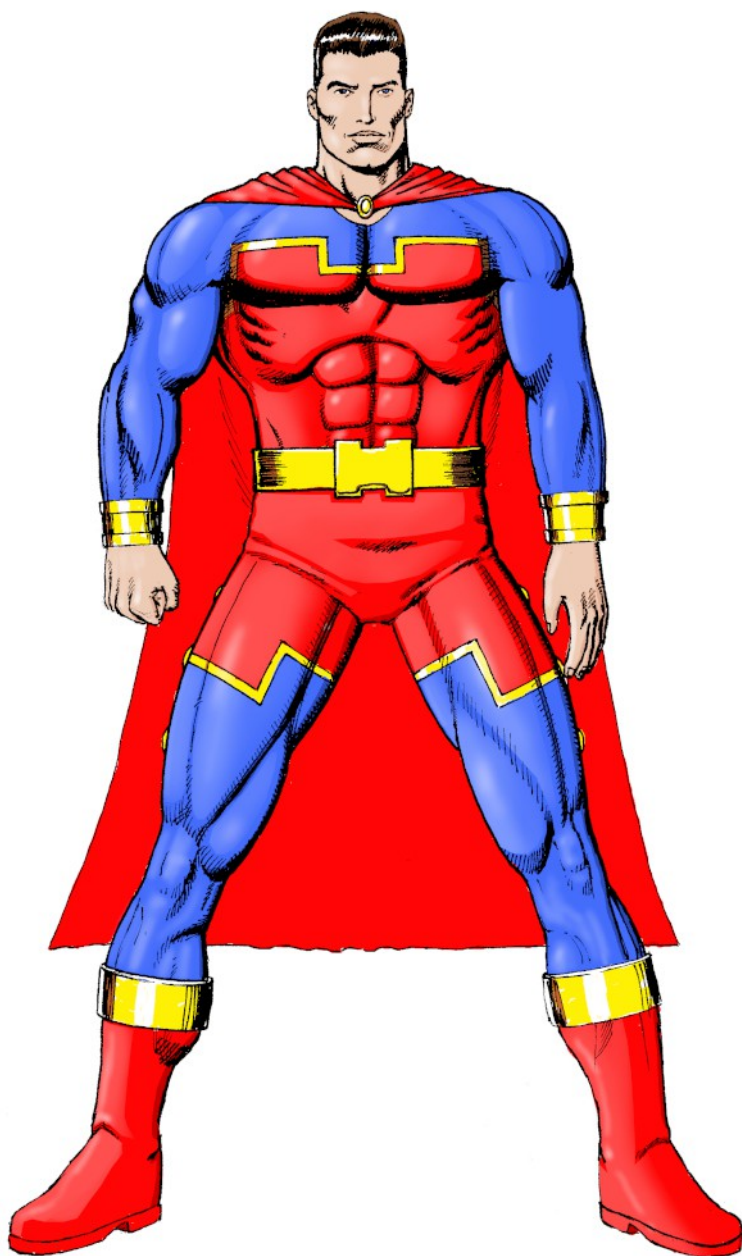


Bild av Daniel Schenström.

INGEN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Okänt, möjligtvis någon sorts tekniker eller professor inom kemi.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Inte medborgare i något land och tidigare ostraffad.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Okänt.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Överallt.

Framträdanden: En hobby för alla 1-3 – SSS # 13-15, Volym 1, Dedrups dårskap - Volym 2.

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Man vet inte mycket om honom utom att han plötsligt dök upp och försökte störta världen i ett tredje världskrig och att han såg det hela som en hobby. Detta inträffade i Superstjärneperioden och stoppades av Nordens stjärnor. Han förvaltades efter det i Havsbergets mentalsjukhus i Gromköping.

Gissningsvis är han en utomjording med tanke på den högutvecklade teknologi som han använder. Andra teorier säger att han är en mycket intelligent man som råkade ut för en olycka och fick sina krafter samt att han blev galen på kuppen, andra säger att han hittade ett utomjordisk rymdskepp och fick sina krafter därifrån samt teknologin som han använder. Han verkar ha ett sinne för kemi då han har skapat ett dödligt gift som finns både som gas och som vätska. Han har en hög förståelse för den mänskliga kroppen då han har kunskap om att få lik att röra sig och att öka deras muskelstyrka, vilket stöder teorin om att han är människa och har kunskaper om människokroppen.

Längd: Skiftande, oftast runt 186 cm. **Vikt:** Skiftande, oftast runt 76 kg. **Ögon:** Röda och reptilliknande. **Hår:** Inget.

Styrkenivå: Som en vältränad person i 30-årsåldern.

Känd övermänsklig kraft: Han kan förändra sitt utseende till vem han vill, med några få undantag, han måste veta hur de ser ut, han verkar inte kunna förvandla sig till personer som bär heltäckande mask. Han kan även förändra de kläder som han bär efter sin vilja. Han saknar blodgrupp och fingeravtryck. Han har ett högre immunförsvar än andra.

Svagheter: Hans ögon är det enda som hindrar honom från att kunna smälta in överallt. Sedan verkar han ha de flesta svagheter som en människa har.

Personlighet: Han är trevlig och vältalig, både på ett trevligt sätt och hotfullt, men saknar sympati för människor. Han ser sina brott som mer av en hobby, vilket visar på psykisk instabilitet.



Bild av Mario Toro, färg av Thomas Fels.

JEANNE NOCTURNE (Skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Legosoldat, men oftast medlem i gruppen.

Identitet: Okänd för alla, inklusive henne.

Laglig status: Illegal flykting från okänt land.

Civilstånd: Okänt, kanske gift.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Troligen okänd ort i USA.

Operationsbas: Hemlig.

Framträdanden: Falskspel i Gromköping – SSS #16, Volym 1, Diamant i olja - Volym 1, Förgöraren 4 & 5 – SSS #17-18, Disco Inferno – Volym 1, Dedrups dårskap, Stolt i NY, I mörkret - Volym 2, Vitt är det nya svart, Nattens visor, Carpe Nocturnal, Framtiden, Splittringen, Jeanne Nocturnes första framträdande, vs Jeanne Nocturne, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Framgångsperioden, Stjärnfallsperioden och Superstjärneperioden.

Historia: Mycket är okänt om Jeanne. Det man tror är att hon är född under 1800-talet, att hennes mor var en vampyr och hennes far en människa, och att hon är från USA. Sedan hennes föräldrar dog under okända omständigheter höll Jeanne låg profil. Hon kan ha varit gift då hon bär en vigselring men det är inte bekräftat. Jeanne är under 80-talet en legosoldat och har vid åtminstone två tillfällen samarbetat med kända superskurkar som White Witch och Pollution. Det var under ett sånt uppdrag som hon rekryterades till gruppen efter en tids fejd.

Trots sin bångstyrighet så är hon en värdefull medlem i gruppen och har varit med och besegrat exempelvis Fiddler när denne skapade kaos i Gromköping.

Ålder: Okänd. **Längd:** 160 cm. **Vikt:** Okänd, men kan bli lätt. **Ögon:** Ljusröda. **Hår:** Silvergrått i ett slapp tuppkam.

Styrkenivå: Kapabel att lyfta upp över 40-50 ton, men hennes riktigt gräns är 100 ton men det tär ut henne rejält.

Känd övermänsklig kraft: Jeanne är en dhampir - hälften vampyr, hälften människa. Hennes krafter är följande: Övermänsklig styrka (se ovan), reflexer och snabbhet är dubbelt så mycket som en normal vältränad människa. Hon har även övermänsklig syn som kan utmana den bästa örnens. Jeanne är även den ultimata prickskytten efter åratals träning eller bara skjutande, och hennes träffsäkerhet är så perfekt att man kan tro att hon kan skapa "magiska kulor". Kulorna kan variera från explosiva till frätande. Hon är odödlig och kan läka ihop sår av dödligare varianter, och kanske en lem eller två men det är extremt smärtsamt procedur.

Svagheter: Hon blir försvagad och dödlig i direkt solljus under dagen och kan inte använda sina krafter och förmågor. Hennes läkarförmåga är även långsam som normal människas och hon behöver mycket vila om hon är allvarligt skadad. Hon har även udda tvångssyndrom som att räkna ris om det hålls ut på golvet, undvika vitlök trots att det har aldrig skadat henne på nåt vis men hon agerar som om hon får en rejäl allergisk reaktion mot det och avskyr stormhattsblommor så mycket att hon kan inte ens gå runt de.

Personlighet: Det första intrycket man kan få av Jeanne är att hon har alla sina skruvar lösa i huvudet och det kan nog stämna med tanke på att hon har spenderat större delen av sitt liv i ensamhet. Hon är otroligt



intelligent, vilket man märker om man kan tyda hennes rappakaljor. Hon har ett vridet sinne för rättvisa och humor som blir allt mörkare över perioderna och hon har en förmåga att irritera båda sina fiender och kollegor men hon älskar speciellt att håna och förnedra sina fiender. Hon tappar lätt koncentrationen och kan klaga på en man som krattar och liknande när hon är på en spaning. Hon har en viss narcissistisk och sarkastisk syn på saker och ting, men hennes filosofi är att så länge hon lever så kan hon lika bra att njuta av och även utnyttja det som livet bjuder på plus lite extra så om hon så vill så kan hon ha för sig att köra en monstertruck runt i staden bara för att hon kan plus själva idén att vara en superhjälte i en grupp tycker hon att det är det bästa hon har gjort på länge.

Skaparens tillägg: Jeanne är tänkt att funka som comic relief men ändå ha en seriös roll. Jeanne är som en blandning mellan Punisher, Blade, Spindelmannen, Deadpool (hon kan bryta den fjärde väggen, det vill säga kommunicera med läsaren direkt och vet att hon är en seriefigur) och kanske till och med Venom. I de senare perioderna när gänget splittrats ska Jeanne bli betydligt mörkare, då hon börjar känna att de onda och kriminella kommer för lätt undan från rättvisan, även om de blir arresterade. Hon kan även vara en av dem som inte återförenas med gruppen under Superstjärneperioden utan agerar istället som vigilante.

Jeanne kan nog vara den svåraste och samtidigt den roligaste karaktären att skriva på, med tanke på hur knäpp hon kan vara. Så vitt jag vet, har bara en person skrivit ett manus som har Jeanne med. Just därför med syftet att få potentiella författare och tecknare känna vid hennes personlighet och motiv, håller jag på med tre-fyra seriemanus med Jeanne Nocturne. Om det är nån som har ett manus med Jeanne Nocturne, skicka manuset till mig så jag kan hjälpa till med hennes dialog och liknande.

En kort lista på Jeannes utveckling:

- Det avsnitt då Jeanne dyker upp och blir en medlem i Nordens stjärnor är tingad av mig. Jag skriver manuset och letar efter en tecknare som kan rita enligt Silver age-perioden som storyn utspelar sig i.
- Förhållandet mellan Jeanne och de övriga medlemmarna har jag tänkt mig att hon gillar att reta sina kollegor genom att agera antingen dum eller sarkastiskt mot de och värre blir det för hennes fiender eller för de som hon inte gillar, speciellt Greven även om hon tolerar honom (mest för att hon tycker att han är snobbig besserwisser), men hon behandlar aldrig sina vänner som skit utan hon låter de veta hur mycket hon kan bry sig om de i nästan alla situationer. Hon har ett svar för nästan allting, vare sig det är nåt smart, roligt, korkat eller rentav inte sammanfattande surrealistiskt. Men även om Jeanne lätt hamnar i rollen som komisk sidekick i serien, så försök att undvika det.
- Jeanne blir bästa vän med Nox för att Nox är mer förstående för det övernaturliga och eftersom Jeanne är en halv vampyr. Det ska även antydast lite mer i förhållandet mellan dem, men Nox är gift (och ingen vet det förutom kanske Jeanne).
- I min "spinoff" Nordens elit kommer dådet som får Jeanne att gå i exil och agera mer som en mörk hämnare som fungerar illa med moralen i gruppen.
- Tills storyn som presenterar uppdykandet av Moose som är tingad av mig och Adam Karlsson, ska Jeanne var en grym vigilante som använder extrema metoder att fånga in kriminella. Om Jeanne skulle jaga en tjuv på ett tågområde skulle hon inte tvivla att kasta ett tågagn på dem.

Relationskarta:

Greven: Hatar hans auktoritet över henne och vill så gärna reta upp honom och ignorera hans order.

Betjänten: Blir from som en katt unge och lyder henne mer än gärna.

Pantern: Gillar att roa sig med hennes brittiska attityd.

Ghast: Har en bra respekt nivå, men kallar honom för Döing, Skelettet osv.

Moose: Älskar den tysta starka typen och gillar att ha långa pratstunder med honom och han faktiskt lyssnar på henne

Graviton: Kallar henne för Nörditon

Johnny Boy: Hon är den enda som han inte flörtar med för att han tycker att hon är creepy, och hon vet om det och gillar att jävlas med honom

Tin: Hon vill veta vem är det som styr saken

Vita duvan: Hennes smeknamn, Vita divan

Moder Svea: Trist och fjortis

Nox: Bästa vänner, och den enda seriösa förhållande

Orientens pärla: Neutral

Personligheten: Nyfiken

Plågaren: Förstår inte på hans gimmick men är okej med det han gör.

Marshall Thunder: Tycker att han är en snobb och tvekar inte att säga det.

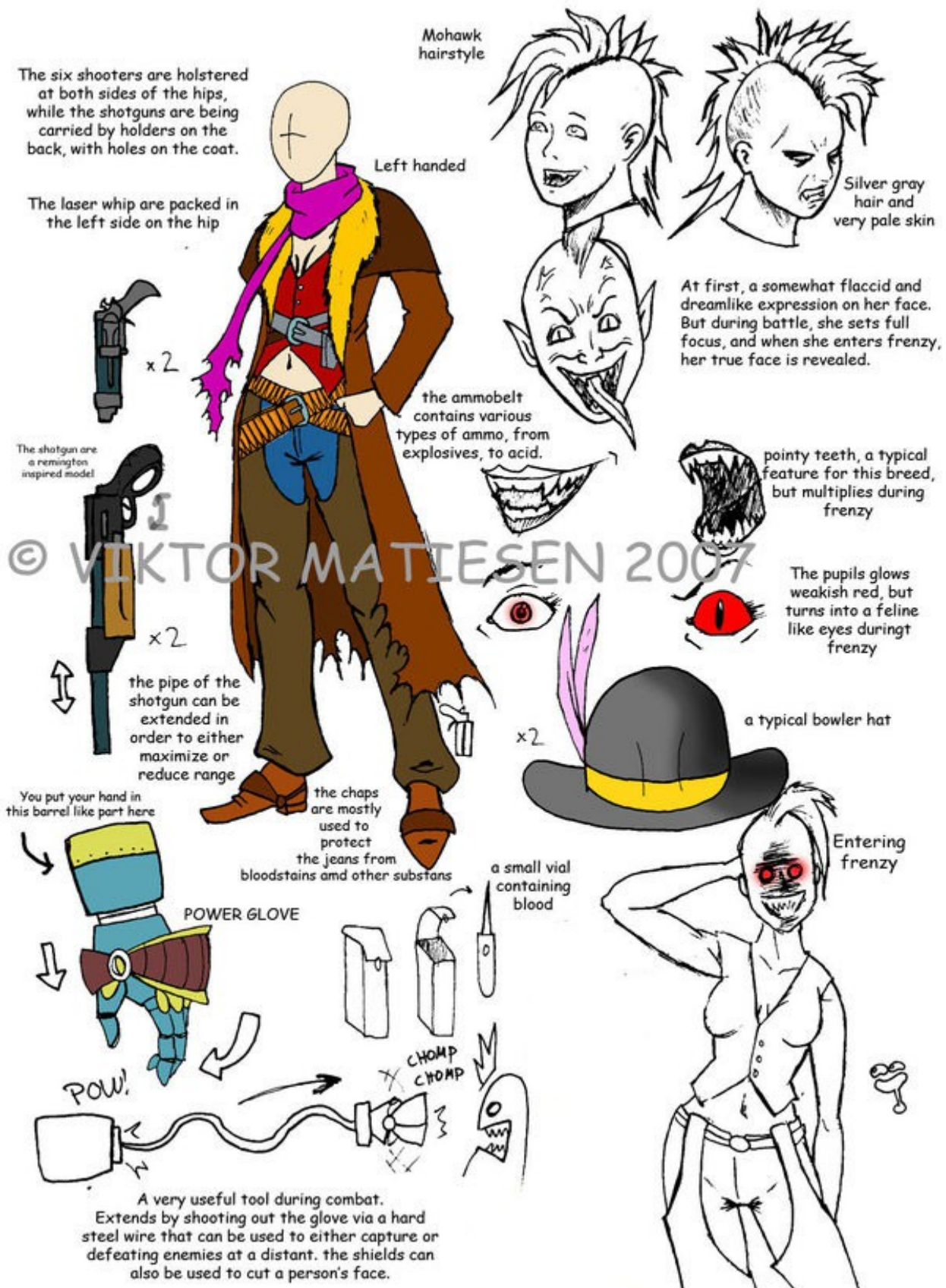
Otroliga Mannen: Bästa drinkpolare och är en bra assistant att lyfta tynga grejer som hans utrustning

Liemannen: Trist

Spore: Helt facinerad av att hon är alien robot från yttre rymden

Superstjärnan: Avskyr hennes synligen dryga ledarskap

Svarta guldet: Blir bara road och skrattar högt varje gång hon ser honom
 Temüdjün – Himlens vilja: Gillar hans sprituella attityd och kunskap.



Bilder av Viktor Matiesen

JOHNNY BOY (Skapad av Dan Sjöström)

Verkligt namn: Jonathan Sanders

Alias/öknamn/titel: Rebel Rocker

Yrke: Pensionerad, före detta revisor.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Amerikansk/svensk medborgare, tidigare dömd ungdomsbrottsling.

Civilstånd: Änkling.

Kända släktingar: Föräldrar (döda), fru (död), barn och barnbarn.

Födelseort: Austin, Texas, 1933.

Operationsbas: Runt högkvarteret, samt diverse småstäder i nordöstra Sverige.

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma – SSS #8, Volym 1, Bit för bit – SSS #10, Volym 1, Förgöraren – SSS #17 & 18, Disco Inferno – Volym 1, Fritt Fall – Volym 1, Kalabalik i Kebnekaise – Volym 1, Monsternakaren - Volym 2, Smugglarna - Volym 2, Ragnarök, Död (opublicerad).

Perioder: Alla.

Histora: På 50-talet var Jonathan "Johnny Boy", den värsta av raggare. Han härjade på gatorna med rockmusik, kortspel, umgänge med flickor och andra omoraliska aktiviteter. Efter att ha blivit dömd för skadegörelse och misshandel hamnade han på uppfostringsanstalt där hans upproriska attityd tämjdes. Efter att ha utbildat sig levde han sedan ett stillsamt liv.

Flera år senare fick han för första och sista gången sedan han flyttade till Sverige, möta sin far på dennes dödsbädd. Han hade injicerat Jonathan med ett mirakelserum som barn, men det verkade inte fungera. Fadern hade varit på flykt från folk som velat tvinga honom att färdigställa formeln åt dem. Jonathan trodde inte på hans historia och detta möte blev ett av hans bittraste minnen.

54 år gammal drabbades Jonathan av en hjärtinfarkt som hade en oväntad effekt. Serumet började verka och föryngrade hans kropp till 20 års ålder, gav honom övermänskliga krafter och återuppväckte hans rebelliska sida.

Något år efteråt rekryterades Jonathan till gruppen av Greven, strax efter ett av Johnnys ingripanden som vigilante.

Ålder: 55 år. **Längd:** (Som Jonathan) 168 cm, (Som Johnny Boy) 175 cm. **Vikt:** (Som Jonathan) 65 kg, (Som Johnny Boy) 72 kg. **Ögon:** Bruna. **Hår:** (Som Jonathan) Gråvitt, (Som Johnny Boy) Mörkbrunt.

Styrkenivå: Kan med jämna mellanrum lyfta upp till ett ton men måste sedan återhämta sig.

Känd övermänsklig kraft: Jonathan kan förvandla sig till Johnny Boy och då föryngras han tillbaka till 20 års ålder. En abnorm men begränsat mängd energi ger honom superstyrka och en mild regenerationsförmåga (livshotande skador läker ihop på 4-5 timmar). Han har även en förhöjd variant av den vighet och de reflexer han hade i sin ungdom.

Personlighet: Johnny Boy ställer alltid upp för sina vänner men har lätt för att hamna i bråk med auktoriteter. Han betar sig ofta kaxigt och impulsivt. Är känd för att häva ur sig referenser till USA och 50-talet, trots att det inte är lika provocerande som förr i tiden. När han är Johnny Boy kommer han inte ihåg allt från sitt tidigare liv, förutom den kunskap han lärt sig under åren och ibland tränger visdomen och åsikterna hos den äldre Jonathan fram i Johnny.

Skaparens tillägg: Johnny Boys dräkt skulle kunna ändras så att det blir en superhjältedräkt som påminner om raggarklädsel, snarare än vanlig raggarklädsel.

Man kan tänka sig att Johnny inte har behövt ta sig an några superstora hot förrän han kom med i gruppen, utan bara tagit sig an saker som gatuvåld, vandalism och såna grejer. Så när han nu blir tvungen att anstränga sig hårdare än han behövt innan, inser han att han är mycket uthålligare än han först trodde, samt upptäcker sin läkeförmåga. Han kan förstås få en aha-upplevelse, typ "Visst ja, jag blev ju knivhuggen en



gång och det blev inte ens ett ärr!"

Och om han inte har jobbat i team förut, kan han till en början vara lite för impulsiv och hårdhänt, vilket kan leda till ett och annat "Men vad f*n håller du på med?!" En annan orsak till det beteendet kan vara att han bara haft sina krafter en viss tid och varit något berusad av sin återvunna ungdom. Det är ett sätt för honom att förtränga de sämre stunderna i sitt liv, både under och efter sin ragggarperiod.

Jag tänkte förstås att han blir mer mogen och ansvarsfull senare, samt en god vän. Dock kan han fortfarande ha svårt för auktoriteter och att ta order från andra.

Johnny Boy i sin Nybörjarperioddräkt på förra sidan. Bild av Dan Sjöström. Bild på denna sida av Fredrik Andersson föreställer hans dräkt i Sönderfallsperioden. Bild nedan av Dan Sjöström.

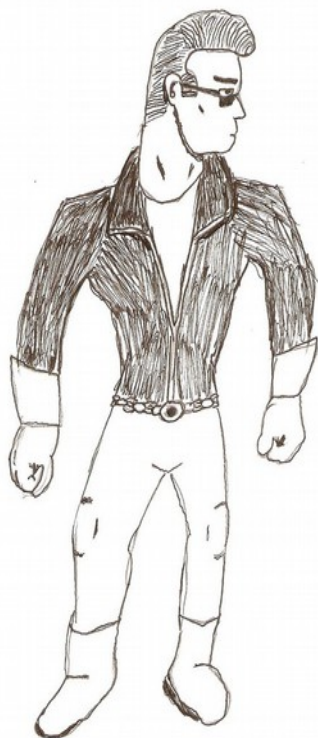
JOHNNY BOY



HELLO
BABY... SKA JAG LÄRA DIG LITE
OM SVAMPAR Å SPORER..?



INTE SCHYSST,
NOCTURNE!
INTE SCHYSST!



SKAPAD AV DAN SJÖSTRÖM - BILD AV FREDRIK ANDERSSON

JOLLY ROGER (Skapad av Fredrik Andersson)

Verkligt namn: Roger

Yrke: Okänt.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Okänt.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Samma som Nox.

Framträdanden:

Perioder: Alla.

Bakgrund/Skaparens tillägg: En superskurk med kopplingar till superhjältinnan Nox, så THE VIKTOR får fritt uttrycka sin vrede eller glädje här över idén. Vid en konfrontation med Dödskallevinnan och hennes onda "sidekick" (hennes dotter) avfyrar Nox sina dödskallesprojektiler mot en av de demoniska tjänarna som jagar henne. En underhuggare (människa) råkar komma i vägen för båda två precis vid själva träffen. En slumpartad och hemsk sammansmältning inträffar. Detta skapar en susperskurken Jolly Roger.

Till historien hör att underhuggarens namn faktiskt är Roger, en ganska elakt skadeglad buse tills han blev besatt. Nu är han en plågad stjälv vars kropp kontrolleras av en elak dödskalledemon med en stor portion svart humor. .Anden tar genast namnet Jolly Roger bara för att jåklas. Han är en klassisk demon som gläds åt andras olycka. Han gör vad han vill, var han vill, när han vill mor vem han vill...om inte vissa hjältar stoppar honom förstås. Han ska vara lite av en galen "trickster".

Noxs Reaktion? För Nox del tänkte jag mig en stor portion dåligt samvete. Rogers plågade själ är det ju lite synd om. Jolly Rogers stora svaghet är att han inte kan skada Nox. Han existens är sammanbunden med henne. Dör Nox dör Jolly. Detta är en instinktiv insikt, även om Jolly gärna försöker skada Nox. Dör Jolly får Nox en kanske en smärre andlig chock. Jolly Rogers kropp förintas i en skrattande ektoplasmisk dödskallexplosion a la Nox Grande.

A Jolly Surprise - Jolly Roger är delvis odödlig. När som helst kan Jolly dyka upp som en av dödskallesprojektilerna som Nox kastar när hon använder denna kraft (om skaparen godkänner det och någon manusförfattare vill använda det). Denna skrattande dödskalle far iväg på eget bevåg, slå ner och ur röken formas återigen Jolly Roger. Ska Nox sluta kasta dödskallar pga av denna risk? Knappast. Men det är tänkt som lite av ett dilemma. Men innan dess måste ju faktiskt Jolly Roger "dö" en gång för att detta ska upptäckas, vilket är en eventuell historia för sig.

Längd: Vikt: Ögon: Hår: Styrkenivå:

Kända övermänskliga krafter: Dödskallen kan skrämna de flesta människor och djur, och Jollys skratt och psykopatiska sinne för humor kan sätta skräck i alla andra. Jolly Roger har fyra armar. Två fysiska och två astrala spökarmar av ektoplasma. Dessa har alla krafter som ett elakt spöke kan tänkas ha. Kan sträckas genom solida material, frambringa paralyserade kyla vid beröring, etc. De kan även ändra form och skapa i princip vilket föremål som helst, även närstridsvapen och avståndsvapen. Lägg därtill galna saker som gummianka, mobiltelefon, golfklubba, etc av ektoplasma (tänk lite som kraften hos figuren The Mask).

Bild av Fredrik Andersson.

JOLLY ROGER



SKAPAD AV FREDRIK ANDERSSON - BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2013

JÄRNÄNGELN (Skapad av Fredrik Jelcander)

Verkligt namn: Jennie Gyllström

Yrke: Vigilante.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Singel.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Runt högkvarteret.

Framträdanden: Järnängeln's ursprung (opublicerad).

Perioder:

Bakgrund: Jennie Gyllström levde ett behagligt liv. Hon var ensam men tänkte att det bara var en tidsfråga innan hon träffade den rätta. Hon jobbade på Ericssons supportavdelning och satt mestadels och hjälpte otrevliga människor via telefon. Att de flesta var otrevliga och inte sällan elaka bekom inte Jennie då hon hade en inneboende övertygelse att det fanns gott i alla människor. Allt detta förändrades en vädermässigt härlig augustikväll.

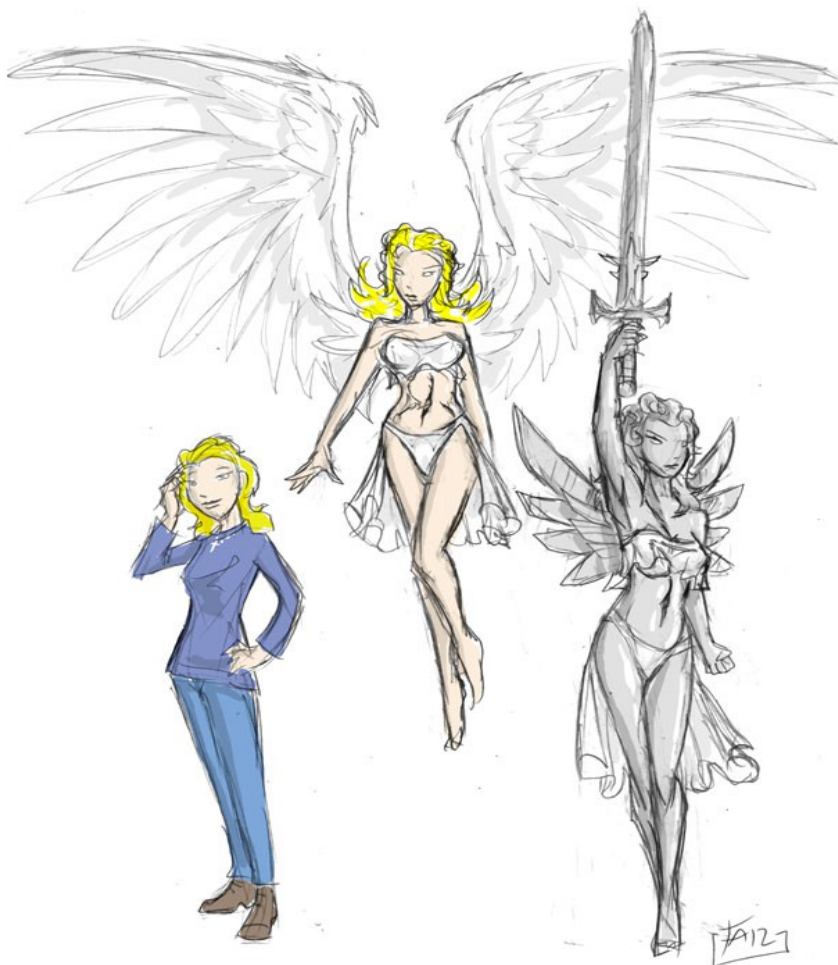
Hon hade varit ute och festat med sina arbetskamrater och var på väg hem när hon blev stoppad av tre killar. Från början var de charmiga och trevliga och erbjöd sig att eskortera Jennie genom parken förbi Domkyrkan. Men i skydd av Domkyrkans skugga förvandlades de tidigare så artiga och väluppföstrade studenterna till blodtörstiga vildar enbart

styrda av en primitiv känsla av makt och sadistisk sexualitet. De turades om att våldta och misshandla Jennie. De inre skadorna och blodförlusten var precis på väg att bli hennes död när hon på något sätt lyckades kämpa sig loss och flydde in i domkyrkan. Männen följde efter henne och tvingade ner henne i katakomberna under kyrkan. Jakten tog slut när Jennie kom till en återvändsgränd. Det var ett rum där gåvor i form av statyer, målningar, dopfuntar och annat som inte passade eller fick plats i kyrkan förvarades. Jennie tog sig in i en stor trälår där hon gömde sig tryckt tätt intill statyn som inhystes i denna. Statyn var en ängel av järn och med en inskription inpräntad på svärdshandtaget den höll i sin ena hand. Jennie hörde hur de tre männen var på väg emot henne. Hon gav upp, läste inskriptionen som hon inte förstod men som fyllde henne med tröst, och dog sedan i statyns famn.

När hon vaknade stod hon över de tre studenternas lik. Hennes skinn var täckt av ogenomträngligt blankt järn och i hennes hand höll hon ett blodigt svärd. Hon torkade av svärdet på sin vita klänning och gick upp för trapporna tills hon stod på Domkyrkans tak och såg ut över Lund. Hon spred ut sina vingar, som i det ögonblicket ändrades från att vara av järn till fjädrar, och flög ut i natten.

Jennies symbios med Järnängeln och händelserna som ledde till den har fyllt henne med ett djupt förakt mot män och en fanatisk kristen tro. Hon ser sig som Guds verktyg för att rätta till misstaget Gud gjorde när han skapade mannen. Jennie lider av vanföreställningar och klugen personlighet vilket gör att hon ibland ser Järnängeln som en separat varelse som är den drivande när Jennie börjar tvivla på det riktiga i sina handlingar.

JÄRNÄNGELN



SKAPAD AV FREDRIK JELCANDER - BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012

Ålder: 24 Längd: - Vikt: - Ögon: - Hår:

Styrkenivå: Normal eller som Järnängeln minst dubbelt så stark som en väldigt vältränad människa.

Kända övermänskliga krafter: Jennie Gyllström har tre olika stadier. Den ena är där hon ser ut som innan, utan övermänskliga krafter, som en vanlig tjej. De andra stadierna är när hon antar Järnängelns persona. Då kan hennes änglakropp antingen vara hård och ogenomtränglig som järn, och hon är i detta stadiet starkare än normalt och svingar med lätthet ett tvåhandssvärd av järn med en hand. Hennes andra änglaform är när hon i kött och blod använder sig av sina fjäderbeklädda vingar för att flyga. I den sista formen är hon lika sårbar som en vanlig person.

Bild av Fredrik Andersson.

KNUFF (Skapad av Fredrik Andersson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Okänt.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Demon.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Moder (avliden).

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Jorden.

Framträdanden: Inga.

Perioder: Alla.

Knuff är smått tragisk figur som jag lagt mest tanke på efter att hon dök upp på pappret. Hon är tystlåten, introvert, ganska emo och smått morbid efter moderns död i en sjukdom när hon var ung. Det var då hennes stora mentala kraft uppdagades. Hon är sedan dess omhändertagen av staten och är under ständig uppsikt av en specialenhet. Hon lever i övrigt ett förhållandevis fritt liv. Hon har störst förtroende för sin personliga ledsagare (ej fastställd ännu). Knuff är ca 20 år och kortväxt. Hon gillar inte att bli vidrörd, särskilt inte av främlingar. Ledsagaren är en av få som ibland tillåts hålla i henne. Hon håller sig mest sysselsatt med böcker, studier, film, musik och internet. Hon har inga vänner eller kontakt med släktingar.

Längd: Vikt: Ögon: Hår: Styrkenivå:

Kända övermänskliga förmågor: Knuff kan som namnet antyder knuffa bort saker med en kraftfull mental förmåga (telekinesi). Allt som är i vägen knuffas åt sidan, oavsett hindrets storlek. Kraften är teoretiskt obegränsad men med vissa psykiska spärrar. Styrkan och effekten är alltid väl avvägd i förhållande till hindrets storlek och massa (trycks bort), förutom när hon är sur (knuffa omkull) eller arg (slungar iväg). Hon kan knuffa undan en person lika enkelt som hon kan slunga iväg en pansarvagn ett tiotal meter. Hon kan inte lyfta, fånga eller manipulera saker. Alla hinder knuffas alltid rakt bort från henne i motsatt riktning (inte uppåt, nedåt, sidan). Ibland kan hon få för sig något och ge sig iväg och då kan oftast inget hinder stoppa henne, speciellt om hon blir arg.

Personlighet: Knuff är i sig inte elak men det kan säkert finnas skurkar som gärna skulle vilja utnyttja hennes kraft för sina egna planer genom att manipulera henne på olika sätt.

Bilder av Fredrik Andersson, finns i profilen för Natthärskaren.

KRISTALLKVINNAN (Skapad av Daniel Schenström)

Namn: Päivi Hyyrola

Yrke: Utbildad sekreterare

Identitet: Känd

Laglig status: Finsk medborgare med digert brottsregister

Civilstånd: Gift

Kända släktingar: Vildöga, man, son och dotter med okända namn

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Mestadels Europa

Framträdanden: Vitt är det nya svart - opublicerat

Perioder: Alla

Bakgrund: Päivi träffade X när han arbetade i Finland och sökte efter en sekreterare. De föll för varandra och gifte sig. Päivi fick krafter med hjälp av utomjordisk teknologi som X funnit. Tillsammans utförde de brott som gav dem en hyfsad förmögenhet och de tampades en hel del med X. När X valde att pensionera sig fortsatte Päivi solo och har slått sig i lag med andra superskurkar som White Witch.

Ålder: 44 **Hår:** Blont **Ögon:** Blå **Längd:** 180 cm/200cm **Vikt:** 70/250 kg

Styrkenivå: Päivi styrketränar regelbundet och är i toppform för sin ålder. I sin kristallform så lyfter hon 1 ton och kan lyfta successivt mer ju större hennes form är. I hennes maxstorlek lyfter hon 7-8 ton.

Kända övermänskliga krafter: Päivis kropp kan förvandlas till organisk kristall. I denna form är hon starkare och mer tålig än vanligt. Hon kan också öka i storlek och bli upp till 5 meter hög och har då en vikt på 1,5 ton. Hon är också långsammare och mindre smidig i den formen.

Övrigt: I grund och botten vänlig, men utåt spelar hon tuff och tvär.

Bild av Daniel Schenström.



LADY LYNX (Skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Isabella Andersson

Alias: Lo-Flickan alias Lo-Kvinnan II.

Yrke: Före detta journalist, nuvarande inbrottstjuv och utpressare.

Identitet: Ökänd.

Laglig status: Svensk medborgare och kriminell.

Civilstånd: Kriminell och efterlyft i flera länder.

Kända släktingar: Föräldrar och syskon, men deras nuvarande tillstånd eller bostad är okänd.

Födelseort: Stockholm.

Operationsbas: Har flera hemliga gömställen i Stockholm, och i övriga länder.

Framträdanden: I mörkret - Volym 2

Perioder: Sönderfallseran och framåt.

Bakgrund: Isabella "Bella" Andersson var en journalist på Stockholms största tidning "Hård Fakta" och hade en medelmåttigt framgångsrik karriär. Bella var alltid skeptiskt mot Nordens stjärnor, men hon accepterade deras hjälp för staden och landet även om hon inte tvivlade att hitta potentiella smuts om dem att lägga ut på tidningen.

En dag tas Bella som gisslan av Pitchfork under en strid mellan han och Lon i ett sjukhus labb. Men stressen och trauman väcker upp hennes mutantDNA och slår bort Pitchfork men ramlar ut ur byggnaden. Lon försöker rädda Bella men av en märklig händelse, mutationen inom henne registrerar Lons DNA via hans hand som rör vid ett öppet sår i Bellas hand och förvandlar sig till en lokattsliknande varelse. Men det orsakar Lon att tappa taget om Bella och hon faller ned.

Bella överlevde fallet, och olikt många som skulle ha tagit hämnd så beslutar hon att först hjälpa Nordens stjärnor då det visade sig att en kollega på tidningen hon jobbade på, anlitade Pitchfork att döda henne för att hon var omedvetet för nära ett korruptionsfall mellan den undre super kriminella världen och en politiker vid namn Gustav Petterson. Efter det, tackar hon nej att bli medlem i Nordens stjärnor efter att ha slagit ned Lon med en rak höger som en liten payback.

Hon får sparken av tidningen som är uppköpt av Petterson, och vänder till brottets sida i hopp att hitta bevis mot den korrupte politikern för att hon litar sig inte på Nordens stjärnor eller någon annan.

Även om hon är efterlyst och begår inbrott, så begår hon bara på de ställen som hon tror ha koppling till Petterson och Nordens stjärnor tror på henne men hon vågar inte att lita på dem mest på grund av Lon som var klumpig och att han må säkert utmana henne. Men det betyder inte att hon varken accepterar eller bjuder ut hjälp men bara om det är för hennes egen vinning.

Längd: 175 cm. **Vikt:** 56 kg. **Ögon:** Gul iris med svarta kattupiller. **Hår/Päls:** Ljusbrunt och vitt.

Styrkenivå: Kan pressa upp till 56 ton.

Kända övermänskliga krafter: Atletisk vighet, hög hastighet, superstyrka samt förstärkta kattsinnen som hörsel, syn och lukt. Kunnig i kampsport, främst capoeira.

Personlighet: Lynx är smått sarkastisk och smått impulsivt men har principer och moraler. Hon har en hög respektlöshet mot Nordens stjärnor men det mjukas upp genom tiden. Älskar att reta upp Lon med hennes sensualitet men drar aldrig över gränsen och inte så ofta med andra. Hon har en hög tolerans men det rubbas lätt när det gäller inkompetens och motgång. Blir mer och mer smickrad av att det börjar finnas en fandom om henne, men det skär sig när det visar sig att hon har blivit en furry fandom drömikon. Men hon öppnar sig så småningom om det och deltar till och med i några konventioner. Gillar att vara kriminell men



hon skulle aldrig stjäla kryckor från en handikappad.

Dräkt: Baddräktsbikini i läder.

Skaparens tillägg:

-Pax att skriva hennes första uppdykande, vilket blir i Sönderfallseran.

-Lon och Lynx blir ALDRIG ihop trots allt, såvida inte om nån har en bra anledning.

-Lynx är även bisexuell så att det kan bli lite kontroversiell fan service mellan henne & Jeanne Nocturne kanske

-Hon blir inte medlem i Nordens stjärnor, men likt många kriminella i serietidningar blir hon en "anti villain".

-Och så klart, lite fan service för alla furry fans.

-Hennes mänskliga jag är en blondin med vilt hår och glasögon.

Bild av Viktor Matiesen.

LEIF SCHWARTZ, DR; OCH HATET (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Leif Schwartz

Alias: Inget.

Yrke: Doktor, hallick och affärsman.

Identitet: Känd.

Laglig status: Svensk medborgare med brottsligt förflutet.

Civilstånd: Gift.

Kända släktingar: Sanna Schwartz (fru).

Födelseort: Stockholm.

Operationsbas: Stockholm.

Framträdande: Nordens Stjärnor och Hatets vän - SSS #12, Kalabalik i Kebnekaise – Volym 1, Smugglarna - Volym 2, Hatets första framträdande (opublicerade).

Perioder: Alla.

Bakgrund: I sina unga år var Leif Schwartz en äventyrare av rang. Tillsammans med sina vänner Garcia Maroto och greve Fredrick von Lindén for han runt i världen och drog in pengar på tivelaktiga aktiviteter. Bland annat var trion i Sydafrika varifrån de deltog i diamantsmuggling till Europa. Leif var den drivande kraften bakom brotten och under diamantsmugglingen och uppvisade våldstendenser de andra var obekväma med. Han piskade en man som arbetade vid diamantgruvan och dagen efter så anföll mannen Leif som skadades svårt. Leif skulle ha dött om det inte var för att Greven sköt mannen. Garzia placerade vapnet i Leifs hand så att det såg ut som Leif och mannen skadat varandra. Ett förgiftat vin som de blev bjudna på under smugglingen gav honom förmågan att genom beröring besätta andra människor. Den som besätts kallas alltid Hatet. Numera bedriver Leif Schwartz trafficking men betraktas allmänt som en hederlig affärsman och är en av Fredrick von Lindéns och Nordens Stjärnors ärkefiender. Han ser även Garciasom en fiende.

Vid ett av tillfällena då Leif skapat en ny Hatet så stötte den på Spore som utsöndrade alfavågor som vände varelsen från hatisk till kärleksfull. Det skapade en feedback som fick Leif att må illa.

Längd: 180 cm (som Leif Schwartz, Hatet varierar). **Vikt:** 90 kg (som Leif Schwartz, Hatet varierar).

Ögon: Mörkblå (som Leif Schwartz, Hatet varierar). **Hår:** Mörkbrunt (som Leif Schwartz, Hatet varierar).

Styrkenivå: Som en genomsnittlig 45-åring, (som Leif Schwartz, Hatet varierar).

Känd övermänsklig kraft: Leifs krafter aktiveras bara när han mår dåligt. Han söker då upp en person, vem som helst, och medelst beröring knädar han dennes ansikte till oigenkännlighet med sina händer. Personen ifråga förvandlas till en figur känd som Hatet. Därpå beger sig Hatet instinktivt och viljelöst ut efter ett offer att döda. Vem offret blir avgörs av Leif vid varje tillfälle, men allt som ofta är denna person Fredrick von Lindén. Efter skapandet av en ny Hatet känner Leif ett stort lugn inombords och mår bra en längre tid. Hatet däremot dör alltid efter ett tag och först därefter kan Leif Schwartz skapa en ny Hatet. När Hatet dött kan denne inte identifieras eftersom denne saknar DNA. Hatet har inga krafter men är besatt av att döda.

Personlighet: Leif Schwartz är charmig och trevlig inför de flesta men tämligen stöddig mot sin fru. Mellan varven är han dock riktigt otrevlig och återhållet aggressiv. Han intar ofta en överlägsen attityd mot folk. Leif kan om så krävs ta till våld men ser alltid till att bevara en fläckfri image och han brinner av hat mot Fredrik von Lindén. Hatet är fåordig och viljelös. När Hatet talar sluddrar denne ofta korta och fientliga fraser och rör sig ständigt mot sina offer.

Dräkt: Leif bär ofta kostym eller liknande. Sitt headset har han alltid med sig. Hatet är klädd som den person den var från början och rör sig stapplande med kutig rygg.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON [FA13]

Bild av Fredrik Andersson.

LIEMANNEN (Skapad av Magnus Sörell)

Verkligt namn: Charlie Crusenstierna

Alias: Den vite djävulen, Charlie Crusenstierna II, Charlie Crusenstierna III

Yrke: Före detta soldat, sjukpensionär.

Identitet: Hemlig för allmänheten, eventuellt även för gruppen.

Legal status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Singel.

Kända släktingar: - (eventuell brorson eller liknande som inte vet om hans existens).

Födelseort: Uppsala, 1918.

Operationsbas: Som obunden brottsbekämpare: översta två våningarna på ett hyreshus någonstans i Uppsala, som gruppmedlem: runt högkvarteret.

Framträdanden: Framtiden, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Före Nybörjarperioden, Superstjärneperioden.

Historia: Född in i svensk överklass, med officerarar nor sedan 1700-talet. Under Finska vinterkriget (eventuellt fortsättningskriget) gick han full av ungdomligt mod och optimism, med som frivillig. Hans pluton dödades i ett bakhåll och Charlie hittades dödligt sårad, av en same. Samen visar sig vara en nåjd (shaman) och med hjälp av renande riter och övernaturliga krafter lyckades han hämta Charlie från Jambe – aimo (dödsriket).

På grund av att han åldras extremt långsamt har han bytt identitet under årens lopp. I sann överklassanda tar han, som sin son, namnet Charlie Crusenstierna II och som sin sonson, Charlie Crusenstierna III.

Liemannen var med i Folkets Vaktare och efter splittringen höll han sig från uppmärksamhet, men vakade ändå över sina forna kamrater och deras avkommor.

Ålder: 70 år. **Längd:** 180cm **Vikt:** 95kg **Ögon:** Gråblå. **Hår:** Svart, vitt vid tinningarna.

Styrkenivå: Över normal styrkenivå.

Känd övermänsklig kraft: Kan ej dö förrän han har återupprättat sitt misstag, och han åldras extremt långsamt. Kan förvandla sig till lämpligt djur.

Personlighet: Stark känsla för rättvisa i början av sin karriär (den typen av rättvisa som var vanlig hos superhjältar i tidiga 40-talet). Han utvecklas mer och mer till en bitter, vresig ensamvarg som gett upp hoppet för mänskligheten.

Svagheter: Kan skadas. Han får (officiellt, som Charlie) sjukbidrag på grund av en benskada.

Ofärdiga idéer, som återknyter till samiska myter:

- Beroende av en magiskt timglas.[?] (Inget att göra med samiska myter)

- Odödlig tills hans kroppsrester återbördas till hans tomma grav i finska lappland. [?]

- Om en mässingsring, som nåjden gav honom, avlägsnas och återbördas till hans "grav" upphör han att existera. [?]

["De skandinaviska lapparna hade även seden att den som utrustade den döde till den sista vilan skulle ha en mässingsring om den högra armen 'på det att intet ont skulle vederfaras honom'"]

Skaparens tillägg: Då figuren hittades på innan jag kom på att den kunde passa in här, så försöker jag knyta ihop min superhjalteidé med Nordens stjärnor, har lite idéer som jag vill ha respons på.

1. "Den levande basen" har en symbol, som är genomgående i alla dess skepnader, och den förenar de olika medlemmarna (typ som i Crossgens serier; "Sojourn", "Meridian", "Scion" och "Mystic").

2. Liemannen var medlem av samma grupp som Vita duvan I och Osynlige mannen. När Osynlige mannen



dör och gruppen splittras blir Liemann bitter och håglös och går under jorden. Han dyker inte upp igen förrän i en av de senare erorna, då på grund av att han ser Nordens stjärnor på TV och känner igen en symbol på högkvarteret/någon superhjälte (se 1.)

3. Eventuellt han har en ande ständigt närvarande. Han kan inte se den men Nox uppmärksammar anden, dock mer som en olycksbådande, överhängande skugga. (Om detta skulle vara ok för Viktor.)

I övrigt så reserverar jag Liemannens "origin" och då jag planerar att använda honom i sin egen serie vill jag helst att ingen tar ihjäl honom, tack.

Daniels svar:

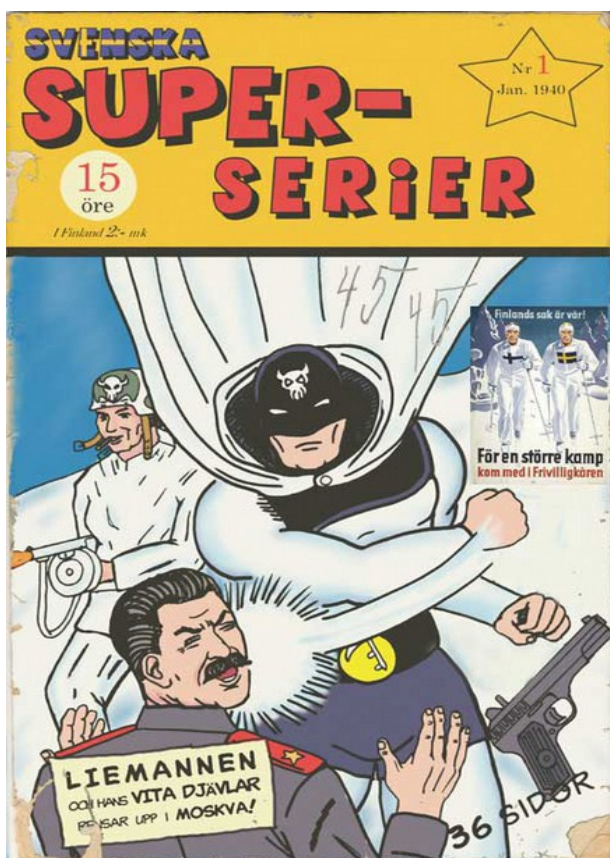
1. Vi har ju snackat om att den nya hjälteåldern startas av basen, och en första hjälte som en slags initiator av denna. Säg att denne fått en slags vision i samband med sin kraft där symbolen som Nordens stjärnor bär med de tre skjutande stjärnorna var samma som denne en gång bar, en syn från basen (av basen och två andra varelser som sköt över himlavalvet/genom världsrymden) och en som basen också alltid har centralt.

Nordens stjärnor tog sedan dennes symbol som en slags hyllningssymbol för att ära denne. Sen upptäcker de symbolen i den levande basen. (De kanske tror att basen anpassar sig till dem och sett deras symbol, eller tillhört den store hjälten.) Det kan vara ett mysterium.

Eller så innehåller basens symbol något ytterligare element som delades av den förste hjälten vilket får Liemannen att reagera. Något måste det vara som får honom att "vakna till". Kanske har han och de andra i hans grupp någon gång vart inne i den levande basen och sett denna unika symbol.

2. Det kan ha varit så att Osynliga mannens död "splittrade" hela den gruppen som fram till dess sett sig som odödliga? Eftersom första Vita duvan inte gillar att dottern hjältar, kanske Liemannen är lite extra beskyddande över dottern, eller en confident för dottern? Om han avslöjar vem han är så kanske hon ser honom som en länk till sitt förlutna och få höra om fadern, och om deras äventyr, nåt som modern inte vill berätta om?

Bilder av Magnus Sörell. Överst den moderna erans dräkt under den från perioden innan Nordens Stjärnor bildats.



LON (Skapad av Tobias Hofling)

Verkligt namn: Alexandir "Alex" Drakovskij

Alias: Lynx

Yrke: Kock på en restaurang i närmaste stad till högkvarteret.

Identitet: Hemlig men känd för gruppen.

Laglig status: Invandrare med svenskt medborgarskap.

Civilstånd: Singel.

Födelseort: Sibirien, Ryssland.

Operationsbas: Runt gruppens högkvarter.

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma! - SSS #8, Volym 1, Bit för bit – SSS #10, Volym 1, Vs Vengeance - SSS #11, Volym 1, Och Hatets vän – SSS #12, Volym 1, Förgöraren – SSS #17 & 18, Fritt fall – Volym 1, Kalabalik i Kebnekaise – Volym 1, Monsternakaren - Volym 2, Jagad jägare - Volym 2, Dedrups dårskap – Volym 2, Stolt i NY - Volym 2, Nattkatten slår tillbaks, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Alla.

Historia: Våldigt lite är känt om Alex. Han kom till Sverige när han var runt 12 år gammal tillsammans med sina föräldrar som ville bort från Ryssland. Ingen av dem hade något pass och försökte ta sig till Sverige genom att lifta och tjuvåka med tåg. Dessvärre drabbades Alex föräldrar av lunginflammation, och avled gömda på en godsvagn.

Detta trauma "förvandlade" Alex från en glad och trevlig pojke till en väldigt sluten person, som inte gärna tyr sig till andra, utan håller sig mest för sig själv. Detta gäller även senare i livet när han blev en medlem i gruppen. Detta är inget som gruppen känner till, då han inte talar om sin barndom eller hur han kom till Sverige.

Greven rekryterade Lon från det truckstop där han jobbade som kock och sedan dess har han varit en av deras stadigaste medlemmar.

Ålder: 24 år. **Längd:** (Som Alexandir) 193 cm, (som Lynx) 257 cm.

Vikt: (Som Alexandir) ~70 kg, (som Lynx) 200 kg. **Ögon:** (Som Alexandir) Blågröna, (som Lynx) Gula med svarta pupiller, ingen iris.

Hår/Päls: (Som Alexandir) Mörkbrunt, (som Lynx) Brungrå och vit med lätt ljusblå ton.

Styrkenivå: Som Alex är han ganska klen, men som Lynx kan han pressa ungefär 50 ton.

Känd övermänsklig kraft: Alexandir kan förvandla sig till ett lodjur. I denna form är han vigare, snabbare, starkare och har förstärkta sinnen samt har en katts proportionella förmågor och rakbladsvassa klor.

Personlighet: Han håller sig helst på sitt rum och gillar inte att bli störd. Krävs det, så pratar han med de andra medlemmarna, men han undviker det helst. Som Lon är han sitt alter egos raka motsats. Han är högljudd, drar gärna usla skämt (som även om de hade varit bra, sällan uppfattas av de andra i gruppen då han inte är särskilt välartikulerad), vill ofta tävla mot de andra medlemmarna i olika områden som innefattas av deras krafter (förutsatt att han har någon chans mot dem, givetvis). Men hans favoritävling är att häva



vodka.

Lon är fortfarande Alex och han är medveten om vad som sker när han är i sin loform. Alex har ofta försökt att bli mer som Lynx / Lon, men detta resulterar oftast i att han blir mer tillbakadragen. Alex är något av en amatörkock, som efter många om och men har lyckats få ett jobb som kock på en restaurang. Detta har förvånat gruppen, då hans blygsamhet har hållit tillbaks honom i allt annat. Alex har något bättre sinnen än genomsnittet och detta använder han gärna till matlagningen för att pröva nya recept och försöka skapa egna rätter.

Gruppen har inte alltid uppskattat hans recept baserade på ryska rätter dock.

Dräkt: Specialsydda underkläder som tål påfrestningarna av förvandlingen mellan människa och lo.

Skaparens tillägg: Det skulle kunna bli lite lustigheter mellan honom och lokvinnan. Något som kan läggas in senare i storyn, beroende på hur lång tid som ska gå är att Alex får problem med sina krafter. Ju mer han använder dem, desto svårare verkar det vara att skifta mellan människa och djur. Förre eller senare måste han kanske välja om han vill leva sitt liv som en man eller lo.

Lokvinnans skapares tillägg: Jag har en liten idé kring att låta *Lokvinnans* vara Lons okända mor och adopterat bort honom till Sovjetunionen för att rädda honom från en fiende, eller hans far, eller båda och samma. (Observera att Lokvinnan inte är färdigutvecklad.)

Bilder på första sidan av Tobias Hofling föreställer Lon i Superstjärneperioden samt hans civilia form. Bild på denna sida föreställer Lon i Nybörjarperioden från avsnittet Dedrups dödliga prisma!



LÖGAR (Skapad av Per Löfgren)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Okänt, möjligtvis någon sorts tekniker eller professor inom kemi.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Inte medborgare i något land och tidigare ostraffad.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Okänt.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Överallt.

Framträdanden:

Perioder:

Bakgrund: Lögar, resultatet av en utomäktenskaplig affär mellan Tor och Freja. Han är så där oerhört superstark, Han drevs till jorden retard av andra Asabarn för att han var oäkting. Han säljer sin superkraft till högstbjudande. Han gillar Tipslördag, lördagsgodis, badprodukter och badanläggningar. Hans fixering vid renlighet har också utvecklat hans stora svaghet, bacillskräck. Namnet härstammar från ett annat namn för Lördag nämligen lögardagen.

Längd: Vikt: Ögon: Hår: Styrkenivå: Superstark, se nedan.

Kända övermänskliga krafter: Lögar har något i stil med Hulks styrka.

Svagheter: När han konfronteras med Råttan som har sin favoritgnagare på sin axel så flyr han snabbt fältet. Likaså det ohygieniska att bli biten i nacken av Jeanne Nocturne får honom att svimma av skräck.

Skaparens tillägg: Bild kommer, det gäller bara att finna rätt blandning av munskydd (skydd för luftburna bakterier) och badrock, badkläder.

MAGISKA MARKUS (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Markus

Alias: "Mackan"

Yrke: Magiker.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Svenskt medborgare.

Civilstånd: Singel.

Operationsbas: Multiversum.

Framträdanden: Disco Inferno - Volym 1, I mörkret - Volym 2, Verkligheten - Volym 2.

Perioder: Alla.

Historia: Inget är känt om Magiska Markus annat än att han träffat Johnny Boy innan hans första framträdande i serien. Han reser mycket i olika dimensioner och i tid vilket gör att han oftast är ur synk med resten av omvärlden.

Ålder: 56 år. **Längd:** 178 cm. **Vikt:** 67 kg. **Ögon:** Bruna. **Hår:** Mörkbrunt.

Styrkenivå: Naturligt som en otränad man i 50-årsåldern. Med magi som en väldigt vältränad man i 30-årsåldern.

Kända övermänskliga krafter: Han använder samma typ av magi som White Witch och brukar ha formler som gör honom snabbare, starkare och tåligare på sig samt en hel del magiskt fyrverkeri så att det han gör ser flashigt ut. Hans formler kan frammana hans utrustning, se bakåt i tiden i närområdet, frammana stora knytnävar, teleportera flera personer till okända destinationer och låter honom färdas mellan och till andra dimensioner.

Dräkt: Hans normala dräkt är skapad av magisk energi och inkluderar en gul riddarutrustning under en röd mantel.

Övrig utrustning: Han är en duktig svärdsman och frammanar oftast ett rött tvåhandssvärd för att slåss med.

Personlighet: Magiska Markus är distra och har lätt att tappa fokus på det han ska göra, speciellt om det finns attraktiva kvinnor som störningsmoment. Det hjälper inte att han reser så mycket i tid och dimensioner att han knappt vet vart han är.

Han är i allmänhet godhjärtad men kan vara arrogant och tror att hans magiska kunskaper är överlägsna alla andras.

Han förklarar sig som sitt 30-åriga jag fram till Superstjärneperioden.

Not: Hans magi är generellt grön med lila accenter som bubblor.



Bild av Daniel Schenström.

MARSHALL THUNDER (Skapad av Daniel Thollin)

Verkligt namn: Marshall Thunder

Yrke: Kosmisk intergalaktisk hjälte.

Identitet: Känd.

Laglig status: Ingen på jorden.

Civilstånd: Singel.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Planeten Gordon i Arkoff systemet.

Operationsbas: Universum, fast där Nordens stjärnor är just nu då han är fast på jorden.

Framträdanden: Falskspel i Gromköping – SSS #16, Volym 1, Dedrups dårskap - Volym 2, Thunder from Space, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Sönderfallsperioden och Superstjärneperioden.

Bakgrund: Marshall faller till jorden i jakt på intergalaktiska monster. Tidigare så har han varit sergeant i den planetära försvarstyrkan, legoknekt i träskmarkssystemet Markad, samt agerat livvakt åt drottning Z.

Ålder: 30 år. **Längd:** 190 cm. **Vikt:** 95 kg. **Ögon:** Gröna.

Hår: Smutsblont.

Styrkenivå: Extremt vältränad.

Känd övermänsklig kraft: Marshall är nästintill osårbar och kan teleportera sig och andra i blixtforn. Det låter som åska när han gör det, därav namnet.

Personlighet: Självssäker, ser upp till sig själv.

Svagheter: Hans ego.

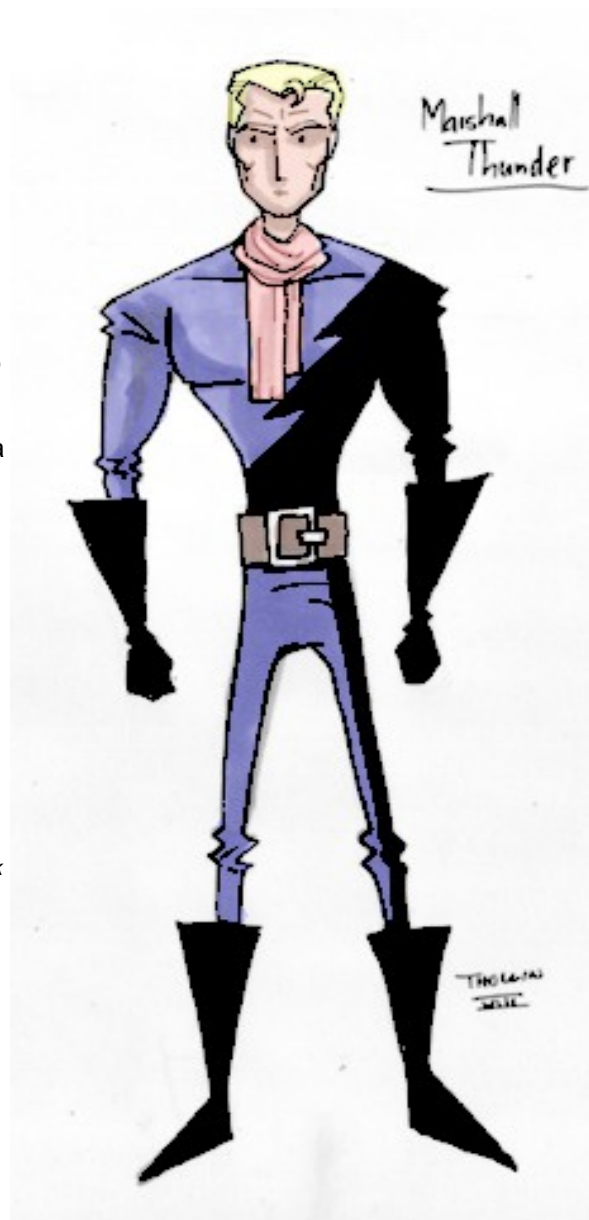


Bild till höger av Daniel Thollin, färglagd av Daniel Schenström. Bilden till vänster av Fredrik Andersson.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

MIRACLE WOMAN (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Voulinda Carter

Yrke: Brottsbekämpare

Identitet: Okänt

Laglig status: Grekisk medborgare.

Civilstånd: Ogift

Kända släktingar: Zeus och Tor (fäder).

Födelseort: Planeten Gordon i Arkoff systemet.

Operationsbas: Hela jorden.

Framträdanden: Stolt i New York - Volym 2

Perioder: Superstjärneperioden

Bakgrund: Hennes mor dog då hon föddes och fadern var okänd. Hon växte upp på barnhem till en dag i tonåren då hon fick besök av två män som båda påstod sig vara hennes far. Den ena var guden Tor, den andra guden Zeus. Av dessa fick hon sina krafter och träning i stridskonst.

Miracle Woman var en av medlemmarna som var på plats när Jeanne Nocturne och Lon attackerade Just Revenge för att deras serietidning använt Nordens Stjärnors utseende utan tillåtelse.

Hår: mörkbrunt **Ögon:** bruna **Längd:** 185 cm **Vikt:** 75 kg

Kända övermänskliga krafter: Pressar ca 95 ton och är närapå osårbar. Hon kan glidflyga och nedkalla blixtar från gudarna Zeus och Tor. Zeus blixtar slår ut både henne och en av henne utvald fiende, ofta med resultatet att hon vaknar och kommer till sans före fienden. Tors blixtar slår bara ut fienden, men fungerar endast lite mer än hälften av gångerna och man kan inte veta vilka gånger. När Tors blixtnedkallas en gång kan varken denna eller Zeus blixt nedkallas förrän efter nästa solupp- eller solnedgång, oavsett om nedkallningen lyckades eller inte.

Utrustning: Miracle Woman använder en osynlig flygande häst kallad Sleipgasus vilken kan komma upp i mycket höga hastigheter.

Övrigt: Hon är ovanligt skicklig i närstrid. Lugn och bestämd personlighet.

Bild av Daniel Schenström efter förlaga av Thomas Fels.



MODER SVEA (Skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Kristina Spjuttottir

Alias: Syster Svea (Ett litet smeknamn som lekfullt sprids runt i gruppen)

Yrke: Studerar i historia och mytologi

Identitet: Ej känd för allmänheten

Laglig status: Studerande på Stockholms Universitet och praktikant hos Nordens stjärnor

Civilstånd: Singel men dejtar ibland

Kända släktingar: Moder, fader (skilda)

Födelseort: Sigtuna

Operationsbas: Norden

Framträdanden: Det nya landet, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Kristina var en typisk student som inte brydde sig om nånting annat än vad en skoltjej i gymnasiet brukar tänka på. Men hon var kunnig i det mesta, speciellt i nordisk mytologi och historia som hon alltid hade högst betyg i.

En dag på en klassresa i Stockholm, passar hon på att smita undan för att ta en cigg och där på Stora Nygatan ser hon statyn av Moder Svea men hon brydde sig inte så mycket om det. Men rätt som det är, så förs Kristina i en hemlig kammare där hon får veta att hon är en reinkarnation av flera generationer av kroppsvärd för Moder Sveas ande. Så hon blir vald att bli den nya kroppen för Svea, och två andar delar nu samma kropp. Så varje gång hon kallar fram sitt spjut och sköld, förvandlar hon till Moder Svea.

Längd: 150 cm. **Vikt:** 50 kg. **Ögon:** Gråbruna. **Hår:** Ljusbrunt men rött när hon förvandlas till Svea.

Styrkenivå: Kan lyfta upp till 100 ton.

Känd övermänsklig kraft: Hon kan flyga med hjälp av sin spjut och sköld.

Hennes sköld tål all typ av stryck, samma med hennes spjut fast den kan framkalla kraftfulla blixtar från dess topp.

Svagheter: Hon blir svag om nån faktiskt lyckas slå bort skölden och spjuten.

Skaparens tillägg: Nordens stjärnors universums egen lilla Wonder Woman, är något av en ffortis.



Bild av Viktor Matiesen.

MOOSE (Skapad av Adam Karlsson)

Verkligt namn: Okänt

Alias: Okänt.

Yrke: Har inget.

Identitet: Bara Moose vet.

Legal status: Har inget medborgarskap, och tänker inte söka något.

Civilstånd: Singel.

Födelseort: Birka, 973.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig.

Framträdande: Nordens stjärnor och Hatets vän – SSS #12, Volym 1, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Moose växte upp under den svenska vikingatiden. Man såg ganska snabbt på Moose som någon slags monster på grund av hans styrka och längd, dock var han väldigt uppskattad i strid. Ett år när det var dålig skörd fick man för sig att det berodde på att man hade "avgrundens barn" hos sig, varpå man fångade in och torterade Moose svårt. Lämnad döendes i skogen fick han besök av guden Tor. Tor hade förutspått att Ragnarök var nära och valde därför att ge den tappreste krigare, det vill säga Moose, stora delar av sina krafter för att använda vid sitt uppvaknande 1000 år senare.

Ålder: Reell 1015; fysisk ca 15.

Längd: 217 cm. **Vikt:** 130 kg. **Ögon:** Ingen som sett. **Hår:** Ingen som sett.

Styrkenivå: Att lyfta ett ton är inget problem.

Känd övermänsklig kraft: Han är extremt stark och har en stor yxa som bara han kan lyfta. Förutom det så kan han vid vissa tillfällen, när han är riktigt arg, kontrollera åskan.

Personlighet: Pratar aldrig. Håller sig gärna för sig själv i sociala sammanhang (fritidsaktiviteter, diskussioner och liknande) även om han gärna tar för sig i olika avseenden, gärna utan att fråga eller vänta. Uppfattas av många i gruppen som arrogant, men även som väldigt lojal. Vill gärna tro att han klarar det mesta själv. Det enda som han tycker är roligt förutom att slåss är att tävla i olika styrkegrenar mot Lon.

Dräkt: Har ett älg huvud som mask. På överkroppen har han bara en cape av älgskinn, visar i övrigt bara sin muskler. Kanske något armband i vikingatidsstil på en av armarna. Nederdelen ser ut som på en klassisk viking. Höga päls skor och någon slags höftskynde. Han bär en stor yxa.

Svagheter: Hans dräkt skyddar honom inte så bra så om man lyckas få in slag träffar de ju alltid skadligt. Är inte speciellt smidig. Hans rakt-in-rakt-på stil kan ibland vara en svaghet.

Skaparens tillägg: Jag tänkte mig Moose som gruppens badass. Moose går in och tar för sig, har en så kallad rakt-in-rakt-på attityd och är inte rädd för att slåss. Struntar i order eller liknande om det inte överensstämmer med vad han tycker. Ingen kan riktigt kontrollera eller bestämma över Moose. Trots detta så är han gruppen väldigt lojal, det är trots allt de enda vänner/familj/likasinnade som han har. Moose pratar aldrig, men kan ge ifrån sig ljud när han skadas. Han gömmer sig under masken som han aldrig tar av. Det är lite utav en hemlighet som gruppen och läsaren grubblar över. Den hemligheten hålls från denna skrift för att vara en överraskning även för andra skapare.



Bild av Viktor Matiesen.

MORT (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: MORT

Yrke: Spejare för en högre ras

Identitet: Går inte att identifiera

Laglig status: Kommer från en annan dimension så han har ingen

Civilstånd: Har ingen han bryr sig om

Kända släktingar: Har oräkneliga syskon

Födelseort: Mellanvärlden

Operationsbas: Där hans herre befäller honom.

Framträdanden: Död (opublicerad).

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Kommer från en dimension där styrka är makt, och därför naturligt väldigt stark. Han skapades för tusentals år sen för att ta sig till olika dimensioner för att beräkna deras styrka och möjligheter för att ta över dimensionen.

Mort kom till Jorden för första gången som en del av ett spaningsuppdrag där han skulle avgöra om den dimensionen var lämplig för invasion från Mellanvärlden. Innan dess hade han varit på åtminstone 2 andra världar i Vintergatan och varelser därifrån var honom på spåret. Tillsammans med dem lyckades Nordens stjärnor göra så mycket motstånd att han retirerade.

Längd: 259 cm. **Vikt:** 107 kg. **Ögon:** Röda. **Hår:** Rött.

Styrkenivå: Kan utan problem lyfta över 300 ton.

Känd övermänsklig kraft:

Superstyrka, superuthållighet, så gott som osårbar, han kan skjuta energiklot ur händerna, han kan flyga, han har telepati, han kan bli osynlig och han kan till en viss del tankeläsning. Han utsöndrar skadlig strålning av mörk energi som skadar omgivningen om man tillbringar för mycket tid i hans närhet.

Svagheter: Hans självförtroende är hans största svaghet, då han tror sig aldrig kunna förlora. Han blir lätt arg av förolämpningar och därmed mer förutsägbar.

Personlighet: Själsäker och lättretlig. Han ser ner på alla utanför sin dimension, och blir lätt stressad om saker inte går som han vill. Älskar att döda.

Skapartillägg: Mort är franska för död. Ansiktet och kanske håret är en mask och Morts egentliga utseende är okänt. Morts alla leder är böjbara i alla riktningar. Designen är tänkt som en slags insekt med en flexibel hud ovanpå kitinet.



Bild av Daniel Schenström.

NATTHÄRSKAREN (Skapad av Fredrik Andersson)

Verkligt namn: Okänt

Alias: Nattidskungen

Yrke: Okänt.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Ingen.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Jorden.

Framträdanden: Inga.

Perioder: Alla.

Natthärskaren aka Nattidskungen skapad av Lars Johansson. Tog ett av de andra namnförslagen för jag höll med att namnet drabbas av en singelolycka i munnen på mig varje gång jag försöker uttala det. ;) Som en designidé har han låst in sitt vampyrhjärta i en metallbox som han kört in i sin bröstorg. Funderade på att kanske göra det till ett skyddande kristallhölje istället så man kan se hjärtat.

Längd: **Vikt:** **Ögon:** **Hår:**

Styrkenivå:

Känd övermänsklig förmåga:

Bild av Fredrik Andersson.



NATTISKUNGEN (Skapad av Fredrik Andersson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Kriminell.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Okänt.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Jorden.

Framträdanden: Inga.

Perioder: Alla.

Bakgrund: Nattiskungen är en nattlig inbrottstjuv som sover ner alla potentiella vittnen med sömngas innan han obemärkt kan skrida till verket.

Längd: **Vikt:** **Ögon:** **Hår:** Vitt

Styrkenivå: Normal mänsklig.

Känd övermänsklig förmåga: Ingen.

Utrustning: Han har sömngas av varierande styrka och ändamål. Vissa sover bara människor, djur, män, kvinnor, barn, etc.

Beteende: Gasen måste inandas så den här skurken blir ganska harmlös om någon annan har gasmask på sig. Därför föredrar han att smyga omkring på natten när de flesta ändå sover.

Skaparens not: Nattiskungen är inspirerad av tunghäftan "Nattidskungen" och gjord mest på skoj. Lagom småskurk för mer normala hjältar.



Bild av Daniel Schenström. Originalskiss av Fredrik Andersson i profilen för Natthärskaren.

NATTKATTEN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Victor Blanc

Alias: Skrattande uppskäraren.

Yrke: Galen seriemördare, tidigare kock.

Identitet: Känd.

Laglig status: Svensk-fransk medborgare.

Civilstånd: Änkling, han dödade sin fru.

Kända släktingar: Inga som vill ge sig tillkänna.

Födelseort: Paris.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden: Dedrups dårskap -

Volym 2, 10 frågor, Balens kung, Det som glittrar i natten, En natt ute i Gromköping, Nattkatten slår tillbaka, vs Gromköping (opublicerade)

Perioder:

Historia: Litet är känt om Victor från hans tid i Paris. Man vet att han tidigt visade tecken på att gilla matlagning och provade gärna nya rätter när det finns tillfälle. Han klarade sin utbildning utan att bli mobbad och utan att locka till sig uppmärksamhet, han öppnade en restaurang som genast blev känd för sina exotiska rätter. Han fick en ovana att leka med mynt och kort vilket gjorde honom snabb med knivarna och han gillade att jogga för att hålla sin form. Hans framtida fru kom som gäst och ville träffa kocken, det blev kärlek vid första ögonkastet. De gifte sig och flyttade till Sverige, till staden Gromköping där han öppnade en ny restaurang, men där slutade deras lycka. En dag skar han sig på en av sina knivar medan han lagade mat och när han stoppade den blödande fingret i munnen chockades han djupt, han gillade smaken. Nästa steg mot galenskap kom när han av misstag dödade en uteliggare. För att göra sig av med kroppen så styckade han den och tillagade den i sin restaurang, ögonen kom han inte på något att göra med så han åt dem råa, och han drevs till vansinne av hunger efter samma smak igen. Han dödade sin fru och åt hennes ögon, efter trettiotal mord fångades han och sattes in på mentalsjukhus varifrån han med ojämna mellanrum brukar rymma.

Ålder: 45 år **Längd:** 200 cm. **Vikt:** 67 kg. **Ögon:** Gröna. **Hår:** Kort brunt.

Styrkenivå: Som en vältränad 25 åring som tränat hårt och regelbundet fastän han är 45.

Känd övermänsklig kraft: Snabba reflexer, vig som en katt, ett starkt luktsinne, hörsel och syn. Många skulle kalla honom övermänskligt snabb, men det är egentligen enbart resultatet av hård träning.

Personlighet: Han tar allting lätt och försöker reta folk till vansinne, han är impulsiv till sitt sätt men tecken tyder på att han planerar före. Han lider av vanföreställningar, han hör röster, han visar tecken på personklyvning, är sadistisk. Allt detta trivs han med, och han ser världen som sin privata lekplats.

Övrigt: Han går oftast klädd i väst med fastspända knivar för att alltid ha dem till hands men de döljs under en kavaj. Han är lång och tunn med en förvånande styrka i sin kropp.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

Bild av Fredrik Andersson.

NEKRO (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Magnus Berg

Alias: Dödens mästare.

Yrke: Utbildad skicklig kirurg.

Identitet: Kriminellt geni.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Förlovad.

Kända släktingar: Okänt.

Födelseort: Stockholm.

Operationsbas: Gromköping eller var han får lust att slå till.

Framträdanden: Verkligheten - Volym 2, Tyst, de döda talar (opublicerad).

Perioder:

Historia: Väldigt lite är känt om Nekros historia. Det lilla man vet är att han är en skicklig kirurg, och att han gick ut ur läkarutbildningen med högsta betyg, och även lärarna lärde sig nya saker från honom. Han påstår att han hittade en magisk bok och magiska ringar när han besökte en grotta under Gromköping som gav honom magiska kunskaper inom nekromantins konst. Han påstår även att han endast är 27 år men har kunskap från femtusen år inom ämnet, och han ser betydligt äldre ut. Han drevs till vansinne av de krafter han nu besatt och fick en hunger efter mer makt. Han började sin bana som kriminell med att stjäla föremål med magiskt bakgrund.

Ålder: 27 år. **Längd:** 230 cm. **Vikt:** 89 kg.

Ögon: Bruna. **Hår:** Svart med grått vid tinningarna, och långt svart skägg.

Styrkenivå: Utan sina ringar som en vanlig person som tränar regelbundet, annars fem gånger så stark som en vanlig människa.

Känd övermänsklig kraft: Han bär oftast två ringar på varje finger som livnär sig på hans viljestyrka och varje ring har en egen speciell kraft som endast han kan kontrollera. Han kan göra energisköldar runt sig, han kan frammana

döda från dödsriket och kontrollera dem efter sin vilja. Han kan kontrollera allt som en gång varit levande. Han kan även kontrollera levande celler så som hud och skelett till en viss del, och mycket mer beroende vilka ringar han bär. Han kan träda in i andras drömmar och ha kvar sina krafter i drömmen vilket gör det svårt för den sovande att bli av med honom. Hans har en sådan kraftig utstrålning som skrämmer allt som lever, även spöken flyr så snabbt de kan om de känner av hans närhet.

Svagheter: Han är maktlös utan ringarna och han litar för mycket på ringarnas krafter. Han är svagare i solsken än i månsken. Hans största svaghet är att han blir utmattad om han använder sina krafter för länge.

Personlighet: Han har ett väldigt artigt sätt när han pratar, men kall mot allt levande, han ser ner på alla som är svagare än honom och han är alltid lugn och planerar allt i förväg. Han är inte rädd för att smutsa ner sina händer med andras blod för han ser svaga som en sjukdom som borde utrotas. Visat tecken på personklyvning och tvångstankar.

Övrigt: Han ser Nox som en dotter för hennes krafter, men också som en rival. Han kommer att orsaka några av de känsligaste morderna för Ghast, har planer att han ska döda Ghasts systerson, och om de andra skaparna till Nordens stjärnor tillåter, några av de andra hjältarnas viktiga personer, en nära vän eller släkting.



Bild av Fredrik Andersson.

NOX (Skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Kristina Iskandar

Yrke: Medium och nekromantiker.

Identitet: Hemlig för allmänheten och för alla medlemmar förutom sin make.

Laglig status: Invandrare med svenskt medborgarskap.

Civilstånd: Gift, men hon håller det hemligt.

Kända släktingar: Malek (far), Yasmine (mor), Erik (make).

Födelseort: Beirut, Libanon.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig.

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma – SSS #8, Volym 1, Bwains – SSS #8, Volym 1, Bit för bit – SSS #10, Volym 1, Vs Vengeance – SSS #11, Volym 1, En Hobby för alla 1-3 – SSS #13-15, Förgöraren – SSS #17 & 18, Fritt fall - Volym 1, Kalabalik i Kebnekaise – Volym 1, I mörkret - Volym 2, Monsternakaren - Volym 2, Stolt i NY - Volym 2, Smugglarna - Volym 2, Nox vs zombies, Död, Spela en sista ton (opublicerade).

Perioder: Alla.

Historia: Kristina var född i Beirut, men hon flydde tillsammans med sina föräldrar när hon var bara ett spädbarn, så hon döptes och fick sitt namn Kristina först när de kom fram till Sverige. Under sina unga år fick hon stå ut med det typiska retardet från de andra klasskamraterna för att hon var den enda utlänningen i klassen, men det blev bättre när hon flyttades till en bättre skola.

Under tonåren ville Kristina pröva på nya grejer och upptäckte vit magi, förmågan att kunna besvärja och kommunicera med goda andeväsenden. Nyfiken som Kristina var, ville hon pröva på en ritual. Men hon höll på ritualen på en gammal övergiven fabrik där många människor hade dött i en olycka så hon hamnade för djupt in i den andra sidan där de vilsna andarna blev förvirrade av att se en levande varelse i deras limbo.

Kristina lyckades med nöd och näppe lösa andarnas plågor och skickade dem till deras rätta viloplats. När hon återvände upptäckte hon att hon fått en nekromantikers krafter, att inte bara kunna kommunicera med de döda och att kunna inträda i andevärlden, men också kunna besvärja och alliera sig med andar som hjälper henne i strider.

Därefter döpte Kristina sig till Nox (latin för mörker) och rekryterades av Grevén när hon satt och läste högt ur en bok för två barnspöken. Hon har varit en fast medlem sedan dess och ibland intagit ledarposition.

Ålder: 16+ år. **Längd:** 170 cm. **Vikt:** 60 kg. **Ögon:** (Som Kristina) mörkbruna, (som Nox) helvita. **Hår:** Svart, men ibland blekt vitt.

Personlighet: Med tanke på hennes historia av att kunna samspråka med de döda, kan man tro att det borde påverka henne på ett negativt sätt, men så är inte fallet med Nox. Faktum är att Nox i sitt yrke och privatliv är en trevligt ung kvinna som gillar att umgås med sina kollegor och vänner. Hon är även lojal mot sin make så det är ingen chans att hon skulle flörta med någon annan. Spelar i ett hårdrocksband.

Styrkenivå: Som en vanlig kvinna som tränar och är riktigt atletisk.

Känd övermänsklig kraft: Som nekromantiker kan Kristina framkalla andar och använda dem som allierade i strider. Exempelvis så om Kristina är i Japan, kan hon framkalla samurajer att stödja henne i strid. Hon kan även skjuta iväg ektoplasma som kan antingen förstöra sin motståndare eller hålla fast dem. Hennes favoritförmåga är att framkalla dödsallar som exploderar när de träffar sitt mål samtidigt de skrattar galet i en gäll ton.



Svagheter: Kristina kan inte framkalla andar var som helst, utan hon måste vara där de döda existerar, men det är sällsynt med sådana platser. Kristina kan inte framkalla andar hur länge som helst heller, då det tär alldeles för mycket på hennes krafter.

Noteringar från skaparen: När jag tänker på Kristina, så tänker jag på omslagen till Darkness där han är omgiven av demoner, fast det är spöken och andar i Kristinas fall.

Kristina är nästan baserad på en av mina bästa vänner eller en blandning av några tjejer jag har lärt känna och älska genom åren. Kristina är den gothen i klassen på gymnasiet man gillar att titta på bakifrån och drömma sig bort lite så där. Kristina är den glade och snälle tomboynen i högskolan som man gillar att spela videospel med och liknade. Hon är den kramgoa nörden som man träffar bara på två tre gånger om året på olika mässor och festivaler av lika slag. ...Ni fattar nog.

- Trots att Kristina är gift, har jag nästan aldrig nämnt om hennes man Erik. Men en rak beskrivelse av Erik är nästan som Giles från tv serien Buffy, en glasögonpydd nörd som gillar att ha tweedkostymer på sig och liknade.

- Förutom att Kristina är bästa vän med Jeanne Nocturne, är hon nära Graviton för att de är mer eller mindre nördar båda två. Även om Kristina inte är så insatt i de olika sci-fi- och fantasy-franchisen som Graviton, så gillar de båda att spela rollspel.

- Eftersom Kristina håller sin äktenskap hemlig för gruppen, kan det hända att ett par killar i gruppen blir lite förälskad på grund av hennes kramgoa attityd.



Bild på förra sidan av Viktor Matiesen. Bild ovan till av Daniel Olsén. Bild till vänster av Daniel Schenström visar Nox i Nybörjarperioden.

NÖRDEN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Adam Göransson

Yrke: Arbetslös

Identitet: Känd

Laglig status: Ostraffad kriminell

Civilstånd: singel.

Kända släktingar: Sin mor och syster. Fadern är död.

Födelseort: Visby

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden:

Perioder:

Bakgrund: Ett teknikgeni i tidig ålder, det han inte vet lär han sig på några timmar. Han blev mobbad i sin skola för redan då höll han på att få grått hår, men han brydde sig inte så mycket. Han hade sina ögon på skolans snyggaste tjej. Tyvärr fick han nobben då hon var kär i en av hans värsta mobbare. Han svor att hämnas. Han fick jobb på ett labb efter att ha tagit examen med högsta betyg i alla ämnen som hade med maskin och teknik att göra. Han fick sparken då han försökte få tillstånd att skapa den första fungerande cyborg. Även här svor han att hämnas. Han stal material från sin gamla arbetsplats och började bygga sina vapen. Han började sin bana som kriminell då han behövde pengar för att fortsätta sin forskning för att utföra sina hämningar. Namnet Nörden fick han snart av pressen och polisen då de skämtade om hans tekniska intressen. En del av hämningarna bestämde han sig för skulle vara att gifta sig med en vacker och populär kvinna, om så bara för att bevisa att han inte är en oduglig nörd. Så han bestämde att vem som helst av Nordens stjärnors kvinnliga medlemmar fick duga.

Längd: 1,69 **Vikt:** 67 kg **Ögon:** Gråa **Hår:** Brunt.

Styrkenivå: Som en vanlig människa som tränar lite oregelbundet. Med sin utrustning kan han lyfta ett ton.

Känd övermänsklig kraft: Adam har inga superkrafter.

Dräkt: Han har ett exoskelett som ger honom förmågan att sväva, hans armar har han som eldkastare och från ryggen har han två extra armar i form av tentakler med klor som han styr med tankekraft. Det hela gör också att han tål mycket mer stryk då han nästan helt är täckt av metall.

Svagheter: Sin arrogans och att att han är ganska bortskämd och hans tro på sig själv. Annars har han alla svagheter som en vanlig människa.

Personlighet: Han är kär i alla kvinnliga hjältar i Nordens stjärnor och är ganska bortskämd till sättet och arrogant. Han är självsäker och väldigt pratglad, uppför sig ofta som en skurk från en tv-serie för barn.

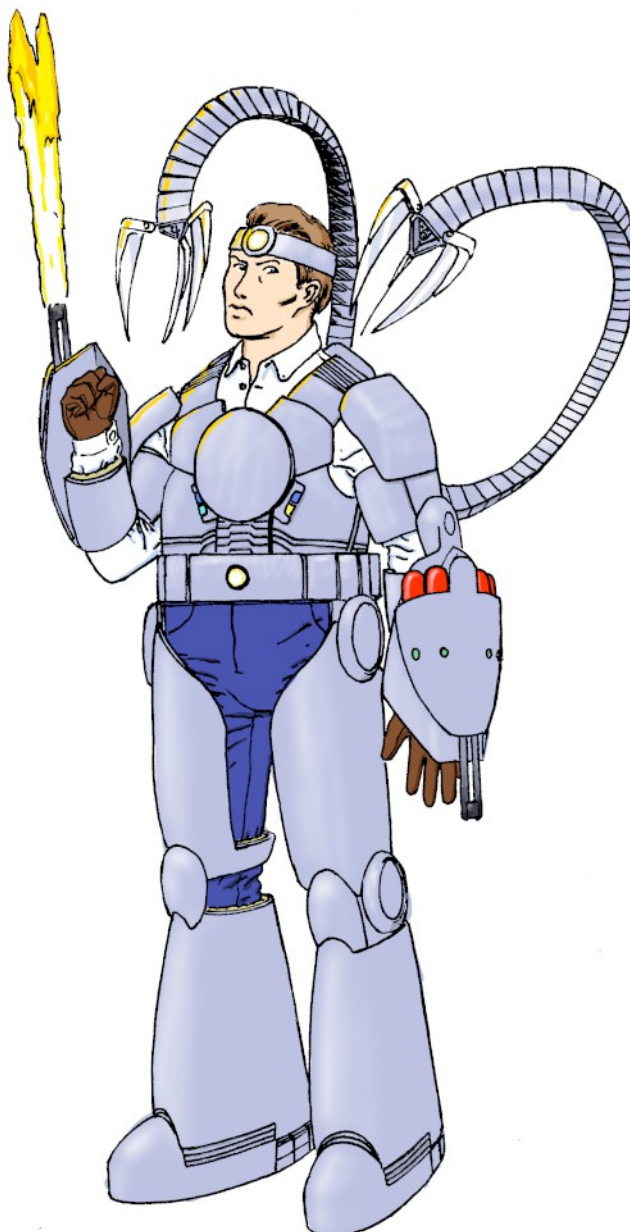


Bild av Daniel Schenström.

OMNUS INFERNATA (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Omnus Infernata (latinsk benämning, "den helvetiska ätaren av allt").

Yrke: Kosmisk förgörare och rovdjur.

Identitet: Inte allmänt känd; Omnus Infernata skulle sätta skräck i hela världens befolkning om dess existens blev allmänt känd.

Laglig status: Oapplicerbart, Omnus Infernata är ett vilddjur utan större intelligens som är hatad och fruktad i flertalet galaxer i det kända universum.

Civilstånd: Oapplicerbart, det är okänt hur Omnus Infernata fortplantar sig eller om dom besitter kön på samma sätt som jordiska livsformer.

Kända släktingar: Okänt, Omnus Infernata antas tillhöra ett helt släkte av liknande rymdlevande organismer.

Födelseort: Okänt, men då den tycks leva större delen av sitt liv i rymden, och endast nedstiger på planeter för att inta föda, är det logiskt att anta att dess födslopsplats är någonstans i djuprymden.

Operationsbas: Mobilt i universum, utsträckningen av dess revir är okänt, men tycks sträcka sig över flera galaxer.

Framträdanden: Verkligheten - Volym 2, Omnus Infernata del 2 (skymtas), och 3 (helt framträdande), bägge opublicerade.

Perioder: Superjärneperioden.

Bakgrund: I miljontals år har den kosmiska dansen mellan rovdjur och byte fortsatt, ända från dom primitiva encelliga organismerna till tänkande varelser som människan. Men inte bara på världar som vår jord... utan även i rymdens iskalla mörker. Omnus Infernata kan mycket möjligt vara en av universums mest högt utvecklade livsformer. Dess ursprung är okänt, då den och dess artfränder har färdats genom galaxerna i miljontals år, alltid på jakt efter samma byten... På vissa världar har dom supervarelser som drabbats av dess fruktansvärda kraft insett att det är bättre att gå med denna varelse istället för att gå emot den, och gå en säker död till mötes.

Därför har Omnus Infernatas släkte utvecklat en symbios. I gengäld mot att de skonar ett urval av supervarelser med särskilt vildsint beteende och avsaknad av känslor, så agerar dom som försvar av den då den intar sin föda, och riskerar att anfallas av vadhelst för supervarelser som dess byten har skapat. Vissa varelser som färdats länge med Omnus Infernata har till och med utvecklat förmågan att ta del av en annan aspekt av symbiosen. Vadhelst för överflöd av kosmiska energier som Omnus Infernata intar kan distribueras till supervarelser genom särskilda inre energipunkter som blottas då Omnus Infernata intagit sin föda. Dessa energier har utvecklat och förbättrat många av dom supervarelser som lever i symbios med Omnus Infernata till nära kosmisk nivå.

Längd: Ca 2172 meter bred, och 1652 meter hög i centralkroppen. Dess många fångstarmar tycks vara något längre än dess bredd. **Vikt:** Okänt, men med tanke på varelsens storlek och möjliga densitet så kan den när den inte är i antigravitatiskt tillstånd väga mer än 11000 ton. **Ögon:** Omnus Infernata tycks inte ha några synliga ögon, möjligen innehåller dess armar dolda organ som innehar samma funktion eller ersätter optiska intryck. **Hår:** Inget.

Styrkenivå: 10000 ton+. Dess kraftnivå tycks vida överstiga dom flesta kända jordiska metamänniskor.

Känd övermänsklig kraft: Kan överleva i rymden i många olika astronomiska, vissa extrema, miljöer. Tycks inte behöva varken syre eller vätska och kan överleva flera decennier, kanske århundraden, utan föda. Den reser mellan galaxer genom att omvandla delar av sin kroppsmassa till ren energi och gå in i hyperrymden

OMNUS INFERNATA



SKAPAD AV LARS JOHANSSON - SKISS AV FREDRIK ANDERSSON

och färdas därigenom snabbare än ljuset. Omnus Infernata kan på okänt vis spåra kosmiska byten flera ljusår bort och finna dessa med stor precision.

Den tycks ha förmågan att omdistribuera och manipulera sin kroppsmassa så att den kan läka skador på sig själv, beroende på sin interna energinivå.

Den kan även som ett naturligt försvar avge kosmiska energistötar på olika elektromagnetiska våglängder från specialiserade sektioner av dess tentakler.

Personlighet: Omnus Infernata tycks vara ett extremt envist och vildsint rovdjur då den fått "korn" på ett byte, och kan färdas väldigt långa sträckor och tycks acceptera vissa skador på sig själv för att få ett byte.

Svagheter: Omnus Infernata tycks vara en såpass specialiserad livsform att den inte kan vistas längre perioder i atmosfären på jordliknande planeter. Att gå ner i en atmosfär för att finna sitt byte tycks vara dess motsvarighet till att en människa dyker. Trots att den klarar sig länge utan att ta in sin föda, så måste den till slut finna ett byte om den inte ska börja tappa kroppsmassa, och kan i extrema förhållanden återgå till ett larvstadium för att återställa sin livscykel.

Övriga noteringar från skaparen: Omnus Infernata är den enda naturliga fienden för Nordens stjärnors bas. Den kommer en dag att anfälla jorden och Nordens stjärnors bas i en episk strid som kan komma att bli gruppens största genom tiderna. Omnus Infernata ser ut som en enorm korsning mellan en bläckfisk och ett Nejonöga. Den är oerhört färggrann till det yttre med en massa glödande färgade fläckar överallt på dess kropp. Utöver fläckarna är dess vävnad dock bara vit och delvis transparent.

Dess mun, placerad på undersidan av dess kropp är dock inte transparent utan blodröd med mindre brunaktigare inslag, med köttigt utseende. Den har inga käkar utan besitter bara en rund ring med flertalet kristalliserade tänder.

Det är meningen att Omnus Infernatas uppdykande ska ligga långt fram i Superstjärneperioden.

Bild av Fredrik Andersson.

ORIENTENS PÄRLA (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Nadira Bele

Alias: Pärlan i Sönderfallsperioden, Pearl i Superstjärneperioden.

Yrke: Student i grundskola, gymnasiet och högskolestudent i biokemi.

Identitet: Hemlig.

Laglig status: Svensk medborgare utan brottsligt förlutet.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Miriam (mor), Marwan, (far), Elisa (yngre syster) och Samira (farmor, avliden).

Födelseort: Adana, Turkiet.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, studerar i Uppsala.

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma! - SSS #8, Volym 1, Bit för bit – SSS #10, Volym 1, Kalabalik i Kebnekaise - Volym 1, Disco Inferno - Volym 1, Fritt fall – Volym 1, Monsternakaren - Volym 2, Orientens pärlas sista pärla, Död, Ragnarök, Cyan & Guld (opublicerade).

Perioder: Alla.

Historia: Nadiras familj flydde från Turkiet när Nadiras farbror hamnade i konflikt med de lokala myndigheterna. Nadira var bara 2 år när hon kom till Sverige och hennes intresse för sitt hemland har växt fram på senare år. De fem-sex senaste åren har hon spenderat några veckor varje sommarlov i olika delar av hemlandet. Under ett besök gav hennes farmor henne hennes magiska halsband med uppmaningen att det skulle användas försiktigt. Just då visste hon inte om halsbandets magi. När en jordbävning drabbade området och farmoderns hus började rasa ner över henne tog hon i panik bort en av kraftpärlorna och överlevde händelsen oskadd. Precis när hon tagit sig ur högen med bråte över sig så stod Greven där och erbjöd henne att hjälpa honom hjälpa världen. Hon tackade ja och har varit en del av gruppen sedan dess. Hon spenderar största delen av sin tid med sina studier, först högstadiet, sen gymnasiet där hon läste naturvetenskapliga ämnen och i moderna eran i högskolan då hon pluggar biologi och genteknik.

Nadira lämnar gruppen i Superstjärneperioden efter att hennes pärlor är slut.

Ålder: 14 år. **Längd:** 165 cm. **Vikt:** 62 kg. **Ögon:** Bruna. **Hår:** Mörkbrunt.

Styrkenivå: Som en genomsnittlig person som försöker träna regelbundet och lyckas för det mesta. Som Orientens pärla så kan hon lyfta 50 ton.

Känd övermänsklig kraft: Nadira har inga egentliga krafter men hon äger ett uråldrigt pärlhalsband med förtrollade pärlor som gör henne osårbar och otroligt stark i ungefär 12 timmar om hon tar loss dem. Kruxet är att av de ursprungliga 300 pärlor som halsbandet hade när det tillverkades för en furste för 3000 år sedan finns bara ett begränsat antal kvar så hennes superhjältekarriär har ett definitivt slut. Halsbandet innebas av en kvinnlig ande som är själva energikällan, som kan kommunicera telepatiskt med halsbandsbäraren och som kommer släppas fri när den sista pärlan använts. Nadira är den första bäraren som anden tycker är vettig och efter ett tag när den förstår att Nadira är en god person så tillkännager hon sig och med tiden blir det en stark vänskapsrelation. (Detta inträffar nog i Framgångs- eller Sönderfallsperioden.)

Personlighet: Tycker om att omge sig med vänner och familjen. Lojal. Ställer upp mer än hon borde vilket ibland ger henne problem med studierna. Intelligent och försiktig. Hon försöker använda pärlorna så sällan som möjligt och tränar därför kampsporter och annat, ofta med Pantern, som kan vara till hjälp.

Dräkt: I alla sina dräktvariationer så följer hon sitt halsband.

Skaparens tillägg: Jag har en idé om vad som skulle kunna hända henne efter att pärlorna är slut så den berättelsen reserverar jag för mig själv.

Nadira är gruppens första yngling i den första eran och är 14 när hon först går med.

Hennes föräldrar bor i Göteborg, modern är närmare 40 och fadern några år äldre och de jobbar troligtvis



bägge två.

Relationskarta:

Greve von Lindén: Ser honom som en fadersgestalt.

Lon: Vänner.

Otroliga Mannen: Vänligt inställd men är nog lite rädd för hans vresiga sida.

Vita Duvan II: Vänligt inställd.

Nox: Vänligt inställd.

Tin: Vänligt inställd och nyfiken på.

Pantern: Blir nog goda vänner.

Johnny Boy: Vänligt inställd. Lite nervös när de mest rebelliska sidorna kommer fram.

Ghast: Blir nog goda vänner.

Plågaren: Vänligt inställd men är nog lite rädd för hans vresiga sida..

Moose: Avvaktande.

Spore: Vänligt inställd. Blir nog vänner.

Superstjärnan: Vänligt inställd, respektfull.

Personligheten: Vänlig och försöker hjälpa och förstå. Kan potentiellt bli ett par.

Jeanne Nocturne: Försöker vara vänlig men har svårt för Jeannes våldsamerheter.

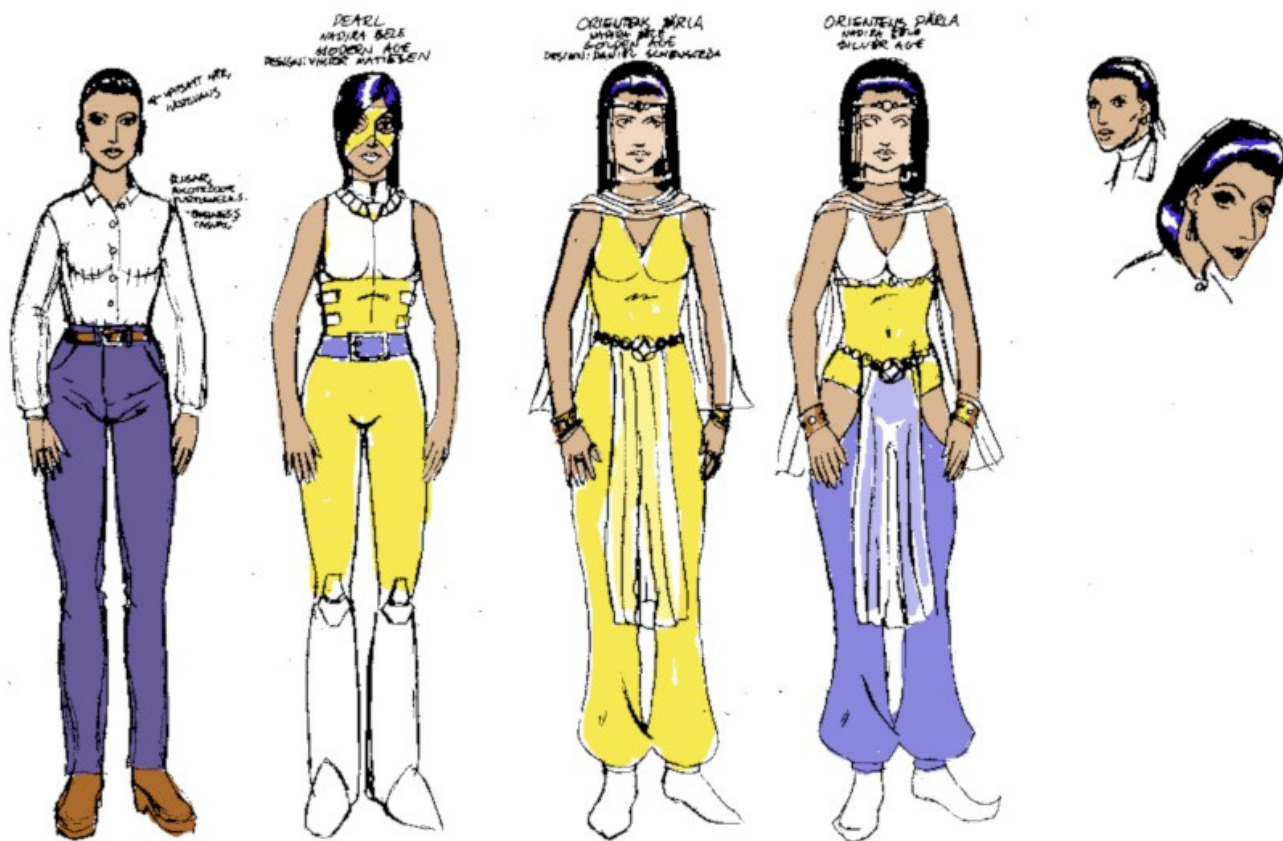
Moder Svea: Blir nog goda vänner.

Temüdjin – Himlens Vilja: Vänligt inställd.

Marshall Thunder: Vänligt inställd.

Liemannen: Vänligt inställd.

Apoteus: Vänligt inställd



Oriente's pärlas civila stil och hennes dräkter i olika perioder. Bild av Daniel Schenström.

ORM (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Adolf Sten

Yrke: Professor inom herpetologi.

Identitet: Känd.

Laglig status: Tidigare straffad svensk medborgare.

Civilstånd: Singel.

Kända släktingar: Moder (död) mormor (död).

Födelseort: Gromköping.

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden:

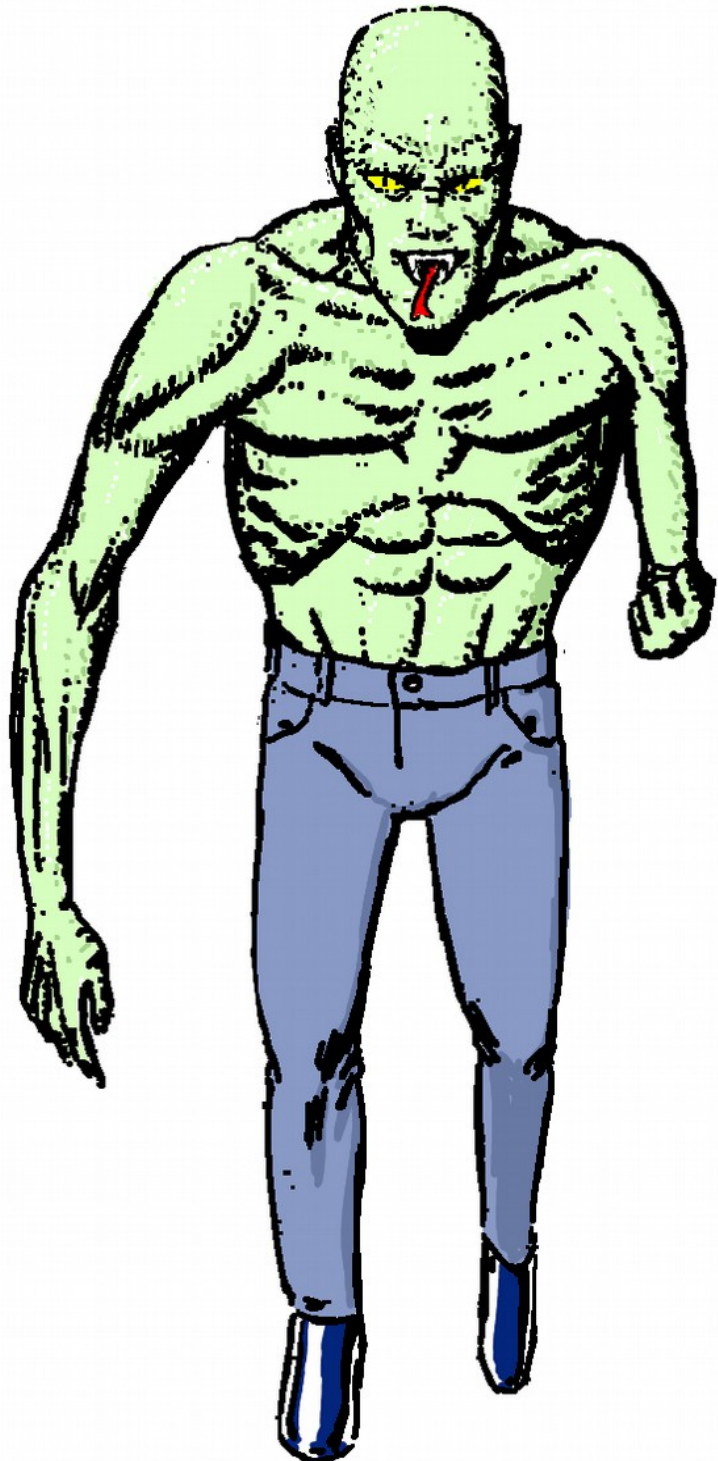
Perioder:

Historia: Hans far är okänd då han blev till under en gruppvåldtäkt, hans mor födde honom endast på grund av att hans mormor önskade sig ett barnbarn. Redan i sjukhuset drabbades modern av ännu djupare depression och tog sitt liv, nyheten tog hårt på hans mormor som dog kort där efter av chock. Han flyttades runt till barnhem och olika fosterföräldrar som oftast behandlade honom illa med att till exempel slå honom. I skolan mobbades han för sin bakgrund. Han hade dåliga betyg och verkade inte vara intresserad av skolan alls, han klassades snart som efterbliven.

Hans första brott kom när han var tio, han misshandlade en klasskamrat med en sten så illa att klasskamraten blev förlamad. Han visade brist på all sorters sympatier för liv. När han var tolv ändrades hans liv, han var fruktad och hatad, samt så saknade han vänner, men hans betyg blev genast bättre, han hade fått ett mål i livet, hans stora intresse för biologi hade vaknat när han hade sett en orm äta en fågel. Lärarna blev förvånade över att en sådan tystlåten pojke som han plötsligt började ta mer plats.

Hans nästa brott kom när han var 14 år, då han brutalt mördade sin fosterfamilj. Trots det lyckades han utbilda sig till professor inom herpetologi, han började genast att utöva experiment på sig själv, bland annat så försökte han göra sig immun mot alla ormgift genom att med små doser vänja sin kropp mot gifterna. Han lyckades göra sig immun för att sedan börja med farligare experiment med mänskliga försökspersoner. När man hotade att slänga ut honom så mördade han sina chefer. Samtidigt hade han dragit på sig en hobby att mördra på flera brutala sätt, bland annat att tvinga giriga att dricka smält guld, för att släcka deras guldtörst.

En dag bet en orm honom i handleden och han tappade balansen av chocken och vätte kemikalier över sig som med ormens DNA blandades i hans blod fick honom att mutera. Han fick ormliknande krafter. Det hela gjorde honom mycket lycklig, då det hade varit det som hade varit meningen med hans experiment. Han började genast att testa sina krafter och njöt av dem. Han började kalla sig för Orm, för sina krafter skull, för första gången kände han något som kunde liknas med lycka. Starkast tecken på att han muterades var ögonen förändrades, han förlorade allt hår, hans tänder förändrades samt att hans tunga blev en klaven



ormtunga. Även hans nervsystem ändrades. Och han blev mindre känslig för smärta.

Längd: 200 cm. **Vikt:** 60 kg. **Ögon:** Förr blåa, sedan gula ormögon. **Hår:** Förr svart, sedan inget hår.

Styrkenivå: Han kan lyfta runt 50 ton.

Känd övermänsklig kraft: Superstyrka, ökad snabbhet, förhöjd vighet, förstärkt immunförsvar, immun mot de flesta gifter och sjukdomar, förstärkta reflexer, han kan se kroppsvärme, samt smaka av luften likt en orm. Hans bitt är giftigt och dödligt efter några timmar, och han har en förmåga att spotta gift likt en spottkobra, som gör en blind och kan leda till permanent blindhet om man inte tvättar rent från giftet. Han har en stark läkande förmåga, och kan förnya hela kroppsdelar på några dagar om han vill, andra skador kan läkas ihop direkt. Han blir starkare och snabbare i solljus och värme då han till stor del är kallblodig. Han simmar likt en orm och kan simma snabbt på så vis.

Svagheter: Hans krafter är farligare i solljus och värme, men han blir långsammare i kyla.

Personlighet: Han saknar sympati för människor, han är intelligent och har dragningar mot misantropi, han älskar sitt liv. Han är inte galen, bara ond.

Skaparens noter: Har vissa problem med Orms personlighet.

Bild av Daniel Schenström.

OTROLIGA MANNEN (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: John MacVaughn

Yrke: TV-producent.

Identitet: Hemlig till Superstjärneperioden, känd för de flesta av gruppmedlemmarna, brodern och frun.

Laglig status: Skottsk-svensk medborgare utan brottsligt förflutet.

Civilstånd: Gift.

Kända släktingar: Eva-Lena (fru), Brian (bror), Edna (moder).

Födelseort: Callan, Skottland.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, Stockholm (familjens bostad).

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma – SSS #8, Volym 1, Bit för bit – SSS #10, Volym 1, Förgöraren – SSS #18, Kalabalik i Kebnekaise -Volym 1, Fritt fall – Volym 1, Monsternakaren Volym 2, Smugglarna - Volym 2, Verkligheten - Volym 2, Thunder from Space, Andra chansen, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Alla.

Bakgrund: John jobbade för BBC World som TV-producent för ett av deras reseprogram och blev intresserad av Sverige när han och TV-teamet var där och filmade. Han tog sin semester där samma år och träffade en svensk kvinna och flyttade hit. Det första förhållandet tog slut efter några år men hans andra resulterade i giftermål och han har nu dubbel medborgarskap.

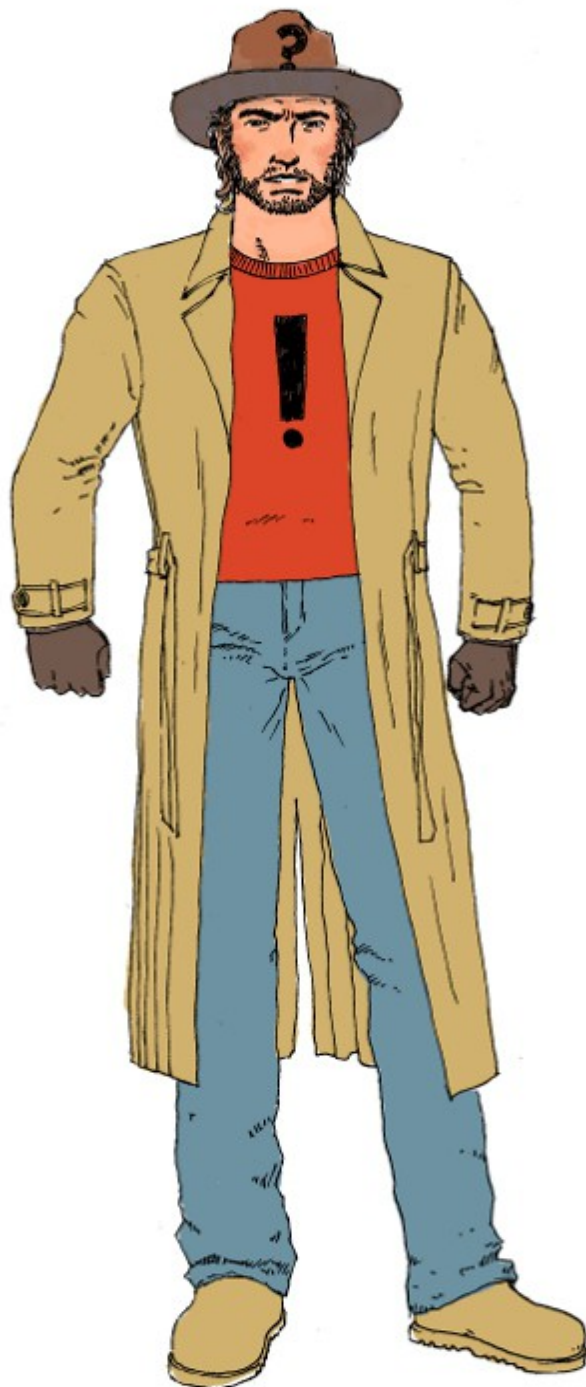
Han jobbar på Sveriges television där han började som kameraman men blev senare producent på diverse program. Han såg i början brottsbekämpandet som en hobby men lyckades skapa sig ett namn som någon att frukta i den undre världen. Han blev frågad om han ville gå med i den grupp som Greven höll på att sätta ihop strax efter han stoppat diamanttjuven Diamant-Jimmy och tackade ja. Sedan dess har han varit en nästan permanent medlem.

Ålder: 35 år. **Längd:** 185 cm. **Vikt:** 86 kg. **Ögon:** Blå. **Hår:** Brunt.

Styrkenivå: Som en genomsnittlig person som tränar regelbundet.

Känd övermänsklig kraft: John har en förmåga att styra troliga möjligheter inom ungefär 10 meter runt sig. Han kan exempelvis hitta ett bortkastat vapen i en soptunna, nycklar till dörrar under dörrmattor och liknande som skulle kunna finnas där eller ske. Nyckelordet är troligt, och inget omöjligt kan inträffa som bryter fysikens lagar. Om någon utanför de 10 metrarna skjuter på honom kan han inte plötsligt få en lyktstolpe att hamna i vägen för skottet. Möjligheterna påverkar bara döda ting eller honom själv, aldrig andra personer eller levande varelser direkt. Vad som egentligen händer men han är fullständigt omedveten om är att Johns kraft hämtar eller byter plats med objekt i andra parallella världar, av vilket det finns ett för varje möjlig punkt där två eller fler olika saker skulle ha kunnat inträffa.

Personlighet: Lätt att arbeta med så länge som det i allmänhet följer den linje han själv är inne på. Ganska lugn och tystlåten när saker inte involverar honom. Fanatisk fotbollsfan (Chelsea är favoritlaget) och kollar så



mycket han kan på det. Har säsongskort på AIK-matcher och är medlem i Black Army. Dricker mer än han borde när han går ut med grabbarna och blir lätt vresig och våldsam då.

Skaparens tillägg: -Ganska status quo fram till början av Superstjärneperioden då hans identitet avslöjas. Efter att han och familjen attackerats två gånger så skaffar sig familjen hemliga identiteter och de skiljer sig. I samband med det skaffar han sig sin dräkt utan mask.

-Över en lång period så går han genom depression och mörker och byter plats med sitt jag från en annan dimension ett tag (denna andra syns i Thunder from Space) innan han finner sig själv och blir en trevligare, mer ödmjuk, person än tidigare.

Johns krafter är ett resultat av ett möte med Den största superhjälten men det vet han själv inte om.

Relationskarta:

Greve von Lindén: Professionell respekt, men kan skapa konflikter då Otrolige mannen är så säker på att hans åsikter är rätt.

Lon: Trivs bättre med Lons mänskliga sida då den inte tar lika mycket plats.

Vita Duvan II: Tror som många andra att hon är en bimbo som inte är värdig sitt arv tills han lärt känna henne och då blir vänligt inställd.

Tin: Uppskattar Tins bidrag till gruppen.

Nox: Kamratlig.

Pantern: Som Greven. Han kan nog vara romantiskt intresserad av henne.

Orientens pärla: Vänligt inställd, beskyddande mot henne, försöker vara förebild.

Johnny Boy: Vän. Respekt för Johnnys äldre form, och avslappnat kamratlig annars. Kan ha lite svårt med just det rebelliska då Otrolige mannen är mer konservativ.

Ghast: Respekt inför Ghasts intelligens och slutledningsförmåga. Kanske lite svårt för Ghasts nördiga sida.

Plågaren: Respekt. Kan nog ryka hop ibland över rätt tillvägagångssätt.

Moose: Avvaktande.

Spore: Avvaktande.

Superstjärnan: Respekt för hennes dåd. Annars som Greven.

Personligheten: Sympatiserar, vänlig men inte nära.

Jeanne Nocturne: Avvaktande.

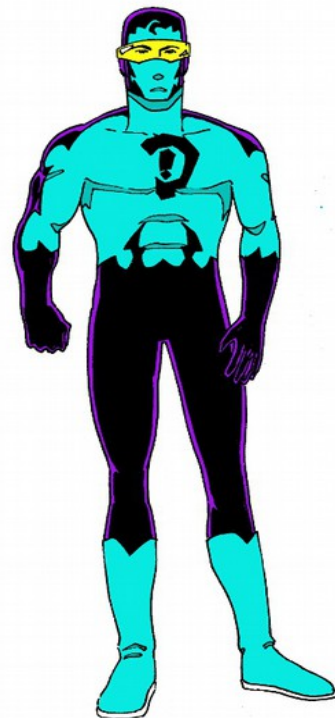
Temüdjin – Himlens vilja: Avvaktande.

Moder Svea: Som Orientens pärla.

Graviton: Som Orientens pärla.

Marshall Thunder: Kan nog bli goda vänner.

Liemannen: Stor respekt.



Bilder av Daniel Schenström. Den på förra sidan visar Otrölig mannen i den moderna perioden och de på den här sidan visar honom i Nybörjarperioden, Framgångsperioden och Sönderfallsperioden.

OTROLIGA MANNEN II (Skapad av Daniel Tholin av misstag)

Verkligt namn: John MacVaughn

Yrke: TV-producent.

Identitet: Hemlig till Superstjärneperioden, känd för de flesta av gruppmedlemmarna, brodern och frun.

Laglig status: Skottsk-svensk medborgare utan brottsligt förflutet.

Civilstånd: Gift.

Kända släktingar: Eva-Lena (fru), Brian (bror), Edna (moder).

Födelseort: Callan, Skottland.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig.

Framträdanden: Thunder from Space - (opublicerad).

Perioder: Alla.

Bakgrund: Denna version av John kommer från en parallell värld och det enda man vet är att han använde en annan dräkt än den vanliga versionen. I alla andra avseenden är de identiska. Han ersatte den vanliga versionen under en period då den vanlige var fången i en annan dimension.

Ålder: 40 år. **Längd:** 185 cm. **Vikt:** 86 kg. **Ögon:** Blå. **Hår:** Brunt.

Styrkenivå: Som en genomsnittlig person som tränar regelbundet.

Känd övermänsklig kraft: John har en förmåga att styra troliga möjligheter inom ungefär 10 meter runt sig. Han kan exempelvis hitta ett bortkastat vapen i en soptunna, nycklar till dörrar under dörrmattor och liknande som skulle kunna finnas där eller ske. Nyckelordet är troligt, och inget omöjligt kan inträffa som bryter fysikens lagar. Om någon utanför de 10 metrarna skjuter på honom kan han inte plötsligt få en lyktstolpe att hamna i vägen för skottet. Möjligheterna påverkar bara döda ting eller honom själv, aldrig andra personer eller levande varelser direkt. Vad som egentligen händer men han är fullständigt omedveten om är att Johns kraft hämtar eller byter plats med objekt i andra parallella världar, av vilket det finns ett för varje möjlig punkt där två eller fler olika saker skulle ha kunnat inträffa.

Personlighet: Lätt att arbeta med så länge som det i allmänhet följer den linje han själv är inne på. Ganska lugn och tystlåten när saker inte involverar honom. Fanatisk fotbollsfan (Chelsea är favoritlaget) och kollar så mycket han kan på det. Har säsongskort på AIK-matcher och är medlem i Black Army. Dricker mer än han borde när han går ut med grabbarna och blir lätt vresig och våldsam då.

Skaparens tillägg: -Otroliga mannen II kom till av misstag då Viktor Matiesen ritat alternativa dräkter till ett par personer inkluderande Otroliga mannen och Daniel Tholin råkat använda den till serien Thunder From Space. Världen han kommer från är identisk upp till att hans identitet aldrig avslöjades för allmänheten. Bilden kan ses på nästa sida.

Relationskarta:

Greve von Lindén: Professionell respekt, men kan skapa konflikter då OM är så säker på att hans åsikter är rätt.

Lon: Trivs bättre med Lons mänskliga sida då den inte tar lika mycket plats.

Vita Duvan II: Tror som många andra att hon är en bimbo som inte är värdig sitt arv tills han lärt känna henne och då blir vänligt inställd.

Tin: Uppskattar Tins bidrag till gruppen.

Pantern: Som Greven. Han kan nog vara romantiskt intresserad av henne.



Orientens pärla: Vänligt inställd, beskyddande mot henne, försöker vara förebild.
Johnny Boy: Vän. Respekt för Johnnys äldre form, och avslappnat kamratlig annars. Kan ha lite svårt med just det rebelliska då OM är mer konservativ.
Ghast: Respekt inför Ghasts intelligens och slutledningsförmåga. Kanske lite svårt för Ghasts nördiga sida.
Plågaren: Respekt. Kan nog ryka hop ibland över rätt tillvägagångssätt.
Moose: Avvaktande.
Spore: Avvaktande.
Superstjärnan: Respekt för hennes dåd. Annars som Greven.
Personligheten: Sympatiserar, vänlig men inte nära.
Jeanne Nocturne: Avvaktande.
Temüdjin – Himlens vilja: Avvaktande.
Moder Svea: Som OP.
Graviton: Som OP.
Marshall Thunder: Kan nog bli goda vänner.
Liemannen: Stor respekt.

Bild av Viktor Matiesen med färg av Daniel Schenström.

PANTERN (Skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Adjoa Adhiambo

Yrke: Sekreterare för militären.

Identitet: Hemlig för allmänheten men inte för gruppen.

Laglig status: Invandrare med svenskt och engelskt medborgarskap.

Civilstånd: Har ett förhållande med Greven.

Kända släktingar: Fadern (död), modern (nygift) och lillebror Alex.

Födelseort: Madagaskar.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, men bor för det mesta i sin lägenhet.

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma! SSS #8, Volym 1, Bit för bit – SSS #10, Volym 1, En hobby för alla 1-3 – SSS #13-15, Volym 1, vs Vengeance – SSS #11, Volym 1, Förgöraren – SSS #17 & 18, Fritt fall - Volym 1, Disco Inferno - Volym 1, Kalabalik i Kebnekaise - Volym 1, Diamant i olja – Volym 1, Smugglarna - Volym 2, Monsternakaren - Volym 2, Dedrups dårskap - Volym 2, Död, Panterns sista andetag, Ragnarök, Vitt är det nya svart (opublicerade).

Perioder: Alla.

Historia: Adjoa föddes i de djupa djunglerna i Madagaskar, uppfostrades av sina föräldrar och levde ett lyckligt liv. Adjoa fick en välsignelse av en shaman så att hon skulle kunna kommunicera med djuren, och fick en förmåga från varje djur som till exempel en panthers snabbhet och ett lejons styrka.

Adjoas far dog i ett terroristattentat, och innan hon flydde platsen med sin mor så använde hon alla sina kunskaper och krafter och dödade alla terrorister. Därefter flydde hon till Sverige med skam för att hon hade dödat. Adjoa svor att aldrig använda sina krafter i vrede igen.

Adjoa bodde först i England och studerade sedan i Sverige. Hon gick i med i den brittiska militären för att sedan bli en sekreterare på den brittiska ambassaden i Sverige.

Under denna tid blev hon Pantern, en superhjältinna som använder all sina kunskaper från sin tid både från Madagaskar och i militären i syfte att skydda de oskyldiga och överlämna de skyldiga till rättvisan. Hon hamnade i ett förhållande med Greven och rekryterades till gruppen och har varit en fast medlem sedan dess, mestadels i rollen som ledare i fält.

Längd: 210 cm. **Vikt:** 90 kg. **Ögon:** Bruna. **Hår:** Mörkbruna.

Styrkenivå: Kan lyfta upp till 20 ton.

Känd övermänsklig kraft: Pantern har förmågan att kommunicera med djur och kan även använda flera olika djurs förmågor. Hon kan till exempel kamouflera sig som en kameleont gör, klättra uppför väggar som en apa eller springa med samma hastighet som en gepard. Men hon använder för det mesta panterns förmågor, därav namnet.

Pantern använder gärna också en kapp för att slå ned sina fiender.

Personlighet: Eftersom hon är delvis uppväxt i England och i Sverige i resten av sitt liv, så har hon en viss



attityd av som är lite typisk gammeldags engelska, blandat med den frisinniga svensken, vilken resulterat i en ovanlig trevligt person.

Svagheter: Hennes största problem är att hon bara kan använda en kraft i taget. Det vill säga att hon inte kan vara stark som en björn och snabb som en gepard samtidigt, utan hon måste lägga ut ett strategiskt schema för sina förmågor, annars tappar hon koncentrationen. Men det brukar inte vara trubbel för henne i strid, för att hon är alltid i fokus.

Dräkt: I Framgångsperioden har Adjoa en typisk leopardfläckig bikini, med lite commandoutrustning, som typ jaktkniv och kanske en hölster för en pistol (som senare ersätts av kappen). I Sönderfallsperioden har Adjoa en svart top och ett par kamouflagemönstrade militärbyxor.

Det enda gemensamma Adjoa har genom alla erorna är en tatuering på ryggen som föreställer en panter.

Noteringar från skaparen: Adjoa ska funka som gruppens sexsymbol.

Eftersom Adjoa är en representant för den engelska ambassaden i Sverige, bör hon funka som diplomaten i gruppen. Hon kan även agera då och då som ledaren då hon och en del av gruppen blir ett team för att bekämpa brott i en stad medan de andra gör nånting annat.

- Adjoas förhållande till Nordens stjärnor i början är nästan som om man går på ett vanligt jobb. Man säger bara hej i början och känner inte nån i gruppen förutom via namn, men utvecklas som man kan förväntas sig genom tiden. Hon skulle agera lite som mentorn i gruppen att hon hjälper de yngre rekryterna som Orientens pärla att träna upp henne och liknande.

Bild på förra sidan av Viktor Matiesen föreställer Pantern i Superstjärneperioden.. Bild på denna sida av Daniel Schenström föreställer Pantern i Nybörjarperioden.



PERSONLIGHETEN (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Adam Karlsson, egenpåhittat namn.

Yrke: IT-tekniker.

Identitet: Hemlig, känd för övriga gruppmedlemmar.

Laglig status: Norsk medborgare utan brottsligt förflutet.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt, Sverige.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, jobbar i Mälardalsområdet för det mesta.

Framträdanden: Splatter – SSS #9, Volym 1, Död, Ragnarök, Vem släcker stjärnorna (opublicerade).

Perioder: Framgångsperioden, Stjärnfallsperioden och Superstjärneperioden.

Historia: Adam kidnappades en dag på väg hem från jobbet och blev utsatt för den ondskefulla genetikern Doktors mest diaboliska plan. Doktorn hade tillfångatagit flera av den tidens aktiva superhjältar och planerade att absorbera alla deras krafter in i sig själv. För att testa processen kidnappades flera personer som alla blev galna och skickades iväg. Adam överlevde processen men hans egna minnen och personlighet raderades och blev en blandning av superhjältarnas. Han upptäckte att han kan kalla fram de andra personerna för korta stunder och att de då har sina fulla krafter och minnen. De verkar alltid medvetna om vad Adam upplevt. Han anföll Doktorn och försökte rädda hjältarnas liv men det var för sent.

Ålder: 25 år. **Längd:** 178 cm. **Vikt:** 72 kg. **Ögon:** Mörkblå. **Hår:** Mörkbrunt, hans hår som det ser ut för andra är en liten illusion..

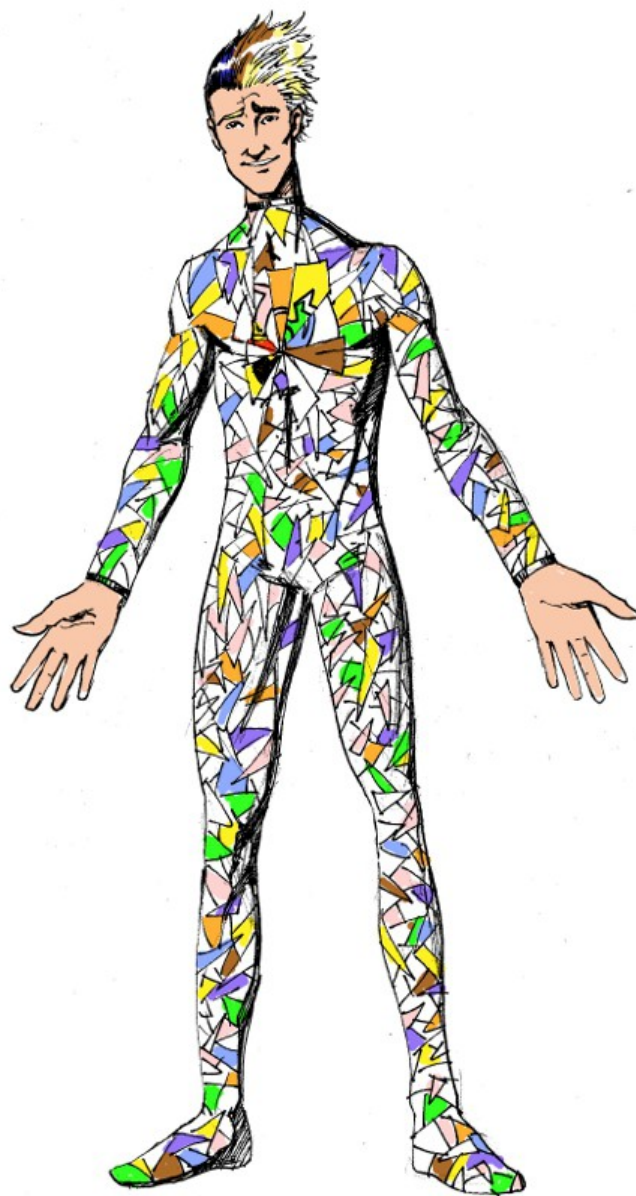
Styrkenivå: Som en person som har bra förutsättningar för att bli vältränad men sällan tränar. Koncentrerar han sig kan han lyfta 1 ton.

Känd övermänsklig kraft: Adam har tolv personers personligheter och krafter i sig. När han använder krafterna själv är de väldigt begränsade. Han kan kalla fram kropparna personligheterna tillhör och de fungerar helt autonomt och han förlorar då den framkallade personens krafter. Det tar dock på hans ork och är det mer än en halvtimme blir han svimfärdig och över en timme så finns risken att han dör. Ju fler han framkallar desto fortare blir han utmattad. Krafterna fungerar på liknande sätt, ju fler av dem han använder samtidigt, desto snabbare blir han trött. De olika krafterna är: kontroll över metaller, eld, vatten, vind, telepati, telekinesi, superintelligens, supersnabbhet, kanalisering av känslor, superstyrka, illusionsgenerering och läkeförmåga.

Personlighet: Skämtar bort det mesta, och har genuint svårt att vara allvarlig vilket är en försvarsmekanism för vad han egentligen känner. Driven av skuld känslor till de vars liv han nu hyser. Skulle vilja ha tillbaka sin egen ursprungliga personlighet och minnen. Noggrann och lojal. Han är godhjärtad och har gjort det till tradition att låta de andra personerna komma fram så att de kan träffa sina vänner och familjer regelbundet.

Dräkt: Åtsittande dräkt med skärvor i olika färger. På bröstet bär han skärvor av de absorberade hjältarnas emblem.

Skaparens tillägg: Om någon vill skriva om den första tiden efter så kommer han att använda den för att underrätta vänner och familj till de döda vad som hänt, försöka hjälpa tidigare offer, och gå i terapi och hos doktorer för att hjälpa honom med sitt saknade minne. Om han någonsin återfår vem han egentligen var är



inte bestämt. Det är ju inte omöjligt att han kan ta reda på vem han var men minnet behöver inte komma tillbaka för det. Personerna han har krafterna från står det om under ofärdiga personer. De är Krankenschwester, Uplift, Illusionisten, Muskelmannen, Queen of Hearts, Fahrt, Regn, Feuervogel, Spirito Sancto, Panzermann, The Detective och Skuggornas kåpa. Berättelser är på gång om de flesta av dem.

Relationskarta

Greve von Lindén: God relation.

Lon: God relation. Sympatiserar med Alex, har svårare för Lon.

Otroliga Mannen: Vänliga professionella **men gillar inte hans vresigare och rebelliska sida.**

Vita Duvan II: Vänner. Förstår henne väl.

Tin: Vänner. Förstår utanförskapet.

Pantern: Vänner.

Orientens Pärla: Goda vänner. Attraherad.

Johnny Boy: Vänner, mer med den äldre.

Ghast: Vänner.

Plågaren: Ogillar Plågarens hårdare sida, men försöker vara vänlig.

Moose: Avvaktande.

Nox: Vänner. Kan ha vissa gemensamma nördintressen.

Spore: Förstår hennes problem, blir nog goda vänner.

Superstjärnan: Vänner.

Jeanne Nocturne: Försöker nog få Jeanne att bli mer seriös och mer under kontroll.

Graviton: Gillar. Vänner, kommer nog umgås runt vissa nördigheter.

Moder Svea: Beskyddande, men inte så imponerad av fjortisstil.

Temüdjin – Himlens Vilja: Avvaktande

Marshall Thunder: Vänner.

Liemannen: Vänner.

Apoteus: Vänner.

Bild av Daniel Schenström.

PITCHFORK (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Fredrik Rogers

Alias: Tveudden, Satanssoldaten.

Yrke: Rörmokare, yrkeskriminell.

Identitet: Känd av gruppen och myndigheterna som Satanssoldaten, hemlig som Tveudden och Pitchfork.

Laglig status: Engelsk-svensk medborgare med brottsligt förflutet.

Civilstånd: Gift.

Kända släktingar: Maria (fru).

Födelseort: Chelmsford, England.

Operationsbas: Hela Europa.

Framträdanden: Disco Inferno - Volym 1, Bocken brinner (opublicerad).

Perioder: Alla.

Bakgrund: Fredrik hade en jobbig uppväxt med alkoholiserade och deprimerade föräldrar och dyslexi. Han blev mobbad och förlorade sin bästa och enda vän i en olycka. Han gled in i den brittiska vitmaktrörelsen och senare in i satanism. Han skaffade sig en känsla av egenvärde genom hård träning ackompanjerat av dopingpreparat. Han fick en slags vision under en satanismritual och började sin bana som en slags rättviseskipare som Satanssoldaten som spårade upp brottslingar som gått fria. Problem uppstod då han inte tolererade dem som stod i hans väg och han blev efterlyst för flera dråp på poliser.

Det är inte känt vad som hände mellan det att han böt namn och fick tag på sin tveudd och varför han flyttade från England till Sverige.

Pitchfork var i Sverige första gången, rekryterad av Dr Demon för att hjälpa honom och White Witch. Det allra första mötet han hade med en medlem av Nordens stjärnor var med Johnny Boy som för tillfället hade sällskap av Magiska Markus.

Hans fru försöker få honom att sluta med det brottsliga.

Ålder: 28 år. **Längd:** 195 cm. **Vikt:** 106 kg. **Ögon:** Mörkblå.

Hår: Mörkbrunt.

Styrkenivå: Som en genomsnittlig person som tränar hårt och regelbundet.

Känd övermänsklig kraft: Det är inte känt om Pitchfork har någon egen kraft eller om den härstammar från hans tveudd. Med den tillgänglig kan han skapa, skjuta, kontrollera och kväva eld inom synhåll. Tveudden kommer i Framgångsperioden.

Personlighet: Fredrik har kort temperament, bister syn på människor och världen. Han gillar enkla nöjen som tv, alkohol och lätta kvinnor och har en förkärlek för amerikanska 50-talsbilar. Som Satanssoldaten utgick han från att rättvisa skipas enligt principen öga för öga, men som Pitchfork har han inga problem med att begå brott utan någon känsla för rättviseskipning. Hans fru tror att det är tveudden som på något sätt influerar honom. Pitchfork har inget emot att samarbeta med folk och har samarbetat med White Witch och Grotesko i ett avsnitt.

Bilder av Daniel Schenström. Den övre visar hans dräkt i Stjärnfallperioden och Superstjärneperioden. Den undre visar hans Satanssoldatutstyrel från Nybörjarperioden.



PLÅGAREN (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Gabriel Gabrielsson

Yrke: Deltidsstuderar.

Identitet: Hemlig, känd för sin mor, far, assistent och Lon.

Laglig status: Svensk medborgare utan brottsligt förflutet.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Adoptivföräldrar.

Födelseort: Okänd, Sverige.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, samt föräldrarnas stuga.

Framträdanden: "Polly" - SSS # 2, Plågaren - SSS #5 & 6, vs Vengeance – SSS #11, Volym 1, En hobby för alla 1-3 – SSS #13-15, Volym 1, Förgöraren – SSS #17 & 18, Smugglarna - Volym 2, tolt i NY - Volym 2, Bocken brinner, Andra chansen, Morts första framträdande, vs Jeanne Nocturne, Ragnarök, Död (opublicerade).

Perioder: Sönderfallsperioden och Superstjärneperioden.

Historia: Gabriel hittades i en korg i en småstad då han var spädbarn. Han adopterades av en man och en kvinna som uppfostrade honom ute på landet. I fostran ingick förutom atletisk träning, att lära sig känna hat mot misshandlare. Sedan de övre tonåren har Gabriel studerat på deltid vid högskola samt utfört uppdrag som superhjälten Plågaren. Polly fungerar som Gabriels assistent i hans hjältegränningar. Dräkten han bär har hans föräldrar tillverkat. Många märkliga hemligheter om hans förflutna återstår att avslöja.

Ålder: 21 år. **Längd:** 187 cm. **Vikt:** 87 kg. **Ögon:** Blå. **Hår:** Blont.

Styrkenivå: Som en genomsnittlig person som tränar mycket hårt.

Känd övermänsklig kraft: Gabriel har ingen egen kraft men är mycket atletisk till följd av hård träning. Han får både styrka och snabbhet förstärkta av sin dräkt, som hans föräldrar tillverkat. Med dräkten på kan han pressa drygt tre ton och tål avsevärda fysiska påfrestningar, såsom eld och mycket grovt våld. Han kan göra höga hopp och klättra hjälpligt på väggar. I sin rygsäck har han huvor som han trär över huvudet på hustrumisshandlare. Huvorna utsöndrar då ett klipulver som fastnar i ansiktets skinn permanent, även då huvan är borttagen. Klipulvret aktiveras och plågar dess bärare varje gång denne uppträder aggressivt.

Personlighet: Gabriel kan verka lugn på ett kaxigt sätt, men brusar lätt upp då det hettar till. Hans inlärda hat mot misshandlare plågar honom och ibland begår han överilade handlingar. Gentemot sina föräldrar visar han lojalitet, men det är egentligen bara assistenten Polly som har god hand med honom.

Redaktörens not: Plågaren har också sin egen serie i Svenska superserier och Polly som nämnts ovan är prolog till den som hittills kommit i två avsnitt.



Bild av Thomas Fels.

POLLUTION (Skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Okänt

Alias: Avfallet i Nybörjarperioden, Pollution i Splittringsperioden och framåt.

Yrke: Före detta hanterare av giftigt avfall, nuvarande efterlyst ekoterrorist.

Laglig status: Kriminell med mental instabilitet.

Civilstånd: Änka.

Kända släktingar: Inga hittade.

Födelseort: Malmö.

Operationsbas: Okänt.

Framträdanden: Terror i Tyrolerna (opublicerad)

Perioder: Alla.

Bakgrund: Pollution är mer eller mindre en sann urban legend för alla hippies och andra miljöaktivister då hon jobbade på en fabrik av okänd sort och hanterade de giftiga avfall som resulterade av de produkter som fabriken tillverkade. Ingen riktigt vet hur hon kom att bli Pollution, många säger att det var en olycka eller det var en misslyckat mordförsök då hon kan ha upptäckt att hennes chefer fuskade med att göra sig av all gift och bara dumpade det i dricksvatten. Få vågar ens säga att hon var nära Tjernobylicidenten men det sägs vara omöjligt

Hursomhelst, vad det än må vara, hon överlevde men förblev vanställd och muterad. Men hon upptäckte att om hon badade i giftig avfall så kunde hon överleva, och få fram sitt normala utseende. Sedan dess har hon varit på brottets sida på grund av hennes mentala okapacitet, och snor all giftig avfall för sig själv och dra ned alla fabriker som fuskar i smutsen även om det skulle resultera i arbetslöshet och liknande.

Dessvärre betyder det också att hon tvekar inte alls att skada eller döda alla som hon ens tror utför illegala dumpningar av avfall.

Vid behov samarbetar hon med andra, som White Witch och Jeanne Nocturne.

Längd: 178 cm. **Vikt:** 67 kg. **Ögon:** Kritvita. **Hår:** Gråvitt och slitet.

Styrkenivå: Beroende på hur mycket dos hon får av giftig avfall, kan hon lyfta upp till 40 ton.

Känd övermänsklig kraft: Då Pollution är en vandrande radioaktiv fara a la Chernobyl, är hon en enorm fara för alla i närheten. Hon har full kontroll av sina krafter och gillar att göra folk nervösa runt henne. När hon rör vid folk så gör hon ingen skada men hon kan ge sina offer radioaktiva sjukdomar av alla sorter och döda dem om hon vill. Pollution har även övermänskliga krafter, som att skjuta ut stålar av radioaktivitet.

Svaghet: Radioaktiv avfall är det enda material Pollution kan leva utav, faktum är att hennes kropp suger upp allt och hon behöver ett bad varje vecka. Dessvärre är hon själv en ostabil behållare, så om hon missar mer än två "bad", kan det orsaka en reaktion i hennes kropp och explodera.

Dräkt: En hazmat liknande dräkt med huva som är tajt och har en cleavage i Superstjärneperioden. Bär även på en gasmask som täcker över hennes mun.



Bild av Daniel Schenström.

PUTTETORPA HERE (Utvecklad av Johan Ragnarsson.)

Verkligt namn: Jöns Abrahamsson Ram

Födelsedatum: 1791-07-27.

Alias: Rama-Jössen, Stor-Jösse, Putte-Jössen, Puttetorp-Jössen, Puttetorpa-Sven.

Yrke: Bonde.

Identitet: Välkänd (Det såldes till och med idolbilder av honom för 8 skilling på marknaden).

Civilstånd: Gift.

Kända släktingar: Kjerstin Jönsdotter (fru), Karin Svensdotter (mor), Abraham Jönsson Ram (far (...or is he?)), Lars Jonsson (svärson), Elin (dotter), Sven (son) ...och sex barn till.

Födelseort: Hjärpalyckorna.

Framträdanden:

Perioder: Före Nybörjarperioden.

Bakgrund: "Det fanns de som ansåg honom vara ett halvtroll och därav hans styrka, motsvarande fyra fullvuxna karlars.

Jöns lär ha varit ett krent barn som inte började gå förrän i fyraårsåldern. Det som fick honom att gå och utvecklas var en kringla som han fick av en främmande kvinna. Då han inte orkade sätta i sig hela kringlan, sade kvinnan: "Det var synd för hade du gjort det skulle du fått tjugo mans styrka. Nu får du nöja dig med hälften". Den främmande trollkvinnan tyckte att heren vansläktades och det var därför hon gav honom en mirakelkringla" -Stig Tornehed.

Längd: 13 kvarter och 1 tvärhand (I Sl-enheter räknat har jag hittat uppgifterna 2,03, 2,12 och 2,2 meter.)

Vikt: 186 kg.

Styrkenivå: Texten ovan säger att han är stark som fyra man... eller ännu starkare. Fyra är ju inte hälften av tjugo. Det finns många berättelser om hur stark han var och hur han använde sin styrka.

Dräkt: Kläderna han bär på bilden från Växjö torg beskriver Stig Tornehed enligt följande: "långstövlar, gula bockskinnsbyxor, blåa jacka och bredbrättade högkulliga hatt. Piskan i handen är inte bara en av tidens statussymboler utan också ett tecken på att han är en tillresande från landet." Stövlarna (som sedan 1906 finns på Smålands Museum) är troligen gjorda av älgskinn. Det finns avbildningar av honom i superhjältetights också, men den versionen kan vi spara till mer parodiska sammanhang.

Bild av Fredrik Andersson.



BILD AV FREDRIK ANDERSSON

QLIPHOTH (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Oskaparen, det Ofödda, det Orena skalet, Thamiel, Chaigidel, Sathariel, Gamchicoth, Golachab, Thagirion, Harab Serapel, Samael, Gamaliel, Nehemoth, Shaitan, Iblis, Beelzebub, Ahriman, oräkneliga namn på oräkneliga världar.

Yrke: Förgörare, utplånare, korruption av omniversum.

Identitet: Anad av ett fåtal trossamfund på vårt jord, allmänt känd av dess offer på oräkneliga andra.

Laglig status: Odefinierbart, men om mänskliga lagar kunde appliceras på en varelse som Qliphoth skulle han vara den största krigsförbrytaren och brottslingen i universums historia.

Civilstånd: Odefinierbart, men vissa av dess demoniska komponenter har ingått i både giftermål och förhållanden.

Kända släktingar: Tusentals, kanske miljontals av demoner, andar och andra onda väsen, som både utgör dess substans och tjänar dess vilja.

Födelseort: Flertalet extremt aggressiva och fientliga dimensioner utanför vårt existensplan.

Operationsbas: Multiversal, Qliphoth söker ständigt nya världar att lämna sitt brännande märke på.

Framträdanden: Förgöraren del 1-5, SSS # 13-18, i form av Ahriman, Verkligheten - Volym 2.

Perioder: Alla.

Bakgrund: Universum skapades i ett inferno av både lycka och plåga. Och fortsätter än till denna dag att kontinuerligt förändras och utökas till en allt mer komplex konstruktion, världar skapas. Men världar dör också.. och faller samman, om något är fel i deras konstruktion. Samma dag som den levande världen skapades genom Big Bang så kom en motreaktion, en oskapande kraft som kontinuerligt bryter ner det kontinuerligt skapande universum. Världar som står i opposition till dom som vårt multiversum består av skapades, inte bestående av materia i sann mening utan av en annan substans, en oskapad kraft. Inom kort fick även dessa världar, en motsvarighet till liv, antilivet, och det formades efter all vrede, avundsjuka, sönderfall och korruption i vår levande värld. Snart kom de ofödda att få formen av alla onda väsen som dom levande varelserna i multiversum både föreställde sig, och inte kunde föreställa sig.

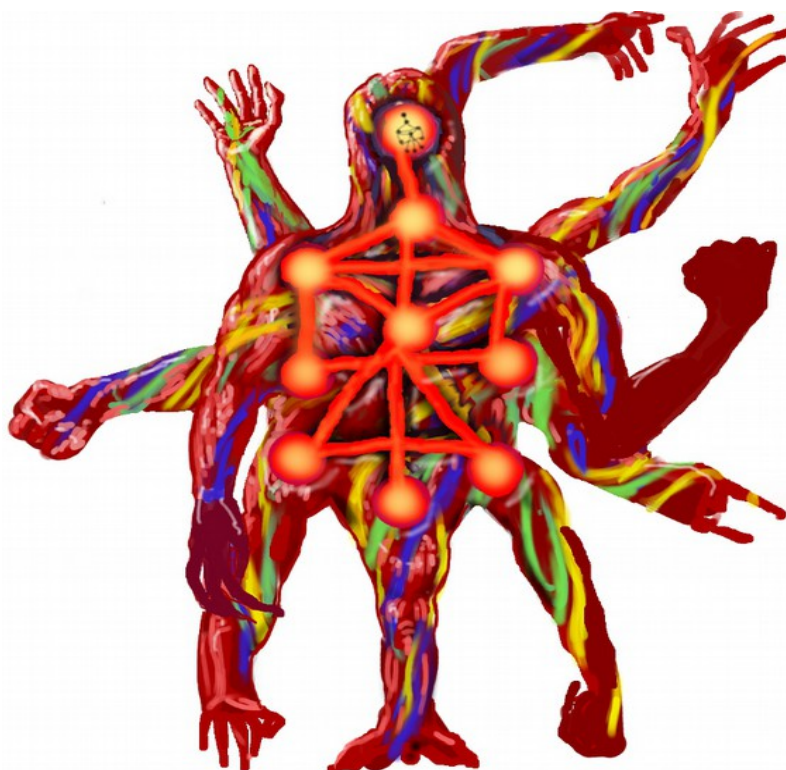
De samlas kontinuerligt för att förgöra eller korrumpera vårt levande multiversum, då dom både hatar och fruktar oss alla, en känsla som instinktivt delas av det levande existensplanet. Dessa demoner och onda andar sitter ofta i öppen eller gömd konflikt med varandra, men redan vid tiden då vårt multiversum var ungt så lärde dom sig att smälta samman sin kombinerade antilivskraft till en enda ultramäktigt form, för att vid särskilda tillfällen bättre kunna förgöra dom levande.

Snart nog så kände levande världar dess enorma makt, när multiversal noder öppnades upp genom oheliga allianser och avtal med levande varelser, så att dess enorma ickelevskraft kunde komma in i den levande världen och sprida förödelse och plåga.

Längd: Odefinierbart, då dess längd förändras beroende på hur många väsen som utgör dess struktur, hur mäktig dess manifestation är. Men då den har alla sina 10 huvudkomponenter i sin form, så är den oftast mer än 609 meter hög. **Vikt:** Odefinierbart. Dess massa är i ständig förändring, då onda väsen både tillkommer och kastas ut kontinuerligt från den. **Ögon:** Inga synliga. Där dess ögon eventuellt skulle kunna tänkas ligga, då den är i en form som vagt påminner om ryggradsdjur, så syns endast en metallisk platta. **Hår:** Inget **Styrkenivå:** Universal. Qliphoth har kraften att korrumpera, försvaga, och slutligen förgöra hela universum.

Känd övermänsklig kraft: Qliphoth besitter hundratals olika demoniska förmågor, erhållna från dom olika demoner som den består av i olika tillfällen av frammaning. Dess krafter fluxuerar därför väldigt, beroende på hur mäktiga de innersta demonerna av dess substans är.

Den har enorm magisk potential, kapabel att väcka döda till liv som dess slavar, att färdas mellan



dimensioner och världar. Dess kunskap om oheliga mörka trollformler, förmågan att omvandla dess enorma potential till faktisk magi beror helt på kunskapen som dess inre demoner besitter.

Qliphoth behöver varken vatten, föda, sömn eller atmosfär för att andas, utan livnär sig helt på förfallet som finns inom verkligheten, det som blir över när multiversum kontinuerligt skapas.

Qliphoth består inte av det vi känner som fast materia, och registreras inte som en livsform av några kända instrument i universum, utan som endast en bakliggande strålning, den är därför mer eller mindre osynlig för teknologi. Även om den kan och har upplösts många gånger så återföds den alltid, då den negativa kraft som ger liv åt dom olevande är lika evig och oförstörbar som den som skapar multiversum.

Individuella demoner inom den kan krossas och upplösas, men det påverkar inte Qliphothens nämnvärt i det långa loppet. Det finns alltid en ond kraft till som bara väntar på att få ingå eller ta kontroll av dess enorma kraft.

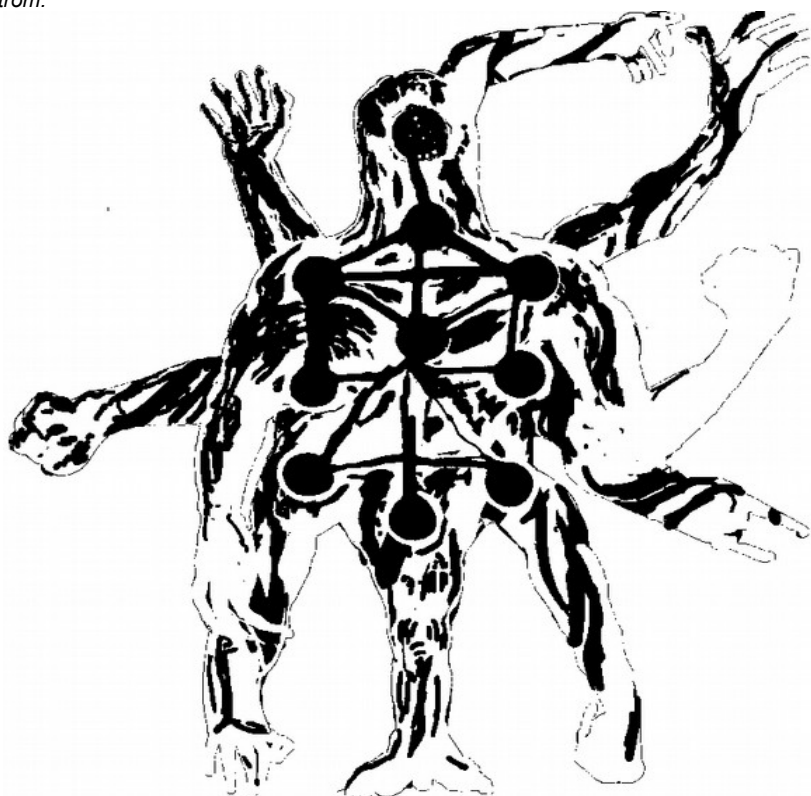
Personlighet: Qliphothens personlighet fluktuerar lika vilt som dess krafter, och beror helt på vilken demon som är dominant inom dess innersta superstruktur, Qliphon. Därför kan dess uppförande och strategi förändras från frammaning till frammaning. Ibland kan den vara manipulativ och försiktig, andra gånger är den en vansinnig best som anfaller världar i blind vrede. Qliphoth själv är en magisk konstruktion av andra demoner, och har därför inte i någon sann mening någon egen personlighet, utan besitter endast alltid en grundläggande instinkt för att förgöra och korrumpera världar och livsformer.

Svagheter: Qliphoth är känslig för den veritabla mängd av liv och positiv energi som existerar på vårt existensplan och kan därför egentligen inte existera någon längre tid i vår värld, innan den faller samman till dess grundläggande komponenter. Och för att ens komma in till vår värld, så måste 10 individuella interdimensionella portar öppnas, för att släppa in var och en av dess innersta komponenters livskraft. Om den kommer i kontakt med den vågfront som finns vid universums utbredning så upplöses den genast, och dess individuella komponenter faller tillbaks till dom helvetiska världar som dom kommer ifrån. Den besitter även psykiska svagheter, då dess spruckna medvetande är en enda mosaik av enbart negativa tankar, som skakas av kontinuerligt influx av positiva tankar och känslor om den befinner sig i vår värld.

Dess sönderfall kan därför påskyndas markant om den utsätts för den positivt laddade psioniska energi som levande varelser kan generera i större mängder eller längre tid. Den försöker därför kontinuerligt att orsaka så mycket plåga och smärta då den befinner sig på vårt existensplan, för att behålla sin form här så länge som möjligt.

Övriga noteringar från skaparen: Qliphoth ser ut som en enkel negativ bild när den befinner sig i vårt levande multiversum, men i en helvetisk så dimension som dess komponenter härstammar från, så ter sig dess skin som en enda virvelstorm av olika färger, ett totalt kaos.

Bilder av Daniel Schenström.



RÅTTAN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Alfred Alm

Alias: Gnagaren.

Yrke: Kassör i ett varuhus, karriärkriminell.

Identitet: Känd.

Laglig status: Tidigare straffad för inbrott.

Civilstånd: Förlovad.

Kända släktingar: Mor och fästmö.

Födelseort: Göteborg.

Operationsbas: Hela Sverige.

Framträdanden: Diamant i olja - Volym 1, Falskspel i Gromköping - SSS #16, Volym 1, Dedrups dårskap - Volym 2.

Perioder: Framgångsperioden till Superstjärneperioden.

Bakgrund: Han föddes i fattiga förhållanden och fick snart lära sig att man inte fick något gratis. Han började arbeta när han slutat i skolan och hoppade runt bland skitjobb i ett försök att försörja sin mor som led av en sjukdom. När han var på semester med sin flickväns familj så drabbades området av en jordbävning och han fick en hel vägg över sig och blev levande begravd i flera dagar. Mörkret och ensamheten fick honom att bli vansinnig. Han såg en råtta som tog sig ut genom en springa och han bestämde sig att han skulle ut.

Slutade med att han tog sig ut från väggspillrorna av sig själv och därmed fick han för sig att han var en av råttorna för att han kan ta sig in eller ut från var som helst, så han började en bana som inbrottsjuv. Då råttor är flockdjur är han inte rädd att slå sig samman med andra skurkar. Exempelvis samarbetade han med Diamant-Jimmy vid stölden av en målning. Han har också samarbetat med Fiddler och försökte hjälpa denne att stjäla en värdefull fiol. Vid åtminstone ett tillfälle har han mot sin vilja assisterat Nordens Stjärnor för att hjälpa dem bryta sig in i Doktor Dedrups rymdskepp.

Ålder: 30 år. **Längd:** 186 cm. **Vikt:** 89 kg. **Ögon:** Gråa. **Hår:** Grått.

Styrkenivå: Som en man som har tränat hårt stor del av sitt liv.

Känd övermänsklig kraft: Likt en råtta så kan han ta sig in överallt. Han har snabba reflexer och hög intelligens. Han är väldigt skicklig med händerna, och en skicklig utbrytarkung. Råttan har väldigt god hand med råttor men det är okänt om detta är på grund av en kraft eller någon annan anledning.

Personlighet: Han är kleptomant och tror att han är en råtta i en människas kropp. Han är pratsam och har ett väldigt behov av uppmärksamhet. Han är även försiktig av sig och självsäker på sin förmåga, men han är även lättskrämd, mest för sin fobi för katter.

Bild av Thomas Fels ovan. Till höger bild från Per Löfgren från Framgångsperiodsavsnittet Diamant i Olja.

RÅTTAN



SINDRBROKK (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Sindrbrokk

Yrke:

Identitet: Okänd.

Laglig status: Okänt

Civilstånd: Okänt

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Inga.

Perioder:

Bakgrund: Under Ragnarök så gick dom legendariska smederna Sindri och Brokke, som smidde Mjölner själv, ett vämjeligt öde till mötes. Dödade av den då odöde jätten Trym, som slog dom så hårt mot varann att dom smälte samman, i en missformad röra.

Men Sindri och Brokkes lidande var inte slut med döden, utan i Hels mörka djup, så åtrådde Trym ett vapen såsom Mjölner, och tvingade dom att smida en ny krossare. Men då han krossat deras kropp såpass, så använder dvärgarna sin list, och får honom att hjälpa dom att bygga ett exoskelett för att kunna röra sig och arbeta.

Så en dag..eller var det kanske natt..? Dagarna saknar betydelse i Hels eviga solnedgång.. Så var detta nya vapen färdigställt. Skåda! Den vackra Mannakross!! Liksom Gungnir och Mjölner återvänder det alltid till handen som kastar det, och liksom dom är den nästan oförstörbar. (nåja, en och annan skavank mer har den, det är svårt att smida med armar som blivit brutna) Men just innan Trym, girig och förblindad av hopplösa drömmar om storhet efter döden, skulle ta Mannakross i sin hand, så föll en gigantisk näve ner och krossade hans huvud!

Sindrbrokk hade byggt mer än ett exoskelett... mer än ett litet stöd i döden, dom hade byggt en enorm krigsmaskin, från gamla svärd, klubbor, sköldar och ben från allsköns monster, och till slut skapat nånting mycket mer än ett litet stöd i döden!

Innesluten i sin enorma krigsmaskin, sin Banahögg-Brynj har dom två bittra och torterade bröderna tagit den nu än dummare Trym som sin träl, och svingar den mäktiga kombinerade mejseln-tången-hammaren Mannakross i Hel - Dödens gudinnas tjänst!

Längd: Vikt: Ögon: Hår:

Styrkenivå:

Känd övermänsklig förmåga:

SKAPARFLICKAN (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn:

Alias: Create-Girl

Yrke:

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk medborgare

Civilstånd: Okänt

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Inga.

Perioder:

Bakgrund: Samisk-japanskt ursprung. Hennes mammas familj härstammar från ön Hokkaido, utanför Japan, och tillhörde Ainu-folket. Hennes pappa är från svenska Lappland. När hennes mor gifte sig med en svensk så var det till stor sorg för hennes mormor, då hon ansåg att det skulle innebära den slutgiltiga spiken i kistan för deras familjs långa arv inom magin. Detta arv, förmågan att använda en magisk pensel med gudomliga krafter, hade försvagats i många generationer, och nu verkade det som om att slutet var inne. Hennes mormor hade dock fel, för Skaparflickans pappa tillhör en ytterst gammal linje av samiska nåjder (Lars Nilsson, avrättad schaman), och unionen mellan honom och Skaparflickans mor återtänder magin, och gör Skaparflickan till den mäktigaste någonsin av deras led. Hennes mormor dör lycklig dock, för innan hon somnar in, så ser hon hur dom magiska färgerna i penseln skimrar till liv i Skaparflickans händer.

Längd: Vikt: Ögon: Hår:

Styrkenivå:

Känd övermänsklig förmåga: Skaparflickan kan använda den gudomliga penseln för att tillfälligt förändra verkligheten, genom att måla in saker som inte fanns innan, eller suddas ut andra saker. Hon besitter även schamanistiska förmågor från hennes pappas sida, som hon inte utforskat.

SKUGGFÅGEL (Skapad av Fredrik Andersson)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Yrkeskriminell.

Identitet: Okänd.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Okänt.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Inga hittills.

Perioder: Okänt

Historia: Skuggfågel är en människa som dog men återupplivades av Skuggväktarnas sändebud (i en kråkas skepnad). Hennes krafter kommer från skuggriket, världen mellan livet och döden. Hon är alltså inte en odöd men är bunden att lyda sin vägvisare (även kallad Mäster Kråka) och att tjäna de mystiska Skuggväktarna.

Längd: Nästan 200 cm. **Vikt:** Över medel.

Ögon: Okänt. **Hår:** Okänt.

Styrkenivå: Som en hårt tränad människa med goda fysiska förutsättningar. Nära mänskligt maximum.

Känd övermänsklig kraft: Hennes krafter klassas som "svart magi"..

Dräkt: Hennes dräkt ökar hennes styrka så hon kan lyfta upp till 1 ton (se dock nedan). Den ökar också hennes vighet.

Svagheter: Se nedan.

Personlighet: Vita duvan II är för övrigt tänkt som en av Skuggfågels stora svagheter. Som person är hon en extrem fan girl av Vita duvan och samlar på alla möjliga Vita duvan-prylar.

Tillvägagångssätt: kråkan har en "allseende" förmåga att kunna leda henne till platser där det finns en superskurk med hantlangare. Superhjältar anländer och slåss med superskurken och deras anhang, medan Skuggfågel håller sig gömd i bakgrunden. De hantlangare som fegar ur och lyckas fly in i skuggorna hamnar automatiskt i Skuggfågels domän och blir hennes byte som hon slår ner på och plundrar. Skuggväktarna har bestämt att inte ens de små syndarna ska kunna finna någon fristad bland skuggorna och Skuggfågels uppgift är att straffa dem.

Skapartillägg och diskussion: Själva stölden av hantlangarnas eventuella värdesaker är främst en form av självfinansiering men Mäster Kråka/Skuggväktarna kan ha en baktanke även med detta...

Skuggfågel är inte tänkt som en poppis tjej bland superhjältar. Om hennes närvaro upptäcks ger det brottslingarna en förvarning om att en superhjärte antagligen är på ingång, likt ett dåligt omen. Hon låter även superhjältarna göra grovjobbet medan hon bara tittar på, oavsett hur det går för hjälten. Kommer finnas undantag förstås...

Inspirationen till designen antar jag är en blandning av kvinnlig muskel-"Batman" och Vita duvan II. Skuggfågel ska se lika stark ut som hon är, någonstans kring den övre fysiskt möjliga gränsen för en människa. Hennes dräkt ökar även styrka och vighet ytterligare, men inom rimliga gränser (lyfta ett ton kanske..?).

Angående hennes fascination/beundran av Vita duvan II: Tänkte använda detta för att skapa både humor och dramatik.

Aha! Tycker mig känna igen detta från guiden, men glömt det. Men ja, fler officiella figurer som beundrare av Vita duvan förstärker ju hennes bakgrund som kändis. Hjälper ju till att förankra detta faktum mer officiellt via serier.



KA13

SKUGGFÅGEL SKAPAD AV FREDRIK ANDERSSON 2013

Det var främst detta kändisskap som jag bakade in i Skuggfågels bakgrund. Jag har även tänkt att "Skuggfågel" hade Vita duvan I som sin stora superhjärteidol när hon var barn/flicka. När Wilma "försvinner" från scenen är detta ett visst trauma för "Skuggfågel". Så när Vita duvan II dyker upp blir det en "nytändning". Det är lite anledningen att "Skuggfågel" råkar illa ut och nästan dör. Hon försöker ivrigt byta livsstil och spela hjälte som sin nygamla idol.

På så sätt är det lite skillnad på Skuggfågels och Face's beundran. För Skuggfågel är det primärt hjältinnan Vita duvan II som står i fokus (Skuggfågel ville bli en superhjärte), för Face är det skådespelerskan och fotomodellen Vita Duvan II (Face ville bli skådis/fotomodell).

Trevligt! Eller nja, otrevligt för Skuggfågel kanske. Men en bra idé! Skuggfågel är som sagt inte en odöd, men Nekro kanske ändå tycker att hon står med ena foten i graven. Däremot är Skuggfågels vägvisare (kråkan) i princip en slags dödens sändebud/budbärare/"dödsängel". Både han och Skuggfågel kanske blir mer intressant för Nekro när han listar ut det..?

Kul att det låter som en okej koppling till Duvan. Ja, enligt Skuggfågels koncept så är Vita duvan II i princip också en rival. Deras supernivå är hyfsat likvärdig. Hantlangare känns som primära mål när båda figurerna utför sitt värv som antihjärte respektive hjälte.

Men att Vita duvan är Skuggfågels stora idol och svaghet gör att hon inte ser Duvan som en rival på samma sätt som andra superhjältar i hennes klass (supernivå). Snarare tvärtom. Tänk reaktionen hos en extremt blyg fan girl om Vita Duvan II kommer för nära. Tänk även på att Skuggfågel är en nästan två meter lång extremt vältränad kvinna. Humor! Ska nämnas att på Skuggfågels relationskarta för Vita duvan står det just nu bara: "OMG! OMG! OMG!"

•Jeanne Nocturne: Oberäknelig. Brukar inte bli mycket över. Bäst att hålla sig på långt avstånd. Plundra och plocka i dig de smulor som blir kvar. Kom ihåg att tvätta klorna efteråt. Det kan bli kladdigt...

SPEGEL (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Göran Sandqvist

Yrke: Vaktmästare på en skvallertidning/ tjuv och rånare.

Identitet: Först okänd, efter att han fångas är den känd.

Laglig status: Svensk tidigare ostraffad medborgare.

Civilstånd: I ett förhållande.

Kända släktingar: Sin mor som ligger på sjukhus, en syster och en systerdotter som han älskar som sitt egna barn, och sin flickvän.

Födelseort: Malmö.

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden:

Perioder:

Historia: Göran är resultatet av en våldsam våldtäkt som var nära att ta död på hans mamma. När hon märkte att hon var gravid så tänkte hon först ta sitt liv, men bestämde sig sedan för att behålla barnet. Han växte upp och det var allmänt känt att han var resultatet av en våldtäkt utan några som helt kunskaper om sin pappa så han mobbades i skolan och dygnet om. Hans mamma som försökte uppfostra honom med så mycket kärlek hon kunde utan att skämma bort honom. Han blev ganska snart förtjust i spegelhus och kunde tillbringa timmar varje gång. Det gjorde honom ännu mer mobbad i skolan. Efter skolan tog han sig ett jobb som vaktmästare och försökte försörja sin mamma som nu var sjuk och låg på sjukhus. En dag när han var i ett spegelhus så träffade en blixthuset. Okänt för alla så fanns det en gasläcka. Hela byggnaden exploderade, det ingen visste var att hans pappa hade en muterad gen i sig som hade förts vidare till Göran och som nu aktiverades med det första som han kom i kontakt med, vilket var en spegel. Oskadd med skakad så upptäckte han att han kunde kopiera andras kunskaper och rörelser perfekt. Han fick även den kopierade personens muskelstyrka. Ju mer han tränade på egenskapen så blev han bättre, han kunde nu kopiera en annan människa i en hel timme. Han försökte först vara en hjälte, men det slutade med att han av misstag slog ihjäl en rånare och blev anklagad för mord. Då övergick han motvilligt till brottets bana som Spegel.

Längd: 187 cm. **Vikt:** 78 kg. **Ögon:** Gråa. **Hår:** Mörkbrunt.

Styrkenivå: Han kan kopiera andras styrka, annars som en vanlig person som träna oregelbundet.

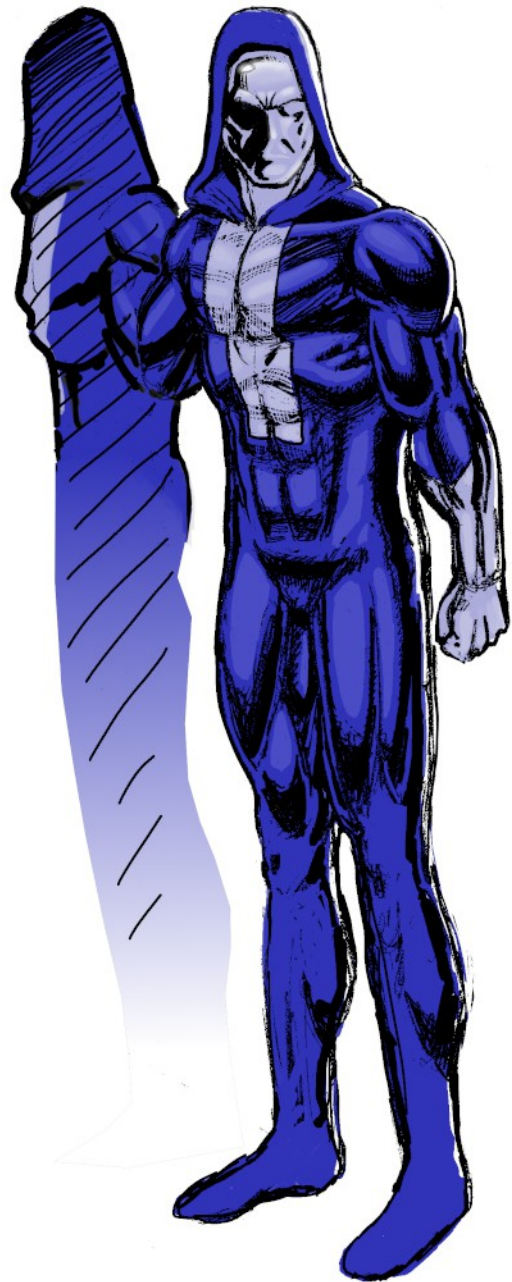
Känd övermänsklig kraft: Han kan kopiera andras krafter i en timme och all kunskap om hur de han ska använda dem genom att se dem i ögonen eller att röra vid den är han koncentrerar sig. Han kan även kopiera flera personers krafter samtidigt, han kan radera de kopieringar som han har lagrade i kroppen så att han inte kopierar för många. Han kan förvandla sig till en exakt kopia av människor, fastän spegelvänt. Han kan även smälta in i omgivningen ifall han står stilla. Han kan kommunicera och spionera genom speglar.

Svagheter: Han får den personens svagheter som han kopiera. Han kan bara använda sina krafter i en timme innan han måste kopiera personen igen. Han kan bara kopiera fem personer åt gången, om fler så löper krafterna amok i någon minut och han blir medvetlös i timmar. Han måste även vila efter att ha använt sina krafter i en timme. Han kan inte hålla igen när han använder andras krafter.

Personlighet: Han är blyg och klumpig när han pratar med kvinnor utanför familjen, och han är väldigt romantiskt och svartsjuk av sig och väldigt känslig. Annars är han den typiske tystlåtna och tillbakadragna ensamvargen.

Övrigt: Fritt fram för att göra hans dräkt.

Bild av Daniel Schenström.



SPIDER-VENOM (Skapad av Thomas Fels)

Namn: Patrick Peters

Yrke: Okänt

Identitet: Okänt

Laglig status: Amerikansk medborgare, eventuellt omyndig

Civilstånd: Ogift

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: USA

Framträdanden: Stolt i New York - Volym 2

Perioder: Superstjärneperioden

Bakgrund: Patrick Peters var en mycket lovande ung forskare inom biologin fram till den dag då en av hans rivaler lade en spindel i hans mat. Spindeln var dessvärre muterad och medförde att Patrick drabbades av våldsamma kräkningar. Efter några dagars sjukdom började Patricks mundelar att utvecklas till spindelkäkar. Ganska snart insåg han att han begåvats med krafter.

Spider-Venom var en av medlemmarna som var på plats när Jeanne Nocturne och Lon attackerade Just Revenge för att deras serietidning använt Nordens Stjärnors utseende utan tillåtelse.

Ålder: Tonåring **Hår:** Blont **Ögon:** Gröna

Längd: 180 cm **Vikt:** 70 kg

Krafter och vapen: Pressar ca 10 ton.

Oerhört vig, kan hoppa 12 meter upp i luften och tål grövre våld än en vanlig människa. Kan spinna spindelväv med armar, händer, fötter och ben men inte skjuta iväg den.

Väven är mycket stark och svår att ta sig ur för den som fastnat. Genom att bita med de utstående mundelarna, chelicererna, kan han spruta in förlamande gift i sina fiender. Giftet verkar uppåt en kvart och kan vara ganska smärtsamt. Med sina ögon kan han se åt nästan alla håll samtidigt.

Övrigt: Aningen sprallig personlighet, men brottas med en del tonårsproblem.



Bild av Thomas Fels.

SPINDELDAMEN (Skapad av Daniel Schenström, namn av Thomas Fels)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Legoknekt

Identitet: Okänd

Laglig status: Okänt, troligen laglös

Civilstånd: Okänt

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Skandinavien

Framträdanden: Vitt är det nya svart - opublicerad

Perioder: Nybörjarperioden

Bakgrund: Spindeldamens bakgrund är okänd. Hon är en intelligent humanoid spindel som döljer sitt sanna utseende med sin dräkt. Hon tar uppdrag för pengar och har jobbat med exempelvis White Witch.

Ålder: Motsvarande vuxen **Hår:** Svart **Ögon:** Multifacetterade

Längd: 160 cm **Vikt:** 38 kg

Styrkenivå: Spindeldamen kan lyfta ungefär 300kg utan att behöva sakta ner.

Kända övermänskliga förmågor: Spindeldamen är ungefär fyrdubbelt så snabb som en människa, kan hoppa ca 10 meter från stillastående och kombinationen av hennes ögon och andra känselorgan gör att hon uppfattar alla rörelser i hennes närområde. Hon utsöndrar ett långsamtverkande gift vilket bryter ner organisk materia så att hon kan dricka det. Hon kan spinna nät via en körtel i bakkroppen.

Svagheter: Hon kan enbart inta flytande föda. Hon är relativt kortsynt, sådant som är 150 meter bort eller längre är för suddigt för att hon ska kunna avgöra vad det är.

Övrigt: Spindeldamen är en intelligent spindel. Hon förstår sig på människor och de flesta andra djur i stort men har svårt för nyanser i språk och mimik.

Bild av Daniel Schenström



SPORE (Skapad av Lars Johansson)

Verkligt namn: Odefinierbart

Yrke: Odefinierbart, men den primära funktionen är som en avancerad sond.

Identitet: Odefinierbar, men Spores existens kommer bli känd för allmänheten. De flesta tror dock att Spore är en robot av något slag.

Laglig status: Odefinierbart, då inga mänskliga lagar finns som definierar varelser som Spore.

Civilstånd: Odefinierbart.

Kända släktingar: Spore är en del av en betydligt större bioteknisk kosmisk livsform.

Födelseort: Okänd, troligtvis utanför vårt existensplan.

Operationsbas: Nordens stjärnors bas, även mobil.

Framträdanden: Hatets vän - SSS #11, Volym 1, Förgöraren – SSS #18, Cyan & Guld, Morts första framträdande, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Superstjärneperioden.

Bakgrund: En avancerad semi-artificiell livsform, del av en större, gudalik kosmisk varelse. Spore är sänd till vår multiversella nod för att studera den kosmiska livsform som utgör Nordens stjärnors bas. Inte menad att ha en fullt utvecklad medvetenhet, så växer sig Spore ändock allt mer medveten och utvecklar en personlighet, ju mer Spore upplever med sina hypersinnen.

Spore kommer att ansluta sig några få avsnitt före Orientens pärla pensionerar sig, på en mörk natt, utan nästan några stjärnor. När Spore kommer till jorden, liknar den mest ett tillplattat ägg med några infattningar, men efter att analysera människor tar den sin humanoida form.

Längd: Ca 177 cm. **Vikt:** Odefinierbart, då Spore kan kontrollera sin massa och densitet delvis, och innehåller antigravitationsorgan.

Ögon: Ljusblå, utan iris eller andra synliga detaljer. **Hår:** Delvis odefinierbart, då Spore har sensoriska utväxter istället för mänskligt hår. Dessa är mörkt guldfärgade.

Styrkenivå: Spore's naturliga styrkenivå ligger kring 50 ton, men kan ökas till okänd nivå genom manipulation av de kosmiska energier Spore besitter.

Känd övermänsklig kraft: Spore är bionisk till sin natur, och detta ger per automatik många, många egenskaper som människor skulle klassificera som superkrafter. Spore besitter supersinnen som primär superkraft, då Spore är en avancerad sond. Dessa kan då Spore fokuserar sig nå flera hundra mil, och innefattar områden långt utanför dom spektrum som mänskliga sinnen kan uppfatta. Spore besitter även ett okänt antal sinnen utöver dem som människor besitter, såsom förmågan att upptäcka psykiska urladdningar, "livsenergi" och ett rumtidssinne som gör att hon verkar kunna se framtiden.

Spore består av ett för mänskligheten okänt material med extraordinära egenskaper. Det står emot enorma mängder kinetisk och elektromagnetisk energi, vilket gör Spore närmast oförstörbar med mänskliga medel.

Spore har förmågan att både flyga snabbt och att sväva, genom att manipulera gravitationen omkring sig, och avge elektromagnetiska urladdningar. Topp hastighet är okänd, men tycks ha förmågan att lämna jordens atmosfär. Spore kan på okänt vis hoppa "ur led" delvis med vår verklighet, vilket gör att hon inte kan ses eller på något vis uppfattas av dom flesta jordiska livsformer, för att kunna studera sin miljö eller ett subjekt ostört. Slutligen besitter Spore många vilande kosmiska krafter, som förmåga att ändra form, men dessa visar sig först senare.

Spore kommunicerar dessutom inte mestadels genom ljud, utan genom dataöverföringar genom elektromagnetiska och psioniska urladdningar, hon besitter kort sagt, en "superröst".



Svagheter: Spore har få fysiska svagheter, då Spore är gjord för att tåla dom flesta påfrestningar som Jordan kan ge, men är ändå inte oförstörbar, eftersom Spore är gjord för utforskning av planeter, och inte rymden. Större kärnurladdningar av termonukleärt bombardemang, såväl som submolekylär destabilisering kan skada Spore. Spore's främsta svaghet ligger dock i att Spore har en väldigt omogen och närmast barnlik personlighet, och besitter därför ingen större list.

Personlighet: Spore visar sällan känslor och har ofta ett neutralt uttryck i ansiktet, men ibland ler hon ett något Mona-Lisaaktigt leende. Väldigt naiv, och oerfaren vad gäller mänskligt beteende. Hennes personlighet växer dock i takt med att hon absorberar mer data genom sina avancerade sensorer och sinnen. Hon blir ofta förvirrad över dom tabun som finns i samhället och dom subtila signaler som människor sänder ut mellan varann, då hon egentligen är konstruerad för att studera Basen, och inte människor. Spores medvetenhet börjar växa då hon börjar studera människor för att förstå deras koppling till Basen, och finner dem mer intressanta.

Skaparens tillägg: Spore kommer att utvecklas som sagt, till en annan karaktär, men innan dess inträffar händelser som får henne att aktivera flera av dom slumrande krafter hon har från "Centralkärnan" den obeskrivligt avancerade och mäktiga livsform som hon varit en del av, innan hon skapades som en sond. Dessa inkluderar förmågan att ändra sin fysiska form på en subatomär nivå, och därigenom omvandlas till en helt annan sorts livsform, en människa. Som det ser ut nu, blir det delvis för att Orientens pärla pensionerar sig, och Sverige behöver någon som kan ta hennes plats, men mestadels för att kunna få besvarade känslor från en människa, som just nu lutar mot Johnny Boy.

Tanken är, som Spore förklarar i sitt första framträdande, att 'hon' bara är en liten del av en enorm kosmisk bioteknisk gudalik livsform, som utforskar multiversum, och trots sin förmåga att resa genom tid och rum, inte hinner med allt om den ska göra det i singular, därför "knoppar den av" små, små delar av sig själv, av dess kraft och intellekt, för att skicka ut dom för att samla information, och erfarenheter som den tror kan vara av intresse.

Dessa är inte meningen att dom ska besitta självmedvetenhet, då dom när dom slutfört sitt intagande av data, återvänder till den centrala gudaformen och blir ett med den igen.

Sist men inte minst, det som leder till Kosmos Pärlor, är att Spore är en formändrare. Den kan bryta ner sig själv på en subatomär nivå, och sätta ihop sig på ett helt nytt vis.

Spore borde agera lite som the Watcher, med andra ord hon lägger sig egentligen inte i så mycket i det som händer, iallafall inte i början. Man kommer nog aldrig få se Spore "lägga en näve" i serien heller, utan hon utkämpar sina slag på andra vis.

Ibland så fasar hon något ur vår dimensions tidsflöde, och hon förföljer då vissa av karaktärerna hem, och på patrull, observerar och spelar in allt dom gör. Skulle kunna användas som intressanta spotlight-historier, där man då och då får sekvenser då man ser karaktären genom Spores sida, och vad Spore tänker då hon observerar dessa varelser som hon inte riktigt förstår.

Just nu kommer nog Kosmos Pärlor att se ut mycket som Orientens pärla när hon var ung, och annars så är Kosmos Pärla väl inspirerad av Wonder Girl och Scarlet Witch.

Bild av Daniel Olsén.

SUPERSTJÄRNAN (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Sofia Kyros

Yrke: Heltidssuperhjälte.

Identitet: Hemlig, känd för system.

Laglig status: Svensk medborgare med iranskt ursprung.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Vera (syster), Shalah (mor).

Födelseort: Stockholm.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, samt en stockholmsförort.

Framträdanden: vs Vengeance – SSS #11, Volym 1, En Hobby för alla 1-3 – SSS #13-15, Volym 1, Förgöraren – SSS #18, Jagad jägare - Volym 2, Dedrups dårskap - Volym 2, Stolt i NY - Volym 2, Thunder from space, Carpe Nocturnal, Död, Nattkatten slår tillbaka, Ragnarök, Halvhjärtat del 1 (opublicerade).

Perioder: Superstjärneperioden.

Historia: Sofia föddes ett halvår efter att hennes föräldrar kommit från Iran till Sverige. Redan på förskolan förbluffades personalen över flickebarnets ansvarsfulla inställning, då hon bland annat starkt bidrog till social stabilitet bland kamraterna. Då Sofia var i de övre tonåren försvann fadern oförklarligt. Hon tog förlusten mycket hårt, vilket tycktes förlösa latent superkrafter inom henne. Strax därpå inledde hon sin karriär som den firade superhjälten Superstjärnan i sin betongförort. Ryktet om hennes förträffliga ledaregenskaper har sedan spridit sig och lockat ett ansenligt antal superhjältar att söka samarbete med henne. Bland annat har lillasystemen Vera, som saknar krafter, försökt bli hennes medhjälpare under kodnamnet Halvhjärtat, men kategoriskt avvisats.

Ålder: 18 år. **Längd:** 180 cm. **Vikt:** 78 kg. **Ögon:** Bruna. **Hår:** Brunt.

Styrkenivå: Kan pressa uppåt 100 ton.

Känd övermänsklig kraft: Förutom sin imponerande kroppsstyrka har Sofia flygförmåga samt tål oerhörda fysiska påfrestningar, till exempel kraften från exploderande bomber. Sofias blotta närhet har dessutom en långsamt läkande effekt på människor, vilken kan rädda liv.

Personlighet: Sofia är en mycket ansvarstagande och initiativrik person. Trots sin unga ålder ser folk upp till henne och hyllar henne som en ledare och moralisk förebild. Hennes svaghet är den sorg som saknaden efter fadern inneburit, samt oron för den deprimerade modern och äventyrliga lillasystemen.

SUPERSTJÄRNAN



Bild av Thomas Fels.

SVARTA GULDET (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Klas von Hägern

Alias: Stadshjälten.

Yrke: Har inget yrke.

Identitet: Rikemansson som lever på sin fars pengar, så den måste hållas hemlig.

Laglig status: Svensk medborgare.

Civilstånd: Singel.

Kända släktingar: Fadern som äger ett stort företag som kontrollerar stor del av världens marknad av mediciner, Herr Vit.

Födelseort: Paris.

Operationsbas: Gromköping.

Framträdanden:

Perioder: Framgångsperioden och framåt

Bakgrund: Som son till en rik man så fick han allt han pekade på och därmed försvann all spänning i hans liv så han bestämde sig för att bli en känd superhjälte och tvingade sin fars anställda att skapa en medicin som ger honom superkrafter, han har även en modern typ av styrkeförstärkande yttre skelett av metall som ger honom ökad styrka. Han började göra hjältedåd och kallade sig för Svarta guldet. Snart så insåg han att han älskade att vara i centrum och fortsatte för att hjälpa människor, och han får pengar för all reklam och leksaker som man säljer, hans far, som är en av få som känner till hans identitet tycker bara det är bra att hans son tjänar egna pengar.

Ålder: 19 år **Längd:** 181 cm **Vikt:** 87 kg **Ögon:** Bruna

Hår: Svart

Styrkenivå: Med medicinen och sin utrustning så är han så stark att han kan med en viss ansträngning lyfta 100 ton. Annars klarar han knappt 40 kilo.

Känd övermänsklig kraft: Han är superstark och snabb, och han kan även flyga, han har övermänsklig uthållighet och läkande förmåga, han kan hålla andan i mycket längre tid än vanliga människor.

Personlighet: Är arrogant och lyssnar endast på andra om han tjänar på det. Han tror att allt kretsar kring honom. Han är självsäker på sin förmåga. Han ser sig själv som bäst och har ett enormt ego. Hans dröm är att gå med i Nordens stjärnor.



Bild av Daniel Schenström. En bild av Klas utan dräkt finns i profilen av Herr Vit.

SVARTA ÖRNEN (Skapad av Elof Johansson)

Verkligt namn: Otto Lilienthal

Alias: Himmelens herre.

Yrke: Vetenskapsman.

Identitet: Öppen.

Laglig status: Ökänd tjuv och prisjägare.

Civilstånd: Skild, har två barn.

Kända släktingar: Sin före detta fru och hans son och dotter.

Födelseort: Berlin.

Operationsbas: Världen.

Framträdanden:

Perioder: Alla

Bakgrund: Han föddes till en familj som dog under andra världskriget och adopterades som ettåring till en fattig men kärleksfull familj vars tidigare barn hade dött. Han visade sig snart vara riktigt intelligent och han hade lätt för att lära, och räknades snart som Europas smartaste män. Han utbildade sig till vetenskapsman och hans intresse var historia och om flygande maskiner. Han byggde smidiga maskiner som kunde bära en man och som kunde flyga fritt som en fågel. Han gifte sig ung med en svenska som han fick två barn med.

Han flyttade till Sverige och fortsatte sin forskning. Han blev ganska snart besatt av den historiske Otto Lilienthal som han hade samma namn som. Hans fru lämnade honom för att hon tyckte att han tog all sin tid till jobbet. I sin sorg att hon lämnade honom och tog en stor del av hans förmögenhet, så testade han en av sina flygande maskiner och skadade sig svårt, han bröt ryggen, men överlevde, det hela övertygade honom att han var Otto Lilienthal återfödd, för att han hade råkat ut för en liknande olycka. När han återhämtade sig så byggde han om sin maskin och fick den att fungera. Utan sina pengar och inga fler bidrag för sin forskning så beslöt han sig för att skaffa fram pengar från andra håll, så han byggde om sin flygmaskin igen, men den här gången för att göra den smidigare och mer hotfull, sedan började han sin bana som en superskurk under namnet Svarta Höken. Första brottet slutade med att han slog sig hårt i huvudet och föll i koma i tre år, när han vaknade byggde han en glidflygplan av sin sjukhussäng och flög ut från sjukhusets område. Skadan som han fick i huvudet hade gjort honom paranoid och färgblind. Han fortsatte efteråt sina brott och har kämpat mot Nordens stjärnor ett flertal gånger genom alla erorna.

Längd: 179 cm. **Vikt:** 60 kg. **Ögon:** Gråa. **Hår:** Svart, men grått vid tinningarna.

Styrkenivå: Han är i vanliga fall som en vanlig man som tränar regelbundet, men han förstärker sin kropp med ett exoskelett som är inbyggt i flygmaskinen och som ger honom styrkan att bära upp till fem ton.

Känd övermänsklig kraft: Har ingen, men han är en av Europas smartaste män, och han kan till större delen flyga alla sorters flygmaskiner som någonsin har funnits bättre än någon annan, bara han får undersöka den snabbt i en minut. Hans egna flygmaskin som förutom ger honom superstyrka och gör att han kan hoppa över femton meter med raka ben, så är han smidigare än någon fågel i luften och kan lätt utklassa alla andra piloter oavsett vad de flyger i. Han är även en mästertlig skytt. Han använder många egenuppfunna saker för sina brott.

Personlighet: Han är en gentleman mot kvinnor, och han älskar barn. Han älskar saker som glimmar och höga hastigheter. Han är väldigt trevlig i sitt sätt att prata, och ber oftast om ursäkt när han stjälar något, för att sedan inte visa något samvete för brottet alls. Han är paranoid och lider av vanföreställningar. Han visar även vissa tecken på att lida av personklyvning. Han söker alltid uppmärksamhet för sitt skinande intelligen.

Hans önskan är att få ett nobelpris, även om han måste stjäla det. Han blir snabbt en kallblodig mördare om han måste när han är i luften. Han har ett fotografiskt minne.

Svagheter: Han anser sig bättre än andra, och hans gentleman sätt gör det svårare att utföra brotten då han alltid är artig.

Dräkt och utrustning: Han klär sig som en gentleman från slutet av 1800-talet och början av 1900-talet. Han använder en kombinerad flygmaskin och exoskelett. Hans flygmaskin ser ut som en hög fast med små miniguns inne i näbben. Han har små granater i storleken av kapsyler. Han har klor på händerna som kan skära i stål, han har en monokel som fungerar som kikare. Fjädrarna på flygmaskinens vingar kan fungera som kastknivar med bomber.

Skaparens tankar: Hans flygmaskin liknar ett glidflygplan som sitter fast på ryggen och med två små raketmotorer på ryggen, han måste använda armarna för att kontrollera vingarna och motorerna som han kontrollerar genom en speciell hjälm och handskar som han har byggt. Hoppas ni får en bättre bild än den jag får av den här beskrivningen.

SVARTDRÖM (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Nils Bildgren

Yrke: Yrkeskriminell.

Identitet: Känd för allmänheten efter gripande.

Laglig status: Svensk medborgare med brottsligt förflutet.

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: I mörkret - Volym 2.

Perioder: Från före Nybörjarperioden till Sönderfallsperioden.

Bakgrund: Nils har mött Nordens stjärnor och dess medlemmar vid åtminstone fyra tillfällen och på olika sätt blivit besegrad. Första kända gången spårades han med hjälp av Magiska Markus. Vid det andra tillfället besegrades han genom implanterade mardrömmar hos sina offer. Tredje gången använde han drömmare som sömngångare och byggde en veritabel armé men kontrades av Nox som frammanade andar i massor. Fjärde gången, efter att ha flyttat till Gromköping så besegrades hans mardrömsmonster av Ghast.

Han är mycket mer rädd än gemene man för främst deras övernaturliga medlemmar och tror att monster ska ta över världen. Hans rädsla blev så stark att han lät sig tillfångatas för att bli placerad på Havsbergets mentalsjukhus, den plats han trodde skulle vara säkrast att vara på för att undvika dem. Nils har också haft kontakt med andra superskurkar som Lady Lynx och Grav.

Längd: 177 cm. **Vikt:** 77 kg. **Ögon:**

Mörkblå. **Hår:** Mörkbrunt och grått

Styrkenivå: Som en som tränar lagom och regelbundet.

Kända övermänskliga förmågor: Nils kan när han är vaken gå in i personers drömmar och på så sätt få information från dem. Han kan också kontrollera dem när de sover och få dem att utföra saker åt honom. Väcks de så tappar han

kontrollen. I slutet av sin karriär upptäckte han att han också kan samla kraft från folks drömmar och återskapa mardrömsmonster som får fysisk form i den vanliga världen. De som ser dem och själva drömmar får panik bara av synen medan exempelvis robotar och odöda inte drabbas.

Bild av Daniel Schenström



TEMÜDJIN – HIMLENS VILJA (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn:

Temüdjin Elbegdorj

Alias: Inget.

Yrke: Inget.

Identitet: Känd av Nordens Stjärnor.

Laglig status:

Mongolisk medborgare.

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Mor och far.

Födelseort: Vid floden Onon i Mongoliet.

Operationsbas: Hela världen.

Framträdanden: Inget än.

Perioder:

Superstjärneperioden.

Historia: Temüdjin föddes i en jurta på den mongoliska landsbygden och döptes efter den gamle mongoliske härskaren Temüdjin Khan.

Inspirerad av den store härskaren gav han sig vid unga år ut i världen för att lära sig om den. Men hemma i byn var slakten arg på honom och menade att han skulle stannat och skaffat sig en utbildning och ett yrke. En dag då

Temüdjin befann sig på genomresa genom Sverige anföll en trupp på tio beridna mongoliska krigare honom flygande från himlen. Med list lyckades Temüdjin lura och besegra dem, varefter de erkände honom som sin nya härskare. Krigarnas förre härskare var en äldre släkting till Temüdjin, och hade nu förlorat makten över mongolkrigarna till Temüdjin. Snart kom Temüdjin i kontakt med greve Fredrick von Lindén, som värvade Temüdjin som reservmedlem i Nordens stjärnor och gav honom kodnamnet Himlens Vilja.

Längd: 185 cm. **Vikt:** 80 kg. **Ögon:** Gulbruna. **Hår:** Mörkbrunt

Styrkenivå: Som en genomsnittlig 18-åring som tränar hårt och regelbundet.

Känd övermänsklig kraft: Temüdjin kan kalla ned tio mongoliska beridna krigare från himlen samtidigt. De kommer flygande på hästar och bär mongolisk krigarutrustning från 1200-talet. De strider välorganiserat, lojalt och taktiskt skickligt ända till sista man. Därefter kan Temüdjin kalla ner ytterligare tio krigare. Då himlen är molnfri kan Temüdjin kalla ned en hel tumen samtidigt, det vill säga en trupp på tusen krigare.

Personlighet: Trots sin låga ålder är Temüdjin en man som folk lyssnar på. Han är även en god lyssnare själv, tillvaratar andras styrkor och är ofta lugn till temperamentet. Men en oföränt mot honom eller hans vänner låter han inte passera. Han ogillar onödiga prylar och värdesätter att folk står vid sina ord, samt är en stor taktiker på slagfältet och skicklig med häst och pilbåge.

Dräkt: Temüdjin kan gå klädd som en mongolisk krigare, men använder ibland även enkla kläder.

Skaparens noteringar: Temüdjin – Himlens Vilja är reservmedlem i Nordens stjärnor.

HIMLENS
VILJA



Bild av Thomas Fels.

TIN (Skapad av Daniel Thollin)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Heltidssuperhjälte

Identitet: Okänd

Laglig status: Ej erkänd existens

Civilstånd: Singel

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänd

Operationsbas: Hela världen, fast främst där Nordens Hjältar är

Framträdanden: Dedrups dödliga prisma! - SSS #8, Volym 1, vs Vengeance – SSS #11, Volym 1, Hatets vän – SSS #12, Volym 1, Disco Inferno - Volym 1, Fritt fall - Volym 1, Kalabalik i Kebnekaise – Volym 1, Monsternakaren - Volym 2, Thunder from space, Andra chansen, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Alla.

Bakgrund: TIN är ett mysterium. Inte ens han själv verkar veta vem eller vad han är eller vart han kommer ifrån. Man har försökt att röntga honom eller att plocka isär den möjliga rustning han bär, men helt utan framgångar. TIN anslöt sig till Nordens hjältar på eget bevåg efter att han fått att förstå att han inte var en maskin och inte behövde lyda den som då kontrollerade honom. Han trivs enormt bra, speciellt med den levande basen då hans teknikförmåga får användas för att förstå allt i basen.

Längd: 185 cm **Vikt:** 135 kg **Ögon:** Cybernetiska, mörkt glas framför **Hår:** Inget

Styrkenivå: Som en normal cybernetisk android alternativt människa i biomekanisk stridsrustning. Kan lyfta omkring 10 ton.

Kända övermänskliga krafter: Kan skjuta enormt varma energistrålar ur händerna, samt flyga. Hans viktigaste förmåga är dock hans otroliga känsla för teknik och kan handskas med och förstå sig på all teknik han ser. Tin kan reparera sig själv. Vad av hans förmågor som är teknologiska och vilka som eventuellt kommer från biologiska komponenter om några är okänt. När delar av hans kropp har gått itu har man inte sett tydliga biologiska komponenter. Tins sinnen, eller sensorer som han kallar dem, kan känna av närområdet och skilja olika typer av ämnen från varandra bättre än en vanlig människa kan.

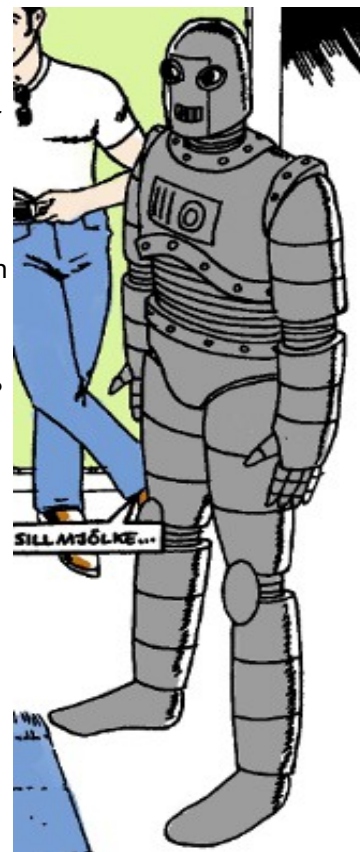
Personlighet: Smart, lugn och skämtsam

Svagheter: Känslig för elektricitet.

Skapartillägg: Någon som vill skriva hans första framträdande? Daniel själv? TIN borde kunna ha varit med ända från början fast i en mer primitiv, klumpig form. Den variant som jag har ritat är 2000-talets variant.

Noter: Det är okänt hur länge Tin har funnits men hans existens går tillbaks åtminstone till 1800-talet. Se Nollfte perioden i **Appendix 2**.

Skapardiskussion: Detta återberättas av en som var med på skeppet "Amorosa". Året är 1721 det är tre år sedan Karl den XII stupat i Norge. Ulrika Eleonora har året innan abdikerat och enväldet är avskaffat. Riksdagen har makten i Sverige. Det stora nordiska kriget är avslutat och man begränsar Kaparnas framfart kraftigt. Det är nu den stora fredens tid, det finns ingen plats för pirater. Men finns det pengar finns det behov av män som inte ställer frågor. Några år tidigare får en dansk kaparkapten ett hemligt uppdrag av den svenske läkaren Skragge under ett besök i Hamburg. De ska bärga en skeppslast i Östersjön. under den följande tiden samlar kaptenen män han kan lita på och börjar förbereda och träna dykare. Men planerna går i stöpet i



och med att pengar och skeppsgaranti dör med Karl den XII. Det går en tid, pengar samlas in och skepp anskaffas och en stormig natt beger de sig äntligen ut på uppdrag.

De hittar i djupet något som inte är ett skepp, en platt stor stenliknande sak som släpats över botten. De får göra flera försök att duka och de tappar till och med en av dykarklockorna. Upp ur djupet släpar de en rustning som de inte lyckas plocka i sär. Men så anfaller två ryska fregatter och en vild strid utbryter. Skeppet sätts i brand och sjunker. Bara några få lyckas undkomma i roddbåtar. Med ner i djupet försvann den mystiska skatten. Men, han kan svära att han sett den en dag, när han stred mot ryssarna i Åbo. Det var inte på slagfältet, det var ute i skogen natten innan. Den vinkade till honom.

Epilog. Matrosen Tim är mitt i stridsvimmlet ombord på "Amorosa" och skeppet står i brand. Han försöker komma fram för att nå en livbåt men knuffas ner i lastrummet av en annan flyende. Han fastnar. Vatten strömmar in och båten börjar sjunka. Så genom mörkret och vattenvirvlarna ser han en skugga. Ett ljus. Rustningen är alldeles nära. Den omsluter honom. Man ser det sjunkande skeppet utifrån, under vattnet. Slut.

Spontant för mycket svensk historia och för lite superhjälteserie MEN den har mystik och Tin har ju en mystisk bakgrund. Så sett gillar jag upplägget.

Jag skulle vilja baka in epilogen i huvudberättelsen, kanske skippa den mystiska figuren på slagfältet, och avsluta slutet på ett annat sätt med mer superkrafter och action.

"Rustningen är alldeles nära. Den omsluter honom. Man ser det sjunkande skeppet utifrån, under vattnet." En energistråle skjuter upp ur vattnet (+ massa vrakdelar, Tin har sprängt hål i skeppet). Överlevande vittnen förfäras i roddbåten. De förundras än mer när en gestalt sedan far upp ur det rykande vattnet. Rustningen svävar ett ögonblick inför vittnenas förskräckta ögon innan den flyger iväg.

På så sätt får man med Tins superkrafter. Lite poänglöst att använda mystik om läsaren inte klart får veta att det är just Tin i slutändan, såvida inte det står i seriens titel, typ "Tin's skapelse" eller liknande men jag tycker inte det är tillräckligt.

Måhända flyr de ryska fregatterna så att männen i roddbåten klarar sig, eller så sänker Tin fregatterna med sina "ljusstrålar". Inga vittnena mer än de överlevande i roddbåten ensamt guppande på havet. Ingen trodde dem och vittnesmålen förblev en bortglömd skröna. Kanske lite för brutalt för att vara Tin men just då var han ju en förskrämd matros som kanske ville skydda sina vänner i roddbåten. Rustningen gick in i automatiskt stridsläge och fixade resten innan Tin fått ordentlig kontroll.

Måhända bestämde sig sedan Tin för att hålla en låg profil (slagfältet i Åbo). Han kanske fick samvetsqual eller insåg att hans krafter skulle dra till sig för mycket uppmärksamhet. Alternativt var rustningen skadad och energin tog tillfälligt slut. Tin fick vänta några hundra år på att tekniken kom ikapp så att han kunde få tillgång till delar som kunde fixa problemet.

Well, så skulle jag inte göra. Men, som sagt det skulle ha kunnat användas som Tins hemliga ursprung (secret orgin story). Sen kan man ha en häftig superhjärte-action-pirat-story på slutet av 1700-talet under kriget mot Ryssland.

Sen hoppas jag ni förstår vad de hittade i vattnet och hur det är kopplat till vrakforskning i vår (verkliga) samtid...

Serien skulle givetvis även ha en tydligt mystiskt (aka kryptisk) titel som: "Cirkeln på Östersjöns botten"...

Intressant. Bygger några namn, utöver regenternas, på historia? Jag har också funderat på att beblanda Tin med pirater. Men då tänkte jag främst på Grom Vitskägg och hans anhang, och det skulle ju i så fall placera Tins ursprung i ett ännu tidigare århundrade. Frågan är om man ska avslöja när Tin blev Tin redan nu, eller om man ska låta den saken vara mystisk ett slag till. Men om vi skulle bestämma oss för att använda din idé skulle man kunna knyta ihop den här händelsen med Vitskägg i alla fall. Jag har nämligen lite funderingar på en pirat till. Jag har tänkt mig att vederbörande var samtida med kapten Vitskägg, men det kan för all del vara så att det bara är slutet respektive början på deras karriärer som överlappar, och i så fall skulle den här piraten möjligen kunna ha en koppling till piraterna i din historia också.

Hade varit kul om Tin agerat riddare någon gång i historien, men det är kanske för långt bakåt i tiden...

Bild upptill på förra sidan av Daniel Thollin med färg av Daniel Schenström. Bild nertill på förra sidan av Daniel Schenström föreställer Tin som han ibland tolkades i Nybörjarperioden.

TIN II (Skapad av misstag av Thomas Fels)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Heltidssuperhjälte

Identitet: Okänd

Laglig status: Ej erkänd existens

Civilstånd: Singel

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänd

Operationsbas: Hela världen, fast främst där Nordens Hjältar är

Framträdanden: En hobby för alla – SSS #13-15, Volym 1, Och Hatets vän, SSS#X, Volym 1, Förgöraren – SSS #17 & 18.

Perioder: Alla.

Bakgrund: Tin II är också ett mysterium. Inte ens han själv verkar veta vem eller vad han är eller vart han kommer ifrån. Han var aktiv bland annat under slaget mot Ahriman.

Längd: 185 cm **Vikt:** 135 kg **Ögon:** Cybernetiska, mörkt glas framför **Hår:** Inget

Styrkenivå: Som en normal cybernetisk android alternativt människa i biomekanisk stridsrustning. Kan lyfta omkring 10 ton.

Känd övermänsklig kraft: Kan skjuta enormt varma energistrålar ur händerna, samt flyga. Hans viktigaste förmåga är dock hans otrolig känsla för teknik och kan handskas med och förstå sig på all teknik han ser. Förutom det kan han förlänga sina mellansektioner en bit och omforma vissa delar av kroppen

Personlighet: Smart, lugn och skämtsam

Svagheter: Känslig för elektricitet.

Skapardiskussion: Tin: För att avslöja lite mer så är han ursprungligen människa. i rustningen finns resterna av

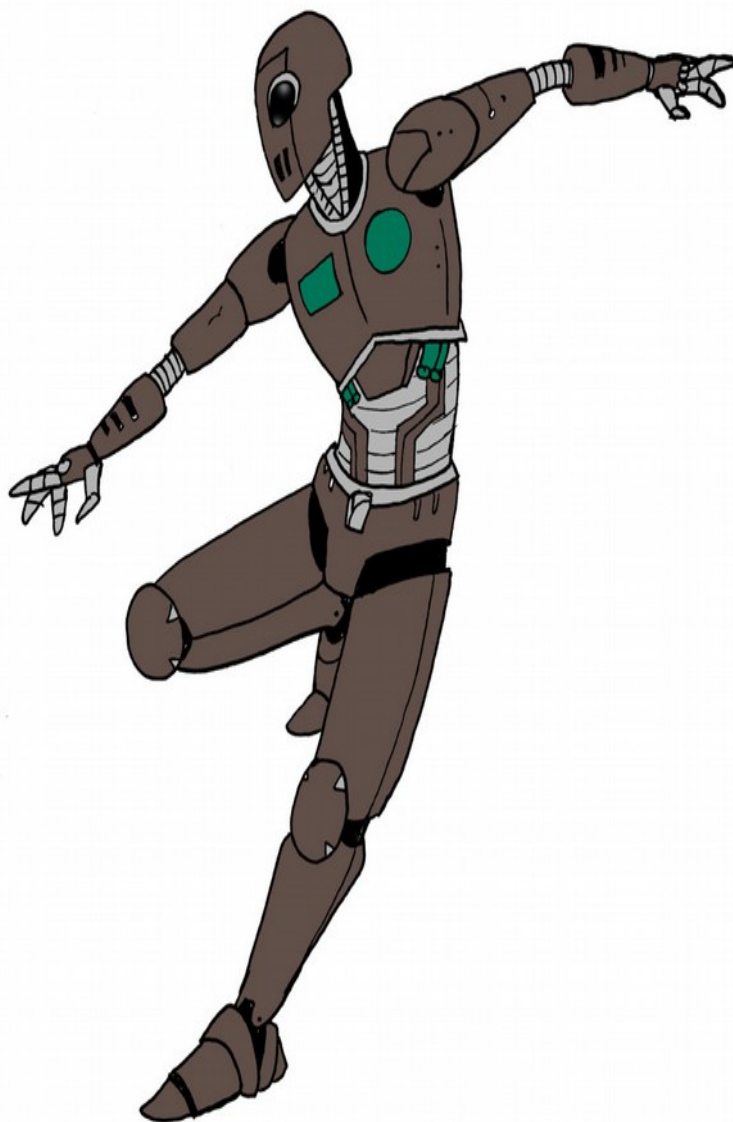
en svårt skadad människa som inte vet vem själv han är. Rustningen håller kroppen vid liv och har även ett eget medvetande som människan kommunicerar med. Vart rustningen kommer ifrån vet ingen.

Uppenbarligen är teleskopfunktions-Tin en bedragare, eller kanske en god tvilling från en parallell värld, eller en infiltrator från någon skurkgrupp, en ersättare byggd av Tin själv då han är någon annastans, upptagen, på superhemligt uppdrag eller nånting helt annat.

Roligt att ni gillar tillägen i Tins historia. De har funnits länge i mitt huvud men inte skrivits ned. Jag har inte mycket att säga om det som har gjorts med Tin. Det är gjort och jag tycker det är roligt att han har använts. Jag gillar Daniels idé om att det kanske är en bedragare eller att Tin har byggt en ersättare vad gäller teleskopfunktionerna. Andningsapparat hade han som Thomas skriver byggt av medtaget material

Men det går ju att köra på bedragar-Tin versionen. Man kan till och med göra honom till en tragisk hjälte. Tänk en konstruktion som är gjord för att infiltrerar gänget, börjar inse att han är på fel sida, tar över den heroiska rollen och sedan offerar sig för att rädda nån/några andra. I sitt dödsögonblick avslöjar han sanningen och vad som hänt den riktiga Tin.

Skulle han kunna ha blivit bortförd av utomjordingar som spädbarn? Typ 14-1500-talet. Och därmed aldrig fostrad av människor. Och när han senare återkom till jorden i sin robotdräkt var han väldigt okunnig om mänskligheten men hade ändå starka känslor kring den. Och pga alla psykiska trauman han varit med om drabbas han ibland av minnesförluster. Men djupt där inne är han mänsklig och har mycket humor och en



stor vilja att lära sig om världen och livet. Detta är bara lösa förslag, Thollin bestämmer!

Den eller de som vill får jättegärna utforska Tins förflutna. Att han kan ha funnits sen 1500-talet har jag inga problem med alls. I övrigt så är dräkstens ursprung okänt och det får gärna hållas lite mytiskt, även om man gärna får hinta om ngt ursprung, t.ex utomjordiskt, men det är tråkigt om allt blir svart på vitt och supertydligt.

Tin själv minns inte vem han var innan han fick dräkten eller hur han fick den, men det är kanske något som han forskar i? vem var han innan dräkten. HAN kanske utgår från platsen där hans medvetande först vaknade till liv i dräkten.

Sen vet han att hans mänskliga kropp är svårt skadad, även om han inte kan öppna dräkten, då dess medvetande håller honom informerad om status på omgivning, hot, hans kropp etc. Men inte heller dräkten kan svara på vad som händer med tin innan Tin satt i den. Men den har kanske info om bärare av den innan Tin?

Vad gäller zombiehistorien Peral så kanske Tin påverkas oxå, men dräkten gör en "over-ride" av Tins medvetande..? alt. så är dräkten immun mot virus, eller tankepåverkan?

Men jag vill inte styra mer i Tins ursprung eller så. tycker jag har sagt tillräckligt. Om han nu härstammar från Gustav Vasa eller rymden kvittar för mig så länge det blir en spännande historia!

Vad gäller de olika förslagen så ser jag gärna en kombo av att minnesförlust och bedragare alt. ersättare som Tin själv byggt. Det kanske är så att han har byggt en ersättare, men sen drabbats av minnesproblem och glömt det - varpå ersättaren utvecklat en egen livslik intelligens och börjat bygga om sig (utskjutbara armar, etc) för att långsamt börja bli ond.

Tycker att den snyggaste lösningen är att Tin har byggt en replika av sig själv och det uppdagas efter att han kommer tillbaka och stänger av den. Sen följer ett äventyr (som egentligen är det som Tin återberättar) av vad som hänt honom medan han var borta.

Låter som en väldigt effektiv förklaring. Man kan också förklara (inte nödvändigt) hur länge replika Tin varit aktiv så vet manusförfattaren framåt inom vilken tidsram de kan använda honom. Sen kan man göra anledningen varför till nåt intressant. Varför berättade han (eventuellt) inte för de andra om replikan. Eller var det NS plan hela tiden för att avslöja en skurk som var ute efter Tin eller liknande?

Ja, det kan vara något. Att Tin själv har byggt dubbelgångaren känns nära på logiskt och inte så spretigt som många andra lösningar skulle kunna tyckas vara. Annars var jag lite inne på idén att bytet sker i Förgöraren och att dubbelgångaren alltså är Tin fast från någon av de andra världar som förekommer i serien. Eller som sagt att dubbelgångaren skapades i ett tidigare sekel.

Jag tänker att man skulle kunna knyta ursprunget till någon tidigare händelse (i en serie som redan finns eller i en som återstår att skapa). Det skulle kunna bli fint. Annars är det ändå en god idé att tydliggöra saken skaparna emellan även om det inte sägs i serien. Och om vi inte kommer fram till exakt när det händer bör vi i alla fall komma fram till när det kan ha hänt respektive inte, så det inte blir motsägelser i senare serier.

Eller för att han misstänkte att någon av de andra (utan att veta vem) var en förrädare. Kanske var det så att Tin genom en luddig profetia fått veta att en förrädare i gruppen skulle dyka upp. Sedan skapade han i hemlighet en kopia av sig själv som skulle stanna med gruppen för att själv att kunna dra iväg på ett annat äventyr för att ta reda på förrädarens ursprung. Efter ett tag så havererar kopian, och tja, ni fattar, det visar sig att profetian var sann, nämligen att Tins egen kopia var förrädaren.

Låter bra Tfel, men hur vore det om Nox på något sätt kom i kontakt med profetian och hon ville att Tin skulle analysera den, så kan vi på något vis koppla in Nekro i det hela då han kan ha på något sätt med sina magiska krafter förvrängt profetian, och på så sätt få Tin att bygga sin kopia?

Om tidsresor är möjliga, skulle Tin rest bak i tiden. Byggt en kopia av sig själv, som sen skall dödas i ett senare skede. För att på så vis ändra framtida händelser. Men, själv tycker jag man skall hålla det enkelt. Skippa profetsior, skippa tidsresor.

Mitt förslag: Tin får reda på att det finns en infiltratör, byter ut sig själv, så att han kan nysta i det här utan att någon vet.

Kanske lite trist, straight forward, men funkar som en tydlig äventyrsram. Fokus skall väl vara att förklara och tydliggöra varför han inte kan förlänga lemmar och att han inte är en robot. Men, som sagt. -- Det är bara min åsikt! --

Om Tin: Han är människa i den, men ingen har sagt ifall han är en hel människa, jag har alltid sett honom som att hans mänskliga jag saknar armar och ben och rustningen ger honom nya. Mer en cyborg i rustning alltså.

Nja, just nu har jag inget konkret förslag på hur han skulle få veta. Beror lite på vem som är infiltratör och vilken stämning man vill ha. Det skulle i och för sig räcka med att han såg någon som skulle varit bortrest smyga omkring. Det skulle även kunna vara så att han talade i telefon med någon (från en annan stad) när han ser några skurkar släpa in den han pratar med i en lagerbyggnad. Är det en falsk person han talat med? Är infiltratören en imitator... Osv

...eller så överhör han bara ett samtal mellan infiltratören och någon annan, men han hinner inte se vem infiltratören var.

Det behöver inte vara så komplicerat, det ska gärna funka inom ett äventyr, i en tidning.

Det behöver ju inte vara en infiltrator Tin ska ha tag i. På vilket vis skulle det kräva att han bygger en kopia av sig själv? Jag tänker mig snarare att det är någon gammal bekantskap som har gjort väsen av sig, och som Tin anser sig behöva sätta stopp för. Eftersom personen i fråga håller koll på Nordens Stjärnor bygger Tin kopian så att han kan ge sig ut i världen utan att det märks att han är borta. Kanske har Tin träffat på den här skurken för länge sedan. Till exempel på adertonhundratalet.

Nä, det behöver givetvis inte vara en infiltrator. Ett yttre hot är i och för sig bättre och tydligare. Då kan han bygga Tin-kopian att ha som lockbete. Man kan till och med tänka sig att någon annan ur gänget också är insatt i att det är en kopia.

1989 (?): Nordens Stjärnor vs Vengeance (Svenska Superserier #11). Tin har en inbyggd respirator och en intern databas, kan ta upp och analysera signaler, uppfatta allt som händer i högkvarteret samt förlänga halsen. Förstår inte Lons humor, men hänger snabbt på efter att ha fått förklarat för sig att det handlar om fantasi.

1989 (?) Nordens Stjärnor och Hatets Vän (Svenska Superserier#12). Tin säger pip, förlänger vänstra armen, är oansvarig nog att lämna sin post, är luktlös (Det lär gälla för båda upplagorna, eftersom Lon annars borde ha märkt skillnaden.), minns ett tidigare möte med Hatet, uppfattar att Spore avger alfavågor.

DDP kommer alltså undan och kan sägas handla om riktiga Tin. NsvV och NSoHV är det där emot värre med. Praktiskt nog utspelas de tidsmässigt nära varandra. Båda i fjärde eran, i vilken även Ragnarök och Förgöraren ingår, så om ni föredrar att slippa riktiga Tin i de berättelserna borde det gå bra. Om kronologin stämmer med hur äventyren listas i guiden, så är det i ordningen NSvV, NSoHV, R, F. Det ger oss möjligheten att hela saken får sin upplösning i F.

Ett alternativ vore i så fall att dubbelgångaren är Tin från ett annat universum, och i samband med de multiversella resorna som är själva grunden för F, blir återförd till sitt hem. Ett annat alternativ är att dubbelgångaren är en robot som till exempel Tin själv har byggt. I så fall skulle roboten kunna kvaddas under resan, till förtvivlan för lagkamraterna som sedan blir överraskade när de kommer hem igen och den riktiga Tin har hunnit komma tillbaks medan de var borta. Lika överraskade skulle de nog bli av mötet med riktiga Tin om de har den de trodde var Tin med sig. Kör man på den varianten kan ju hemkomsten antingen leda till en uppgörelse mellan Tin och Tin, eller med att dubbelgångaren springer iväg, lämnar landet, ger sig ut på egna äventyr och eventuellt dyker upp igen vid ett senare tillfälle. I så fall kan det vara värt att ta ställning till om man vill behålla möjligheten till förväxlingar eller om dubbelgångaren ska ha förvärvat något som gör att man kan se skillnad på dem. Vill man båda ha sylten och äta yoghurt kan man säga att den saken händer senare.

Ännu en relevant fråga: Finns det några fler opublicerade (vare sig de är färdiga, påbörjade eller bara tänkta) som tjänar på att använda låtsas-Tin i stället för riktiga Tin? Det kan ju vara bra att veta innan vi bestämmer under vilken tid Tin var ersatt av dubbelgångaren.

Om det blir en strid vore det kul om kopians förmåga att förlänga hals och armar nästan faller avgörandet i striden till hans fördel, men att det till slut blir för mycket att hålla reda på när huvudet snurrat några varv. Därför vinner originalet striden. Sedan befaller originalet kopian att nedmontera sig själv, vilket sker. Bara ett par idéer.

Den detaljen har jag inte tagit ställning till. Det finns som sagt mycket annat att ta ställning till först. Men hela grejen med att han var ersatt av en dubbelgångare under en tid känns som en tillräckligt stor grej för att förtjäna en häftig upplösning. Och då kanske "ett allvarligt snack" skulle bli lite antiklimaktiskt. Fast det kanske beror på. Spontant tänker jag mig i alla fall att något mer spektakulärt nog vore önskvärt. En fysisk tvekamp vore väl det mest uppenbara. Huruvida det också vore det bästa låter jag i nuläget bli att tycka något om.

Ja, det måste vi också komma fram till. I vilken ordning vi måste komma fram till saker är kanske inte givet, men det kan förstås vara bra att ha en tanke om saken. Upplösningen bör ju knyta an till början på ett eller annat vis, tänker jag. Fler frågor att ta ställning till:

Hur lång tid tog det för Tin att bygga dubbelgångaren (om det var han som gjorde det)?

Var den redan färdig när han insåg att han behövde åka iväg?

Vad var det i så fall som fick honom att vilja bygga den?

Satte han igång den själv innan han stack, eller startade den av sig själv efter att han hade stuckit?

Någon excentrisk rik historisk person vill ha en "levande magisk" rustning (som statuspryl/skrytbygge/underhållning/väktare/betjänt/krig/annat). Någon annan person kommer på ett sätt att skapa en sådan rustning (frivilligt eller under tvång), men "fuskar" och läser in en levande människa i den för att få den att röra sig och tänka (skaparen själv i ren desperation?). Rustningsdelarna kan vara av okänt ursprung (utomjordisk/gudomlig/annat).

VERKLIGHETEN (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Verkligheten

Alias: Inget

Yrke: Hålla samman verkligheten

Identitet: Okänt

Laglig status: Kosmiskt medvetande

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Tid, Kaos, Möjligheten, Ordning och Framtiden.

Födelseort: Multiversums medelpunkt.

Framträdanden: Verkligheten - Volym 2.

Perioder: Alla.

Operationsbas: Hela multiversum

Historia: Verkligheten föddes samtidigt med multiversum och blev medveten strax efter. Verkligheten upplever inte tid på samma sätt som människor och påverkas annorlunda av den så den är också medveten om vad som hänt innan den föddes.

Ålder: Över 13, 8 miljarder år **Längd:** Upplevs vanligtvis som 100 meter **Vikt:** Okänt

Ögon: Blått, rött, grönt och gult

Hår: Okänt.

Styrkenivå: I princip oändlig.

Känd övermänsklig kraft: Verkligheten kan manipulera alla fysiska naturlagar på sätt som verkar omöjliga för mänsklig uppfattning av och kunskap om fysik. Den gör detta när någon annan försökt ändra på den, för att återställa den till hur den ska vara. Kraften att göra detta manifesteras i form av en stav som han alltid bär. Verkligheten själv har fyra ögon där varje ser en viss aspekt av verkligheten. Det ena ser den stora bilden, hela multiversum med alla dimensioner, det andra ser de minsta detaljerna, det tredje ser sprickor och revor i verkligheten och det fjärde ser de stora problemen.

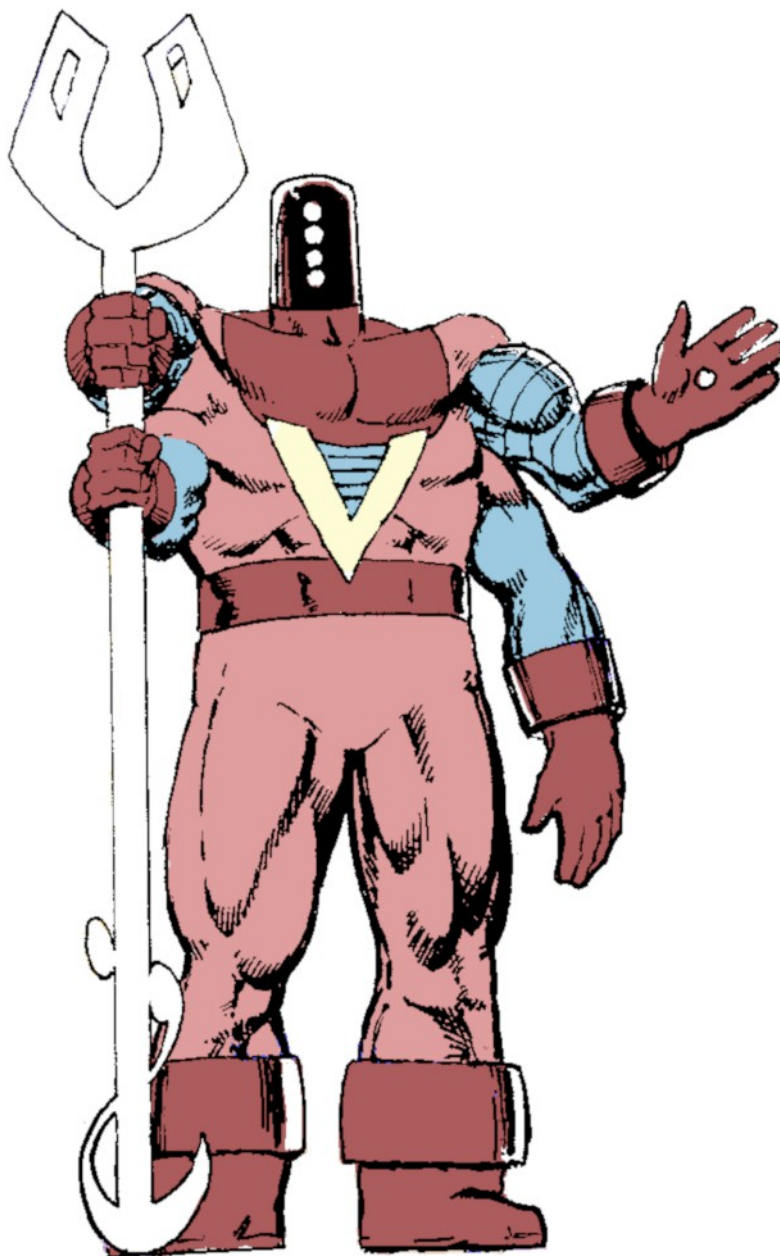
Den kan uppfattas och förstås av alla varelser som kan förstå de koncept den vill kommunicera men varje varelse uppfattar den på ett sätt som den förstår så personer från olika arter skulle beskriva den olika. De flesta humanoida varelser med samma sinnen som människor upplever den på väldigt liknande sätt, så som den porträtteras på bilden här.

Personlighet: Verkligheten är inte mänsklig och vad den egentligen tänker och om den har känslor är okänt. Den kan dock förstå och framföra tankar så att alla varelser som kan förstå kommunikation förstår den. Den har inget behov av umgänge och lever troligen för att utföra sin uppgift.

Skaparens tillägg: Verkligheten och hans samtida är tänkta att dyka upp sällan, likt exempelvis Eternity i Marvels universum. Kanske kan man se den i bakgrunden till något knas man rättar till men annars tänker jag den mest som en osynlig hand och metaursäkt för när nån gjort en miss i tecknandet eller berättandet. Verkligheten ser med sina fyra ögon inte det hyffsat normala (för ett superhjalteuniversum) så för det mesta kommer folk som mänskliga magiker undan med att böja naturlagar ur spel utan problem eller en påhälsning av den.

Resten av familjen kan porträtteras på det viset och det är vad jag tänkt, medan kanske andra gillar stilen med DCs eviga familj istället.

Bild av Daniel Schenström.



VITA DUVAN II (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Jennifer Björkstrand

Alias: Svarta duvan

Yrke: Inget; enstaka modelljobb och filmjobb

Identitet: Hemlig tills hon blir Svarta Duvan; känd för familjen och nära vänner.

Laglig status: Svensk medborgare utan brottsligt förflutet

Civilstånd: Ogift.

Kända släktingar: Rolf (far, död) alias Osynliga Mannen, Wilma (mor) alias Vita Duvan.

Födelseort: Bjästa, Sverige.

Framträdanden: Bwains – SSS #9, Volym 1, Förgöraren – SSS #18, Thunder from space, Andra chansen, Död, Ragnarök (opublicerade).

Perioder: Sönderfallsperioden och Superstjärneperioden.

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig, rörlig

Historia: Jennifer är dotter till två av Sveriges mest kända tidiga superhjältar, Osynliga Mannen och Vita Duvan från Folkets väktare. Förutom sin mors utseende har hon också ärvt deras superkrafter. Hon har tränat sig själv i sina krafter och alltid sett det som naturligt att fortsätta sina föräldrars värv. Hennes far dog i en strid mot Draken och hennes mor gav upp superhjältandet då, och ända sedan Jennifer några år senare upptog hennes namn så har hon gått i ständigt oro och försöker få dottern att sluta.

Jennifer var solohjälte i några år innan hon gick med i Nordens stjärnor och gjorde sin debut på en modevisning när den attackerades av White Witch, Kristallkvinnan, Spindeldamen och Jeanne Nocturne. De hade i hemlighet hyrts av Greven som var intresserad av att se Jennifers färdigheter och att rekrytera henne.

Ålder: 22 år **Längd:** 177 cm **Vikt:** 80 kg **Ögon:** Blå **Hår:** Naturligt blont, men färgas då och då. Svart när hon blir Svarta duvan.

Styrkenivå: Som en väldigt vältränad 22-åring.

Känd övermänsklig kraft:

Jennifer har tre huvudsakliga superförmågor. Hon kan flyga (i upp till 400 km i timmen), ser väldigt bra oavsett

ljusförhållanden och kan bli osynlig. Hon är betydligt mer tålig mot hetta, kyla och friktion än en vanlig människa.

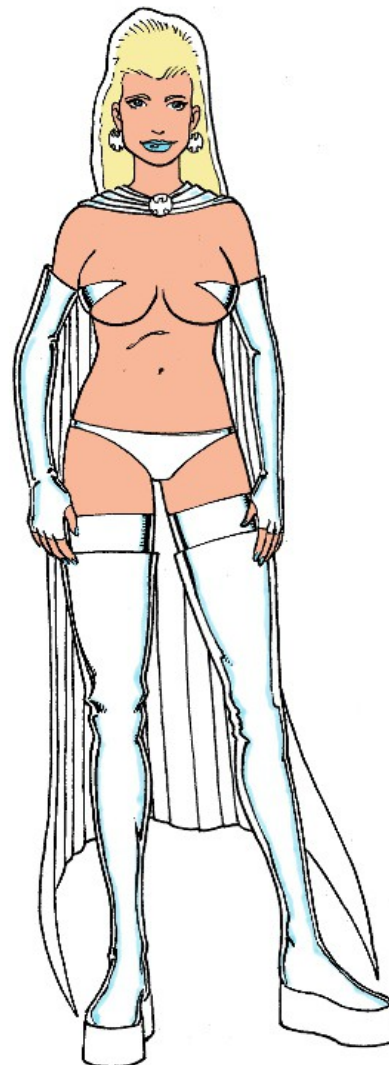
Personlighet: Hennes liv är superhjältelivet. Hon lever livet i medierna utan att kunna rota sig, skaffa egna intressen eller något bortom kändisfester, intervjuer eller uppdrag.

Skaparens tillägg:

Hennes minimala dräkt har öppnat henne för kritik från andra kvinnliga superhjältinnor och feminister. Då hon är väldigt kurvig, blond och har stora bröst så blir hon ett extra lätt mål för sånt. Svart mantel och detaljer efter att hon blir Svarta duvan.

Förutom sin huvudsakliga dräkt har hon massvis med varianter så hon kan byta stil efter humör.

-Någon gång in i hennes existens kommer något gå dåligt och hon blir då Svarta duvan.



-Börjar som yttlig kändis som sover bort tiden mellan kändisfester, premiärer, och modevisningar när hon inte superhjältar. Hon har aldrig haft tid att skaffa sig intressen bortom mode och fika med tjejpolarna.

-Hon får en retsam relation med Graviton, leksamt antagonistisk. Graviton är smart och kommer lyckas få Jennifer att börja tänka på annat än det hon är van vid. Miljö, religion, folk i nöd etc etc.

-Över tiden är det tänkt att de ska bli bästa vänner, Jennifer får ut Graviton ur hennes blyghet och Graviton ger Jennifer en mer rundad personlighet. Jennifer styr om sitt kändisskap för att fokusera media på sånt hon tycker är viktigt.

-Nånting händer och hon blir Svarta Duvan och slutar helt med kändislivet. (Detta är troligen efter att hon försvinner in i Mellanvärlden när hon blir kvar där när hon knuffar in Mort i avsnitet *Död*.)

-Ryggproblem gör att hon gör en bröstreducering, skaffar en ny dräkt. Över en period får hon tillbaks sin livslust efter Svarta Duvan-perioden och återgår till vitt igen.

SOLO DRÄKT, NYBÖRJAR PERIODEN

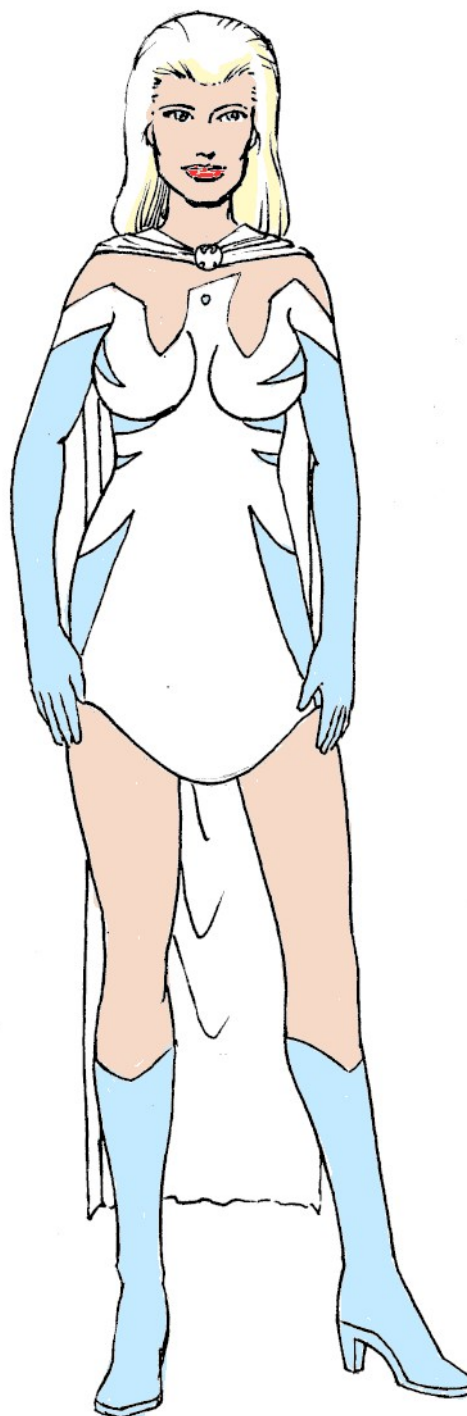


Bild av Daniel Schenström ovan visar hennes vanliga dräkt. Bild av Daniel Olsén under visar en av hennes många olika outfits som används vid sociala funktioner. Bild på denna sida av Daniel Schenström visar hennes dräkt från Nybörjarperioden då hon var solohjälte.

Relationskarta:

Greve von Lindén: Kan tycka han kan vara för bossig, annars god relation.

Lon: God relation men bättre mot Loformen.

Otroliga Mannen: God relation, men umgås inte mycket.

Tin: God relation.

Pantern: Som Greven.

Orientens Pärla: Tycker nog OP är lite tråkig men vänlig mot henne.

Johnny Boy: Gillar den rebelliska sidan, men har respekt mot den äldre.

Ghast: Vänligt inställd.

Plågaren: Kan tycka han är för allvarlig, annars professionellt förhållande.

Moose: Avvaktande.

Nox: Passar dåligt ihop till en början men blir bättre med tiden och Vita duvans större förståelse för andra.

Spore: Avvaktande.

Superstjärnan: Som OP.

Personligheten: Gillar hans skämtsamma stil, förstår honom bättre när hon själv utvecklat sin personlighet.

Jeanne Nocturne: Har svårt att sätta fingret på Jeanne och håller lite avstånd.

Graviton: Se separat beskrivning ovan.

Moder Svea: Beror på hur långt hon själv kommit så är hon antingen lika barnslig eller förstående..

Temüdjin – Himlens Vilja: Avvaktande.

Marshall Thunder: Skulle nog vara vänner.

Liemannen: Respekt om hon förstår vem han är.

Apoteus: Avvaktande.

WHITE WITCH (Skapad av Daniel Schenström)

Verkligt namn: Kerstin Hjälms

Alias: Pomperipossa (Nybörjarperioden), Svarta Häxan (Framgångsperioden), Mystic (Sönderfallperioden)

Yrke: Hälsokostbutiksägare, yrkeskriminell

Identitet: Hemlig, känd av polisen efter första anhållandet

Laglig status: Svensk medborgare med brottsregister

Civilstånd: Singel

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Bålsta

Ålder: 24.

Operationsbas: Skandinavien

Framträdande: Disco Inferno – Volym 1, Terror i Tyrolerna, Bocken brinner, Vitt är det nya svart (opublicerad).

Perioder: Alla.

Bakgrund: Kerstin var enda barnet men trots föräldrarnas kärlek så kunde hon aldrig få en pojkvän på grund av sin enorma näsa. Hon hade några vänner men kände sig ändå väldigt ensam. I de tidiga tonåren så började hon intressera sig för fantasy, det ockulta och alternativ forskning. Hon lyckades få tag på riktiga magiska pergament och böcker och behärska magi. Hon leder en liten cirkel av anhängare och lär dem det hon kan, bara inte för mycket så att de kan utmana hennes maktposition.

Kerstins debut för allmänheten var under en modevisning i Stockholm. Med sig hade hon Spindeldamen, Kristallkvinnan och Jeanne Nocturne och hennes mål var att starta ett krig mot modeindustrin för deras roll i dåliga kvinnodieal. Vad hon inte visste var att idén, och pengarna att hyra in de andra skurkarna kom från Greven.

Strax innan hon bytte namn till White Witch hade hon fått förhöjda krafter av en Imp och använde den för att skicka Nordens Stjärnor till Lagens Vänners dimension. Efter att de löst en konflikt som uppstått samarbetade de och besegrade henne. De visste inte då vem som gett henne de utökade krafterna.

Längd: 165 cm **Vikt:** 59 kg **Ögon:** Bruna **Hår:** Mörkbrunt

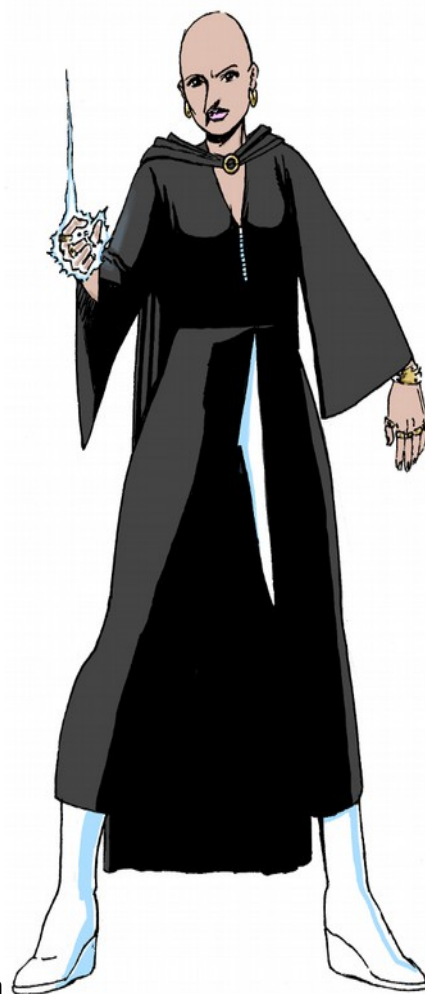
Styrkenivå: Som en otränad 24-åring som äter nyttigt.

Känd övermänsklig kraft: Kerstin kan använda magiska ritualer vilka binder magiska formler till hennes kropp som hon sen kan släppa lös med hjälp av ord och handrörelser. När en formel är använd måste ritualen genomföras igen. Hon behärskar även vissa ritualer med vilka hon kan kasta magi på avstånd medan de flesta av hennes formler kräver att hon kan se sitt mål och att hon är på samma plats. Magin kan upphäva naturlagar, förvandla objekt och personer och kalla fram föremål och varelser ur intet. På grund av en ritual hon gjorde tidigt så åldras hon långsammare än vanliga människor, men den gör också att hon inte kan förvandla sin kropp, så all kirurgi i världen eller magi kan inte göra nåt åt hennes utseende.



Hennes oftast använda förmåga är en som stöter bort personer och föremål från henne med olika kraft. Den är tillräckligt för att kasta en vuxen man genom två tegelväggar.

Personlighet: Kerstin är vanligen sansad, vänlig och omtänksam. Men hon är fortfarande ganska rädd för att vara singel i långa perioder, och är extremt känslig för dem som retar henne för hennes utseende. Hon är nästan militant antireligiös mot organiserade religioner som hon anser är hjärntvättande snuttefilltar. Hon drivs av ganska enkla mål i övrigt, rikedom och makt. Hon skänker ungefär hälften av sina byten till olika välgörenhets- och aktivistorganisationer som Sea Shepherd och hennes offer är ofta de som inte bryr sig om det hon anser är viktigt för mänskligheten (miljö, medmänsklighet, djurs rättigheter). Hon samarbetar gärna med andra superskurkar och har samarbetat med Pitchfork, Dr Demon, Spindeldamen och Kristallkvinnan.



Bilder av Daniel Schenström föreställer White Witch från Stjärnfallsperioden (överst) och när hon var Pomperipossa i Nybörjarperioden.

WOLVERHINO (Skapad av Thomas Fels)

Verkligt namn: Lobo

Yrke: Brottbekämpare

Identitet: Okänt

Laglig status: Indonesisk medborgare

Civilstånd: Ogift

Kända släktingar: Inga

Födelseort: Okänt

Operationsbas: Hela världen

Framträdanden: Stolt i New York - Volym 2

Perioder: Superstjärneperioden

Bakgrund: Som spädbarn övergavs han av sina föräldrar och togs om hand av en brottsorganisation. Genom vetenskapliga försök försåg de honom med noshörningshud och metallskelett och via genterapi gav de honom egenskaper från både noshörning, järv och varg. Efter att ha begått brott för organisationen bröt han sig loss och verkar numera för mänsklighetens bästa.

Wolverhino var en av medlemmarna som var på plats när Jeanne Nocturne och Lon attackerade Just Revenge för att deras serietidning använt Nordens Stjärnors utseende utan tillåtelse.

Ålder: Okänt **Hår:** grått **Ögon:** svarta

Längd: 170 cm **Vikt:** 200 kg

Krafter och vapen: Pressar 3 ton och kan springa i uppåt 60 km i timmen. Hans grova hud står emot mycket kraftigt våld och hornet, med vilket han gärna stängas, är täckt av en vanadiumlegering. Det är även klorna, som är vassa nog att skära genom betong. Synen är ganska dålig, medan övriga sinnen är extremt skärpta. Hans höga densitet och hårda hud gör att hans slag blir mycket tunga.

Övrigt: Kan ibland få sällskap av fåglar som pickar småkryp i hans skinn. Vresig personlighet som ibland visar tecken på posttraumatisk stress.



Bild av Daniel Schenström efter förlaga av Thomas Fels.

Ofärdigskapade personer

Här har samlats alla de personer som har hittats på, men som inte utvecklats till den grad att de behöver fullständiga profiler. En del av dessa är bara påhittade medan en del har nämnts i serieavsnitt.

BLACK BODY (Skapad av Lars Johansson)

Okänt. Har någon koppling till den tidigare bronsålderparadiseran och är en av Superstjärnornas fiender.

CAPTAIN COPYRIGHT (Skapad av Anders Backlund)

Bakgrund: När underhållningsindustrin började slåss på allvar för att skydda upphovsrätten insåg man att man behövde en populär maskot som kunde figurera i upplysningskampanjer. Denna är Captain Copyright.

Bild av Anders Backlund.



DEN FÖRSTA SUPERHJÄLTEN, NORDSTJÄRNAN

Den första superhjälten var en kvinna med krafter som kom från basen. Hon lös av energi och kunde flyga. Hon var med i Folkets väktare och hon är försvunnen, troligen död, efter att Folkets väktare följt efter superskurken Draken till hans bas i nordpolen. Nordens stjärnors namn och symbol är en hyllning till henne. Bild finns nedan, samt i supergruppssektionen längre fram.

DETECTIVE, THE (Skapad av Daniel Schenström)

Engelsk Nybörjar- och Framgångsperiodenhjälte som löste "omöjliga" brott. Är med i avsnittet *London ringer*. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Var superintelligent och telepat. Var med i gruppen The Club.

DOKTORN (Gadgeteer, skapad av Daniel Schenström)

Ondskefull egoistisk vetenskapsman som ville ta superkrafter från hjältar och överföra dem till sig själv. Resulterade i Personligheten.



DRAKEN (Namn av Elof Johansson, design av Daniel Schenström)

Superskurk från slutet av Folkets väktares tid. Det var i jakt på honom, på nordpolen, som något hände som gjorde att Osynliga mannen dog och Nordstjärnan, Den första superhjälten, dog eller försvann.

Bild av Daniel Schenström.

DROTTNING Z (Skapad av Daniel Thollin)

En av Marshall Thunders tidigare arbetsgivare.

ELEMENTEN (Elementalist, skapad av Viktor Matiesen)

Denna person är upp till den som vill att utveckla.

FAHRT (Skapad av Daniel Schenström)

Tysk supersnabb hjälte som var aktiv i Nybörjarperioden som medlem i Die Frieden Bande. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Var med i avsnittet *Terror i Tyrolerna*.

Verkligt namn: Franz Donner.

FEUERVOGEL (Skapad av Daniel Schenström)

Schweizisk superhjältinna som var aktiv i Nybörjarperioden som medlem av Die Frieden Bande. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Använde ett serum som gav henne förmågan att frammana olika typer av eldar, vanlig och renande. Den renande får personen att bli god åtminstone ett tag. Hon kanaliserar eld genom ett raketsystem som tillåter henne att flyga. Är med i avsnittet *Terror i Tyrolerna*.

Verkligt namn: Inge Weiss.

FÄKTARINNAN (Skapad av Viktor Matiesen)

Denna person är upp till den som vill att utveckla.
Bild av Fredrik Andersson.

FÖRVÄXLAREN (Skapad av Viktor Matiesen)

Skepnadsändrare. Denna person är upp till den som vill att utveckla.

GHAST III (Skapad av Elof Johansson)

Ghast III var tänkt att vara en av Ghasts största fans om inte den störste, och som efter Ghast II tagit hans namn och började bekämpa brott. Han/hon är en vanlig människa som klär sig som Ghast och bär en zombiemask. Han/hon var tänkt att vara lik Batman, fast inte rik. Fast din idé till en cyber-zombie kunde nog passa Ghast II, fast det hela kan ju ändras.

GIGANTRESS (Skapad av Viktor Matiesen)

Storleksändrare. Denna person är upp till den som vill att utveckla.

Bild av Fredrik Andersson.

HALVHJÄRTAT (Skapad av Thomas Fels)

Vera Kyros, inga superkrafter. Yngre syster till Superstjärnan, en av jordens mäktigaste hjältar, och en av Sveriges mest hyllade. Hon har länge velat bli brottsbekämpare själv, men systemen har alltid satt käppar i hjulen. Kosmos Pärlor ger henne slutligen chansen som hon velat få i hela sitt liv.

ILLUSIONISTEN (Skapad av Daniel Schenström)

Svensk superhjälte med ursprung i Afrika aktiv från före Nybörjarperioden till Framgångsperioden. Bekämpade brott och löste mysterier tillsammans med Muskelmannen.

FÄKTARINNAN

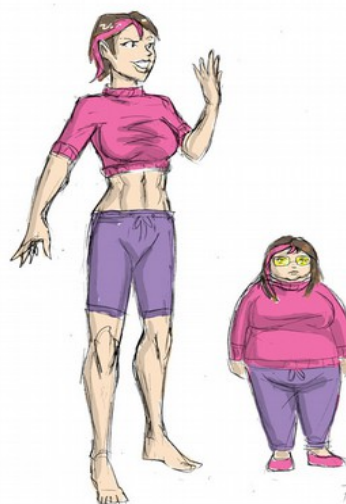


KONCEPT "TEKNOVÄRLJA"



SKAPAD AV VIKTOR MATIESEN - BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012

GIGANTRESS



VERSION 1 - SKAPAD AV VIKTOR MATIESEN & FREDRIK ANDERSSON - BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012



Han kunde skapa bild-, lukt- och ljudillusioner. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten.

Illusionisten och Muskelmannen. Bild av Daniel Schenström.

INFINITE BOY (Skapad av Lars Johansson)

Kamor Ideos, extradimensionell människa från en möjlig avlägsen framtid då mänskligheten odlar mikroversum på sin kropp. Kan frammana kosmiska energier ur sin kropp och tillfälligt återskapa fenomen från rymden på jorden. Besitter förmågan att levitera, men inte snabbare än ca 40 kilometer i timmen.

INSEKTÖREN (Skapad av Daniel Schenström)

Insektören är inte designad eller skapad utan omnämns bara som hjärnan bakom en serie superskurksattacker som utspelat sig strax före händelserna i Dedrups dödliga prisma. Skapar på vetenskaplig väg jätteinsekter som han kan kontrollera.

IQ JUNIOR (Skapad av Viktor Matiesen)

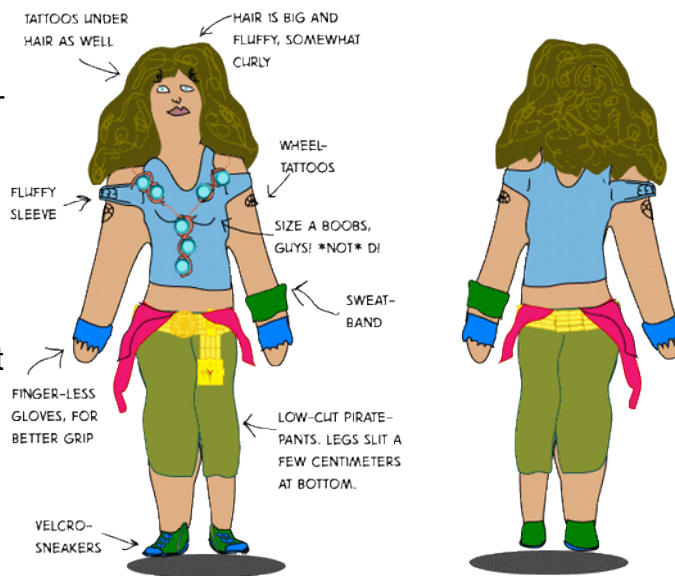
Yrke: Nobelpristagare och uppfinnare.

IQ SENIOR (Skapad av Viktor Matiesen)

Starka mentala förmågor. Denna person är upp till den som vill att utveckla.

KAPTEN STÅLHAND (Skapad av Daniel Schenström)

Sjöman och äventyrare som var aktiv mellan 1790 och 1850. Träffade Tin, Puttorpa Here och Grom Vitskägg. Fick sitt namn av sin högra hand som är av stål formad som en knuten näve. Mot slutet av sin karriär äventyrade han tillsammans med Stjärnmannen.



KOSMOS PÄRLOR (Skapad av Lars Johansson)

Esmeralda Minerva, många superkrafter, vissa kosmiska, av 14 extradimensionella regenererande halsband. Är Superstjärnornas egensinniga ledare och grundare.

Bild av Lars Johansson.



KRANKENSCHWESTER (Skapad av Daniel Schenström)

Österrikisk superhjältinna med helande krafter som var aktiv i Nybörjarperioden som medlem i Die Frieden Bande. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Var med i avsnittet *Terror i Tyrolerna*.

Verkligt namn: Anne Bauer.

LOKVINNAN (Skapad av Fredrik Jelcander)

Skaparens tillägg: Jag tror inte att Lo-kvinnan har överlevt genom alla erorna. En idé är att låta henne vara Lons okända mor som adopterat bort honom till Sovjetunionen för att rädda honom från en fiende, eller hans far, eller båda och samma. Är duktig på närstrid. Vassa klor.

MACH (Skapad av Viktor Matiesen)

Snabb. Denna person är upp till den som vill att utveckla.

MUSKELMANNEN (Skapad av Daniel Schenström)

Svensk superhjälte aktiv i Nybörjarperioden och Framgångsperioden. Han var otroligt stark. Bekämpade brott och löste mysterier tillsammans med Illusionisten. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten.

MÖRKERMANNEN (Skapad av Daniel Schenström)

Svensk superskurk och medlem av Förfärliga fyran. Kontrollerar mörker och negativ energi.

NORDANVINDEN (Skapad av Robin Kuusela)

Utvecklad nordisk superperson.

OSYNLIGA MANNEN (Skapad av Daniel Schenström)

Vita Duvan II:s fader. Död. Utseendet fastställt genom en tävling, en av två med detta namn.

PALADIN (Skapad av Viktor Matiesen)

Bepansrad hjälte. Denna person är upp till den som vill att utveckla.

PANZERMANN (Skapad av Daniel Schenström)

Tysk hjälte med begränsad osårbarhet från sin rustning och kontroll över metaller. Aktiv i Nybörjarperioden och Framgångsperioden som medlem i Die Frieden Band. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Var med i avsnittet *Terror i Tyrolerna*.

Verkligt namn: Ernst Wetzel.

Bild av Daniel Schenström.

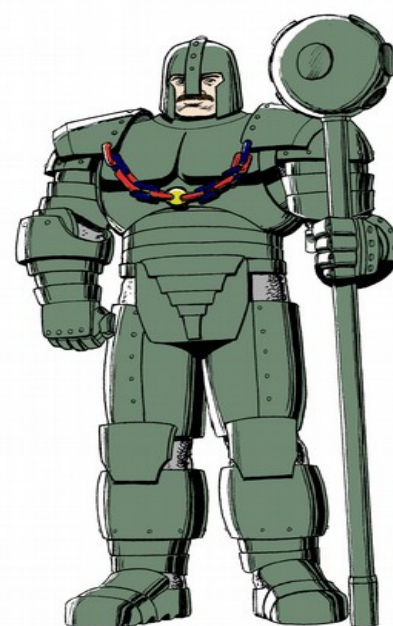
POLLY (Skapad av Thomas Fels)

Polly är Plågarens assistent, anställd av föräldrarna för att hjälpa honom med diverse saker som han själv inte är så bra på.

Framträdanden: Polly – SSS # 2, Plågaren – SSS #7 & 8.

QUEEN OF HEARTS (Skapad av Daniel Schenström)

Känslöstyrande superhjäلتinna från England och medlem i The Club. Aktiv i Framgångsperioden. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Är med i avsnittet *London ringer*.



REGEN (Skapad av Ditad men ratad aniel Schenström)

Tysk superhjältinna aktiv i Nybörjar- och Framgångsperioden som medlem i Die Frieden Bande. Hon kunde bli till vattenform och orsaka lokala regnfall och skyfall. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Var med i avsnittet *Terror i Tyrolerna*.

Verkligt namn: Marie Edelwald.

RÖDA SPÖKET (Skapad av Elof Johansson)

Gromköpings första stora hjälte. Gav upp på Gromköping och böt stad.

SKRRXZT – DEN LEVANDE KÄRNREAKTIONEN (Skapad av Lars Johansson)

Skapad av en kärnvapenexplosion.

SKUGGORNAS KÅPA (Skapad av Daniel Schenström)

Telepat som dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten.

SKÖNHETEN OCH ODJURET (Dominus, skapad av Viktor Matiesen)

Verkligt namn: Anna Ingeborg

Yrke: Pilot

Identitet: Känd för allmänheten

Laglig status: Svensk medborgare

Civilstånd: Singel

Kända släktingar: Okänt

Födelseort: Okänd, lämnades vid ett barnhem

Operationsbas: Där gruppens högkvarter befinner sig

SPIRITO SANCTO (Skapad av Daniel Schenström)

Italiensk superhjärte. Aktiv i Nybörjar- och Framgångsperioden. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Kunde skapa och manipulera luft och vindar.

SPLITTRADE MANNEN



VERSION 1 – SKAPAD AV DANIEL SCHENSTRÖM & FREDRIK ANDERSSON – BILD AV FREDRIK ANDERSSON 2012

SPLITTRADE MANNEN (Namn av Daniel Schenström, utvecklad av Fredrik Andersson)

Denna person är upp till den som vill att utveckla. Konceptet är klassiskt; tragisk figur, splittrad själ (bokstavligt talat), ständig inre kamp mellan gott och ont. Klassad som schizofren, farlig, utstött, lutar mer åt den mörka sidan hela tiden, därmed skurkstämpel. Är egentligen den goda och onda själen inom honom som styr det mesta. En slags antiskurk helt enkelt.

Bild av Fredrik Andersson.

STJÄRNMANNEN (Skapad av Daniel Schenström)

Solohjärte med lång karriär. Stjärnmannen var aktiv från början av 1790-talet och på slutet av sin karriär så bildade han en äventyrande duo med Kapten Stålhand. Han var en antikvarie som under en utgrävning i nordvästra Sverige hittade ett uråldrigt UFO. I det hittade han en ögonliknande sfär som åkte in i hans huvud och ersatte hans högra öga. Ljuset från det ögat kan blända och få folk att förstå de konsekvenser deras handlingar har. Det sistnämnda användes ofta för att stoppa och omvända brottslingar. Det är okänt vad som hände med honom efter han slutade sitt äventyrande. Han bar en ögonlapp över det högra ögat.



STJÄRNMANNEN II (Skapad av Daniel Schenström)

Solohjälte med lång karriär, från före Folkets väktare till strax efter Nordens stjärnors bildande. Det är okänt om han har någon koppling till den första Stjärnmannen.

Bild av Daniel Schenström.

SVARTMOLN (Skapad av Lars Johansson)

Svartmoln är den enda överlevande från den forntida hjälteeran. Kan lyfta 143 ton och kontrollera sin densitet så han blir diamanthård.

SVENSKA TIGERN (Skapad av Daniel Schenström)

Denna person är upp till den som vill att utveckla.

SÅNGVÄVERSKAN (Skapad av Daniel Schenström)

Kan förtrolla män med sin röst.

TRIFECTANSKA KÄRNORNA (Skapade av Lars Johansson)

Medlemmar av en utomjordisk krigarras som alltid föds som kloner om tre som är sammanlänkade som om de vore en enskild organism.

UPLIFT (Skapad av Daniel Schenström)

Walesisk hjälte från Framgångsperioden som var medlem i The Club. Dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Är med i avsnittet *London ringer*.

URBERGET (Skapad av Daniel Schenström)

Superskurk med förmågan att rota sig fast i underlaget. Supertålig och stark.

VIGA VERA (Skapad av Daniel Schenström)

Norsk superskurk och medlem av Förfärliga fyran. Hon har mjuka leder och skelett samt supervighet.

VILDÖGA (Skapad av Daniel Schenström)

Dansk superskurk och medlem av Förfärliga fyran. Teknologiskt geni. Har ett teknologiskt superöga.

VITA DUVAN (Skapad av Daniel Schenström)

Vita Duvan II:s mor. Pensionerad från superhjältandet.

Bild av Martin Sörell visar en av hennes dräkter.



Superpersonsnamn

Följande personer är bara namnförslag, de är inte definierade på något sätt och är fria att använda av vem som helst.

Mörkrets hjärta, Fixaren, Korpen, Dalskuggan, Sågtanden, Meridian, Moose-man, White Phantom, The Scandinavian, Nordic Avenger, Veramera, Nifen, Sjömannen, Dubbeldäckaren, Tjärnkvinnan, Ur-ringaren, Domptören, K4R1N, Kullerullaren, Northshine, Sven the Troll, Gumman i månen, Stjärnriddaren, Goa Ada, Underliggaren, Gårdskarln, Kung Karl, Batteristen, Lapplisa, Murderlife, Menige Ben, Galions finger, Bellman (**Skapade av Daniel Schenström**)

Gränsöfverskridaren, Caps Lock, Fredagsmysaren, Glöden, Framtidsflickan, Lås-Meden, Move Over, Slangbellsmästaren, Kittlaren, Breakpoint, Jackhack, Fru Fortuna, Rachel Spectacle, Världsmedborgaren, Lasermannen, Domenattsprofeten, Hellman, Röda Lampan, The Forgotten, Partycrasher, Lergöken, Plastikkvinnan, Kopian, Knock'n'Brock, Den Halva Specialaren, Himmelsfadern, Kapten Tyskland, Ironicman, Tips'nTricks, Kulspetsen, Komedikvinnan, Fasan, Sxqrrrr, Överhämnnaren, Mörkrets Förste, The Devilevil, Etterdrömmaren, Den Odiskutable, Qwertypojken och Ockertoppen. (**Skapade av Thomas Fels**)

Emma-O - härskare av ett japanskt helvete (den här var lite lustig nästan..), O'Yama - Japansk version av hin håle, Hannya - välkänd japansk kvinnlig demon, Amanozako - monstros gudinna. (jag antar att hon är både väldigt stor, och ful?) (**Skapade av Lars Johansson**)

Natt, Troll, Energi, Bett, Måne, Skytten, Zodiak, Mördar-bot, Sport, Skelettet, Vargen, Lupix, Maran, Pop och Corn, Gift, Skorpionen, Anakondan, Hypno, Wazz, Leran, Skadan, Sjöfrun, Hår, Rex, Kejsaren, Ovädret, Rocken, Jägaren, Vandraren, Draugr, Kvarngubben, Liet, Himmelsdraken, Riddaren, Ande och Makt (**Skapade av Elof Johansson**)

Barbaren (**Skapad av Viktor Matiesen**)

Supergrupperingar

Här nedan är olika supergrupper presenterade och efter de etablerade grupperna finns namn som ursprungligen kom fram som förslag på Folkets Väktare.

DIE FRIEDENBANDE (Skapad av Daniel Schenström)

Tysklands främsta superhjältar hade sin storhetsperiod i Framgångsperioden. De tillfångatogs och dödades av Doktorn i samband med skapandet av Personligheten. Den bestod av Panzermann, **Regen**, Feuervogel, Fahrt och Krankenschwester. De har sitt högkvarter i en stor byggnad på begssidan av Zugspitze, Tysklands högsta berg, kallat Fredshuset. Gruppen var med i *Terror i Tyrolerna*.

DÖDENS KVARTETT

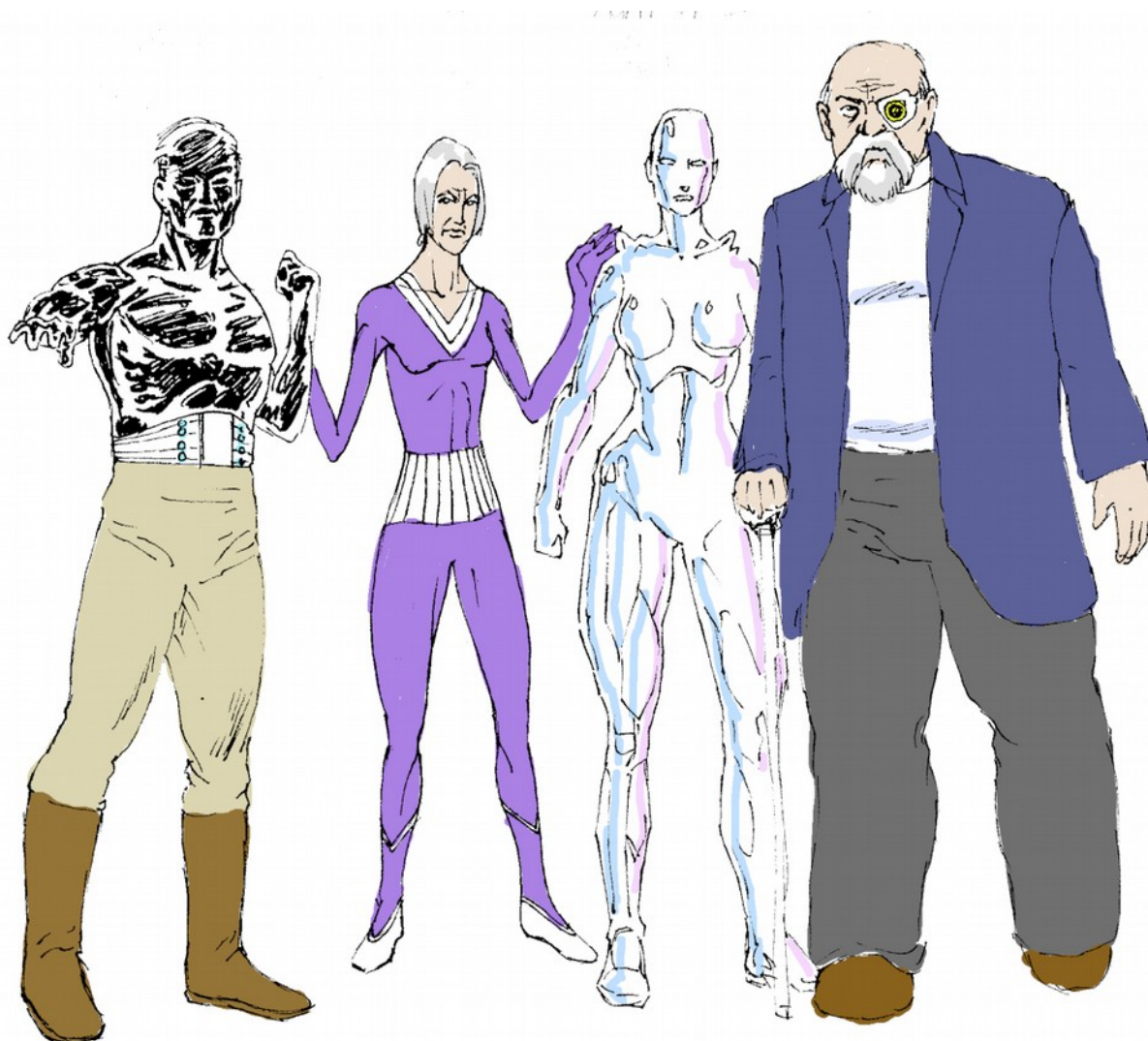
Omnämnd men inte detaljerad superskurksgrupp.

FOLKETS VÄKTARE

Denna grupp innehöll Vita Duvan II:s föräldrar Vita Duvan och Osynlige mannen samt **Nordstjärnan**, och Liemannen. De slogs främst mot organiserad brottslighet, kriminalitet



samt vetenskapsbaserade kriminella. De var aktiva mellan 1945 och 1960 med några enstaka ingripanden till början av 70-talet när Nordstjärnan försvann eller dog och Osynlige mannen dog under hittills oförklarade omständigheter. (Men troligtvis i strid mot superskurken Draken.)



Förskräckliga fyran, Mörkermannen, Viga Vera, Kristallkvinnan och Vildöga i Nybörjarperioden. Bild av Daniel Schenström.

FÖRFÄRLIGA FYRAN (Skapad av Daniel Schenström)

Förfärliga fyran är en superskurkgrupp som var samtida med Folkets väktare. Nordens stjärnor har slagits mot dem någon gång mellan deras grundande och *Dedrups dödliga prisma*. Deras fyra medlemmar är Mörkermannen, Viga Vera, Kristallkvinnan och Vildöga. När gruppen slutade sin kriminella karriär så pensionerade sig Vildöga och Viga Vera medan de andra två fortsatte som soloskurkar. Deras mål som grupp var personlig rikedom.

ILLUSIONISTEN OCH MUSKELMANNEN (Skapade av Daniel Schenström)

Denna duo var verksam främst i europa och använde sina krafter för att lösa brott som polisen gått bet på eller som involverade mysterier. De var som mest aktiva på 70 och 80-talen. De dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten.

INKVISATIONEN (Skapad av Daniel Schenström)

Vatikanens specialgrupp för att hantera vampyrer och andra ockulta varelser. De är utrustade med specialutrustning och information.



JUST REVENGE (Skapade av Thomas Fels)

Just Revenge är resultatet av ett misslyckat försök av FN att få kontroll över världens främsta superhjältar. Man tänkte sig att man skulle kunna kontrollera dem om man samlade dem i en grupp under ledning av Hyperman. Så skedde, men efter ett tag insåg medlemmarna att de var tvungna att agera självständigt för att bli effektiva och undgå korruption. Efter att de fått flera högkvarter jorden runt, samt en satellit i bana runt jorden av FN, bröt de sig loss. Mellan högkvarteren kan de teleportera sig. Idag anses Just Revenge av många vara jordens mest framstående superhjärtegrupp.

Ursprungsmedlemmarna var Wolverhino, Miracle Woman, Hyperman, Captain World, Spider-venom och Human Bat. Efter hand har även Helltoddler och Finn Savage anslutit sig. Gruppen var med i *Stolt i NY*.

NORDENS ELIT (Skapad av Viktor Matiesen)

Eliten bildades av medlemmar av Nordens stjärnor som egentligen tänkt sig ta det lugnt ett tag i Märsta. Det var Pantern, Jeanne Nocturne, Greven och Nox som ingick i gruppen.

MEGASTJÄRNORNA (Skapad av Lars Johansson)

En supergrupp av ungdomar ledda av Kosmos pärlor och som fungerar som en ungdomsdivision av Nordens stjärnor. Den består förutom av Kosmos pärlor av Delpho, Skaparflickan, Infinite boy, Halvhjärtat och AL-Hybot.

THE CLUB (Skapad av Daniel Schenström)

Denna brittiska superhjärtegrupp, landets främsta, skapades strax före Nybörjarperioden men upplöstes i Framgångsperioden efter några medlemmars död. Uplift, The Detective och Queen of Hearts dödades av Doktorn i skapandet av Personligheten. Övriga medlemmar var Lady Luck, Big Ben, Knight och Ghost Driver. Medlemmar kommer och går under deras existens. Gruppen var med i avsnittet *London ringer*. Gruppens äventyr tenderar åt det bisarra och psykedeliska.



De personer som dog i skapandet av Personligheten. Lägga märke till att några av dem fått ändrat utseende och de är bilden vid personens profil som är den korrekta. Bild av Daniel Schenström.

Supergruppsnamn

Dessa namn är tillåtna att göra vad som helst med.

Supergruppen, Supertruppen, Superkämparna, Supermästarna, Kämparna, Mästarna, Frihetens förkämpar, Hjälteligan, Befriarna, Fredspatrullen, Svenska styrkan, Nordiska kompaniet, Svea brödraskap, Skandinaverna, Svea Hjältar, Utforskarna, Elittruppen, Supersvearna, Hjaltegillet, Fredsväktarna, Frihetsunionen, Hjalteförbundet, Superalliansen, Supervakten, Revengers, Retaliators, Reprisers, Requirers, Vindicators, The Get Backers, The Even Getters, The Get Eveners, Hjälteligan

Övriga personer utan krafter

Bengt Rask, bonde

Bertil, jägare, vän till jägarna Erik och Cesar

Cesar jägare, vän till jägarna Bertil och Cesar

Erik jägare, vän till jägarna Bertil och Cesar

Eva, fru eller flickvän till Cesar

Garcia Maroto, ungdomsvän till Greven och Leif Schwarz, studioägare, festfixare

Jon, son till Cesar

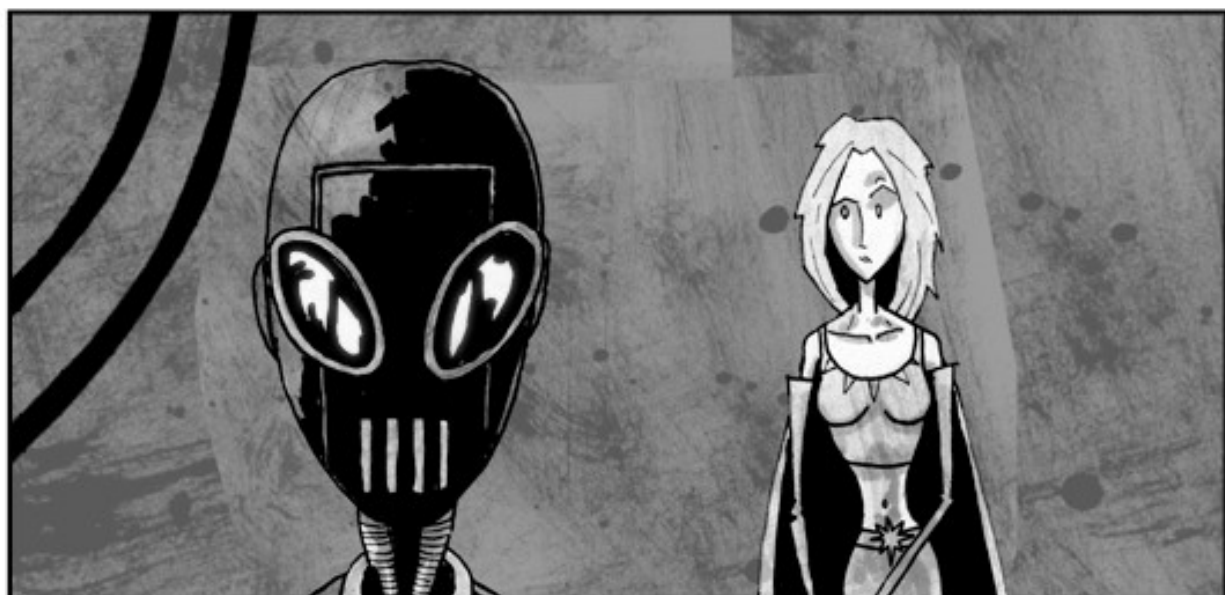
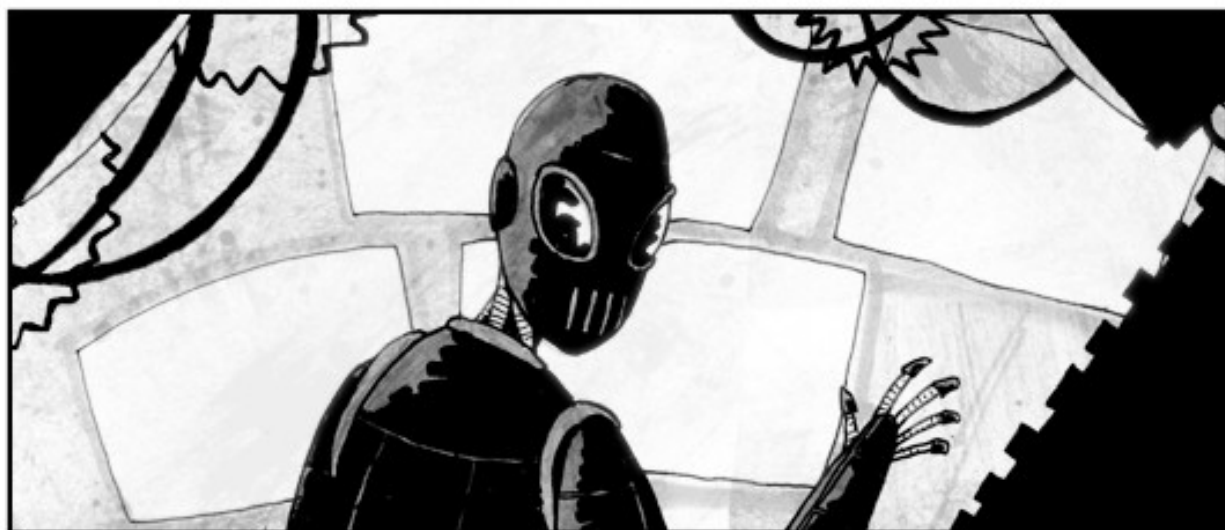
Lilian, fru till jägaren Bertil

Nelli Adams, journalist

Bela Bartokson, journalist

Kapitel 4: PLATSER

I detta kapitel beskrivs gruppens olika baser och andra platser som har betydelse för oss skapare.



Bilder från gruppens levande bas ur avsnittet Thunder from Space av Daniel Thollin.

PLATSER

Detta kapitel innehåller alla viktiga platser som figurerar i Nordens stjärnors värld som fiktiva städer eller platser som återkommer ofta i serien. **Undantaget är större platser som planeter som beskrivits i VÄRLDEN.**

Nordens stjärnors baser

Nordens stjärnor har haft flera baser sedan de startade och de beskrivs här.

Grevens gods

Detta var den plats som gruppen först hystes i.

Övergiven lada

Detta är bara ett förslag och har inte fastslagits.

Klubblokal i källare

Detta är bara ett förslag och har inte fastslagits.

Loftlägenhet

Detta är bara ett förslag och har inte fastslagits.

Kaserngård i Uppsala Denna gulmålade byggnad står på det övergivna regementet S1 i Uppsala. Det skänktes till Nordens stjärnor efter att de hjälpt militären med något. Det figurerar för första gången i Dedrups dödliga prisma.

Stjärntornet

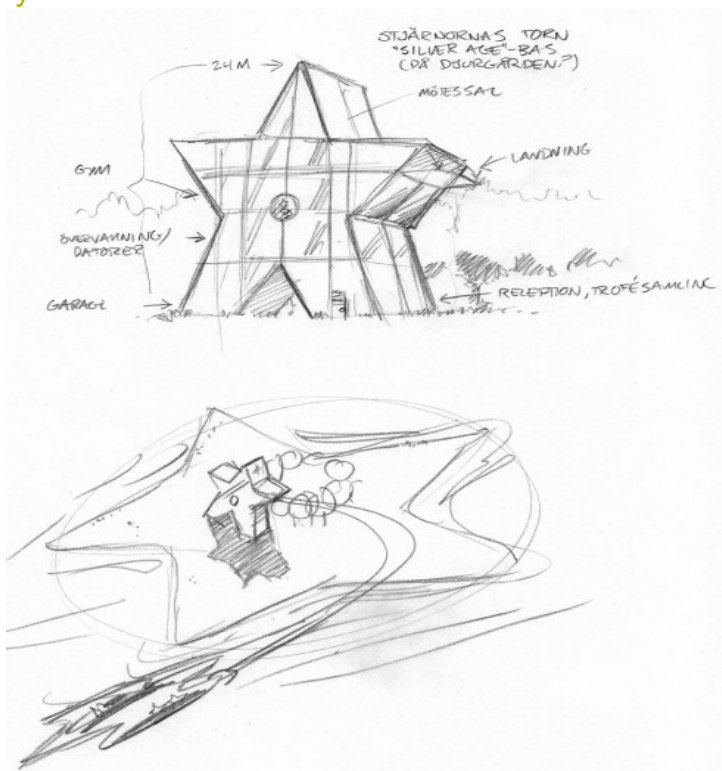
Detta högkvarter byggdes av gruppen och står på en stjärnformad ö, "Stjärnholmen" utanför djurgården i Stockholm. Detta högkvarter förstördes av någon eller några superskurkar i slutet av Framgångsperioden. Kartorna på de följande sidorna visar våningsplanen och ön.

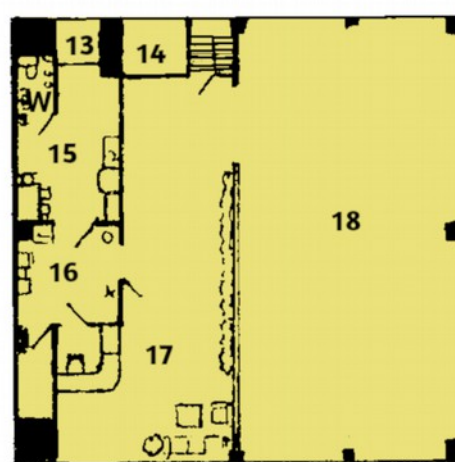
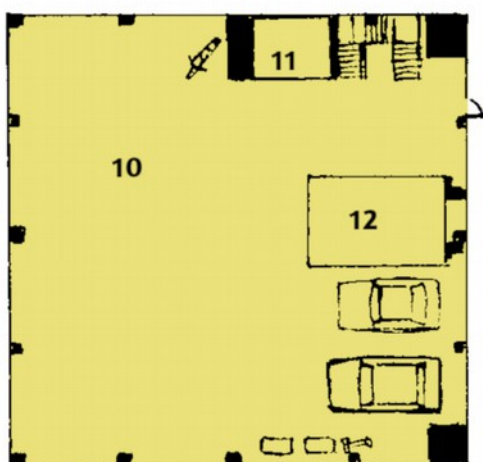
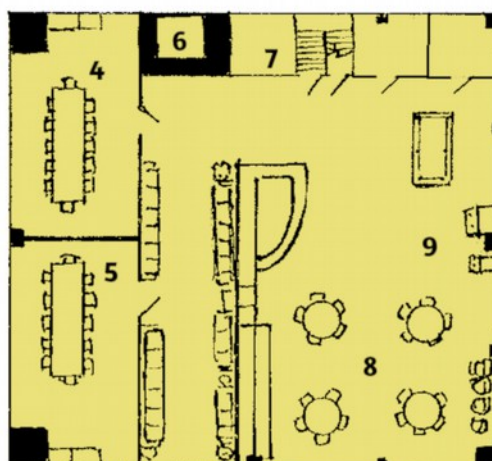
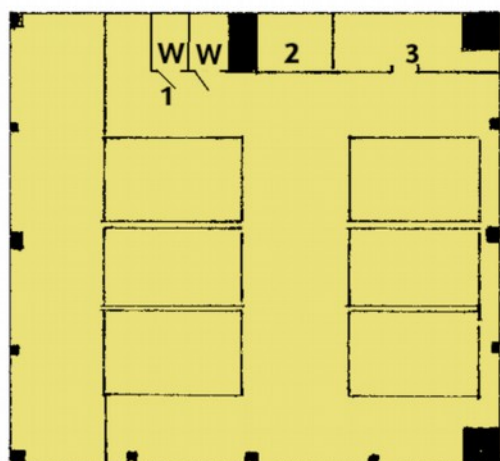
Skiss av Daniel Schenström.

Observatoriet i Stockholm

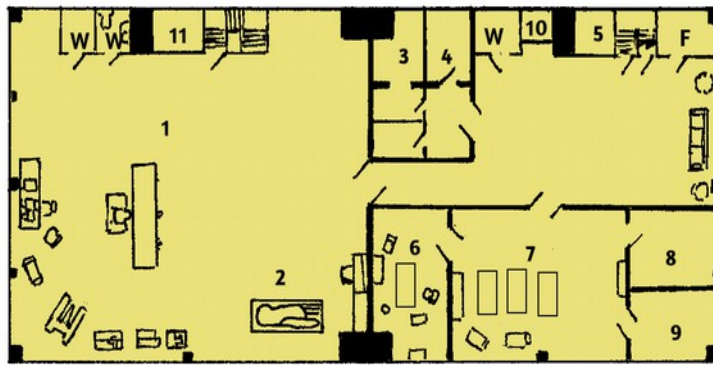
Under Sönderfallsperioden var detta gruppens högkvarter.

Foto till höger.



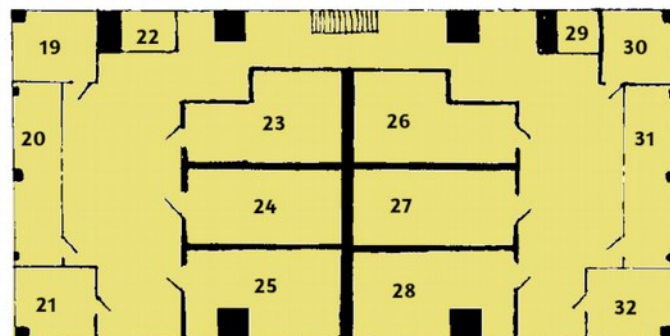
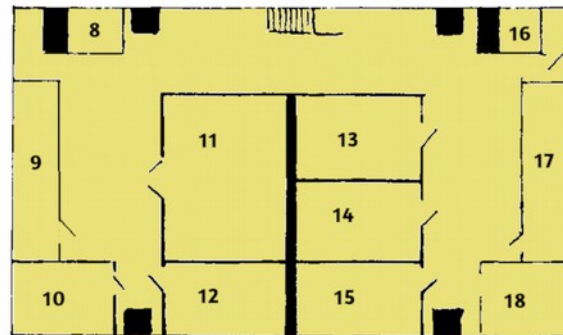
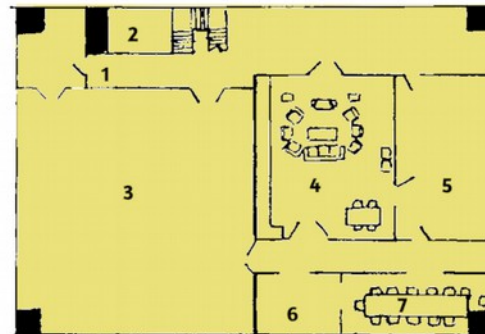


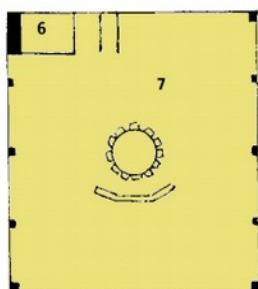
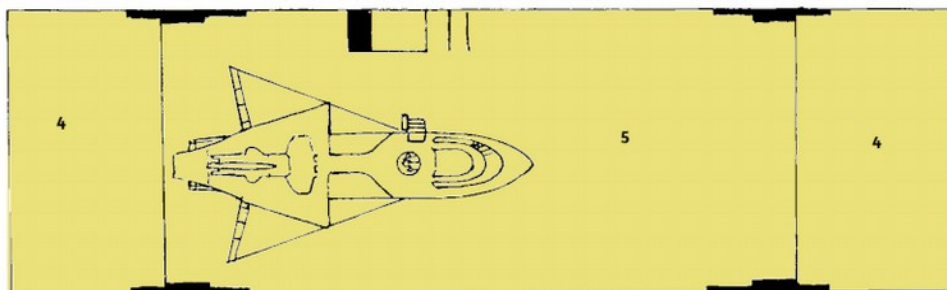
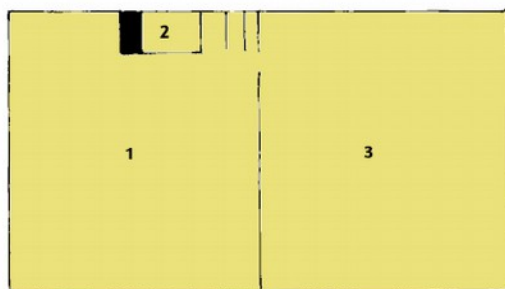
- 1 ÖVRE PLAN MED FORDONSKARUSELL
- 2 VÄNSTRA STORA HISSEN
- 3 NER TILL GARAGEPLAN 1
- 4 KONFERENSRUM 1
- 5 KONFERENSRUM 2
- 6 LILLA HISSEN
- 7 HÖGRA STORA HISSEN
- 8 UNDERHÅLLNINGSRUM MED BAR OCH MAT FÖR GÄSTER
- 9 GALAGA OCH MISSILE COMMAND
- 10 GARAGEPLAN
- 11 STORA VÄNSTRA HISSEN
- 12 FORDONSKARUSELLPLATTA
- 13 LILLA HISSEN (FÖR CIVIL PERSONAL)
- 14 HÖGRA STORA HISSEN
- 15 FIKARUM FÖR CIVIL RECEPTIONSPERSONAL
- 16 KONTORSRUM MED FAX OCH KOPIATOR OCH KONTORSMATERIAL
- 17 VÄNTRUM FÖR ÄRENDE TILL NORDENS STJÄRNOR OCH GUIDADE TURER
- 18 TROFÉRUM/MUSEUM
- W WC
- F FÖRRÅD



- 1 TINS LABORATORIUM OCH DATACENTER
- 2 JOHNNY BOYS MÄRKLINTÅGBANA
- 3 DAMERS BAD
- 4 HERRARS BAD
- 5 STORA HÖGRA HISEN
- 6 OPERATIONSSAL
- 7 SJUKSAL
- 8 LÄKARES RUM
- 9 ISOLERINGSRUM
- 10 LILLA HISEN
- 11 STORA VÄNSTRA HISEN
- W WC
- F FÖRRÅD

- 1 GYMNASTIK OCH SPORTREDSKAPSFÖRRÅD
- 2 VÄNSTRA STORA HISEN
- 3 GYMNASTIKSAL
- 4 VARDAGSRUM MED TV OCH SÄLLSKAPSSPEL
- 5 BIBLIOTEK
- 6 KÖK
- 7 MÅTSAL
- 8 VÄNSTRA STORA HISEN
- 9 BALKONG
- 10 BADRUM
- 11 GREVENS KONTOR
- 12 GREVEN OCH PANTERNES RUM
- 13 OTROLIGA MANNENS RUM
- 14 TINS RUM
- 15 TOMT/GÄSTRUM
- 16 HÖGRA STORA HISEN
- 17 BALKONG
- 18 BADRUM
- 19 BADRUM
- 20 BALKONG
- 21 BADRUM
- 22 VÄNSTRA STORA HISEN
- 23 NOX RUM
- 24 ORIENTENS PÄRLAS RUM
- 25 JEANNE NOCTURNES RUM
- 26 JOHNNY BOYS RUM
- 27 LONS RUM
- 28 PERSONLIGHETENS RUM
- 29 HÖGRA STORA HISEN
- 30 BADRUM
- 31 BALKONG
- 32 BADRUM
- W WC
- F FÖRRÅD

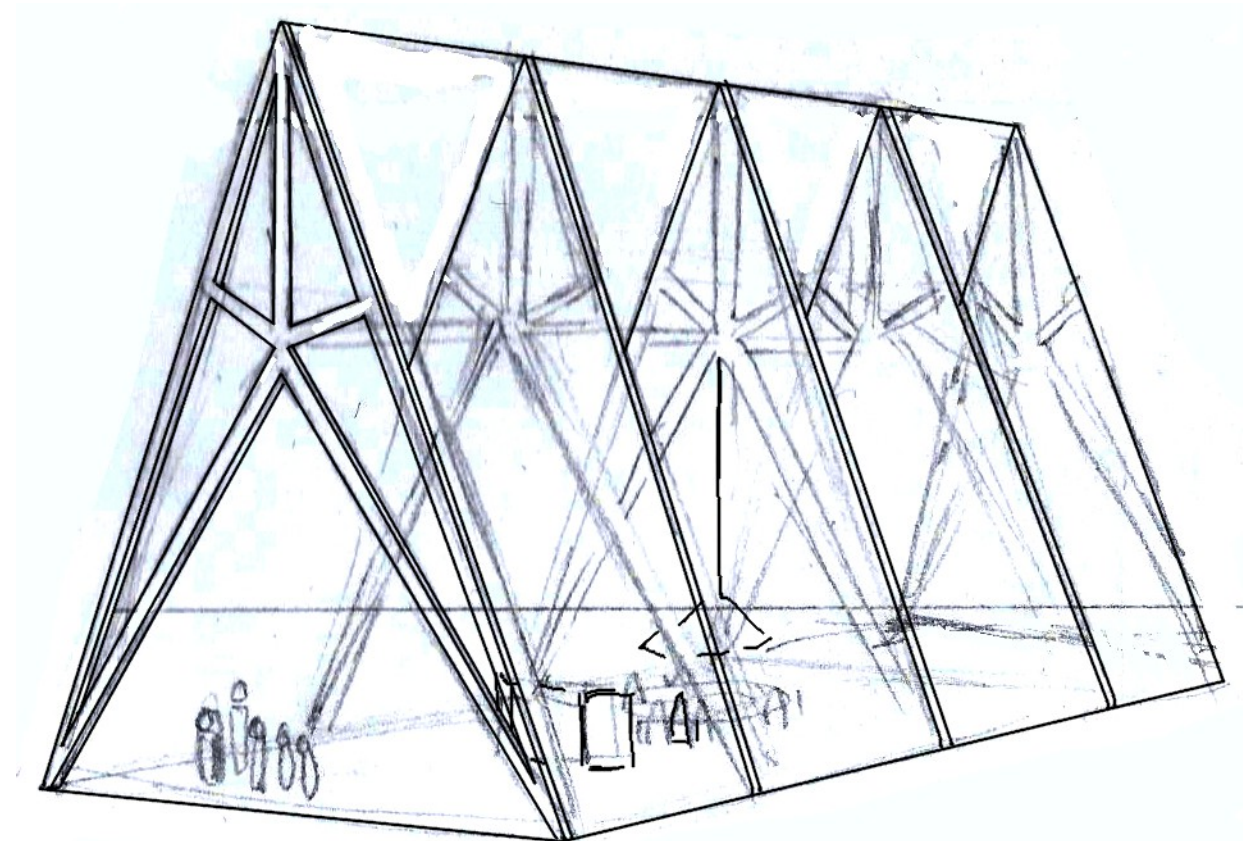




- 1 STORA FÖRRÅDET MED ACCESS TILL FLYGPLANSDECK
- 2 VÄNSTRA STORA HISEN
- 3 ELCENTRAL, VVS OCH DYLIKT
- 4 ÖPPNINGSBARA VÄGGAR (VISAS I NEDFÄLLT LÄGE)
- 5 FLYGPLANSDECK (MED SILVERSTJÄRNAN)
- 6 VÄNSTRA STORA HISEN
- 7 MÖTESSAL OCH KOMMUNIKATIONSCENTER (UTGÅNG TILL HÖGER TILL HELIKOPTERPLATTA)

- 1 BRYGGA (MED GREVENS YACHT)
- 2 BÅTHUS
- 3 SANDSTRAND
- 4 POOL (MED VÄRMD BUBBELPOOL)
- 5 TENNISPLAN
- 6 BESÖKSPARKERING
- 7 VAKTPOST





Stjärntornets mötessal.

Den levande basen

Detta är Nordens stjärnors bas i Superstjärneperioden. Det är en utomjordisk varelse som kan förvandla sig till olika objekt och byggnader. Det finns flera sådana varelser men var de andra finns är inte fastställt.

Basens ursprung är okänt, men den kommer från någon annanstans i universum. Den landade en gång i tiden på jorden i vår forntid men något hände och den gick i självald exil i några tusen år. (Detta är tiden för en spin-off om denna glömda tid. Se **Appendix 2: Övriga småidéer.**) Den återkom (troligen någon gång på 30-40-talet) och inledde den moderna superhjältepersonseran då den på något okänt sätt gör det möjligt för personer att få superkrafter. Den är inte den enda källan för krafter, men en av de största, om inte den största.

Basen verkar leva i någon slags symbios med omvärlden, den "sår" möjligheter till övernaturligheter och superhjältar och drar sedan kraft från infångade superskurkar. (Var superskurkarna kommer ifrån är okänt. Kanske kommer de från basens möjliga nemesi, se *Omnus Infernata* i kapitlet **PERSONER.**) När den fått i sig kraft så flyttar den till en annan tid och plats och börjar om.

Om basen skadas så skadas omgivningen (och kanske tvärtom).

Basen är rörlig och kan förvandla sig så den kan se ut hur som helst i ens serie, från en sunkig lägenhet i Saharaöknen, till en ståtlig herrgård i Kiruna, till ett flygande UFO till ett högteknologiskt torn. Detta bör inte missbrukas, och om man tänker göra ett avsnitt av serien som utspelar sig direkt efter ett redan publicerat så bör den vara identisk. Det idealiska sättet att använda denna förmåga är antingen en berättelse som inkorporerar en basflytt, eller för att ge gruppen en sådan miljö som man själv vill att den ska ha för att passa tonen i ens egna Nordens stjärnor-avsnitt.

Basen kan också förflytta sig till andra dimensioner.

Hittills vet man inte varför den flyttar sig eller formar om sig.

Basen har ett bibliotek, där information som gruppen lär sig dyker upp i form av filer i datorer eller böcker beroende på basens stil i övrigt. Förutom det så skapar basen ett väldigt begränsat möblemang så gruppen får själv fixa inredning, mat och liknande själv.

Basen är intelligent men kan inte kommunicera direkt med några personer. Den verkar instinktivt påverka vissa händelser och förhindra osämja mellan personer inne i den. Den försöker om den blir sårad att kommunicera genom att omforma sig.

Basen hittades troligen av en skurk innan Nordens stjärnor tog över den (kanske för att deras tidigare förstörts?)

Basen har kanske en nemesis, en annan form av kosmisk varelse.

Havsbergets mentalsjukhus

Havsbergets Mentalsjukhus ligger ute på en ö som sägs vara Grom Vitskäggs sista viloplats, och som enbart går att komma till via en bro som är bevakad av beväpnade vakter vid båda sidorna och eldstängsel. Istället för att bygga mentalsjukhuset uppåt eller på bredden så byggde de neråt, de borrade sig ner i bergsgrunden elva nivåer, där nivå ett är för vanliga människor med mindre mentala svårigheter och nivå elva är för de sjukaste seriemördarna eller superskurkar.

På landsnivå, även kallad nivå noll, finns det en mottagningslokal, matsal, väntrum, och sjukhus för patienterna.

Man kan nå ner till nivå sju med både hiss eller trappor, men ska man ner till nivå åtta eller mer så finns det en speciell hiss från nivå sju. Rymlingar från nivå åtta och neråt har vakter tillåtelse att skjuta för att döda, de är oftast för farliga för att fångas levande igen.

Varje våning har sin egna sjukvårdspersonal och medicinrum. Varje cell är kameraövervakad och varje nivå har alltid minns tio säkerhetsvakter redo för uttryckning eller för transport av patienter, fler finns på marknivån. Varje nivå har en ståddörr till nivån nedanför och den ovanför så att varje nivå kan spärras av tills dess man kan göra något åt problemet.

Enda kontakten patienterna har med personalen är när de tas till och från cellerna för möte med läkare och terapi, när de får sin mat, när de får medicinen och när nya patienter kommer till deras nivå. Deras enda ljuskälla är ljuset från lamporna i korridoren.

Vakterna är alltid klädda i skyddsvästar, hjälmar med gallervisir, arm- och benskenor för skydd. De har alltid en komradio och alltid beväpnade med batonger och elpistol för att lugna våldsamma patienter. De lite tyngre vakterna har pistoler och automatvapen.

Varje nivå har en extra kraftgenerator ifall om de drabbas av strömavbrott.

Nivå tolv som aldrig nämns, är förvarningsrum för patienternas personliga tillbehör.

De under våningarna ett och två har upplevt flera hemska strömavbrott där patienterna ofta lyckats rymma och dödat flera av anstaltens personal på många groteska och brutala sätt genom tiderna. De hade trott att mentalsjukhuset hade varit säkrare än det förra som låg vid utkanten av staden, de hade haft lite rätt i alla fall.

Gromköping

Gromköping är en stad som kan mäta sig med Gotham City i dysterhet. Staden har en lång historia av kriminella gäng och starka kriminella ledare. Gromköpings kriminella är oftast de som har monopol på de nyaste drogerna på Sveriges drogmarknad, staden kallas för Sveriges skugga av goda skäl. Rykten säger att endast de starkaste poliserna kan överleva i över tre år där. Staden har en historia av att vara byggd av landets största

avskum och kriminella någon gång under 1500-talet eller 1600-talet. Staden grundades av en pirat vid namn Grom Vitskägg, som med okända metoder inte bara grundade staden, utan också lät bygga ön som han lät bygga staden på. Stadens invånare har sedan överlevt en hel del på smuggling och som legosoldater tills 1800-talet då den svenska kungen slog ut smuggelkungarna och gjorde stora försök att göra staden fri från brott, sedan dess har staden dragit till sig all sortens personer så som mördare, våldtäktsmän, rånare, ficktjuvar, smugglare och annat avskum, men också många ärliga människor för affärsmöjligheterna, för lönerna är oftast högst i Sverige. Som svar på stadens växande brott så blev en stor del av stadens poliser korrupta och tjänade mer på mutor under ett halvår än vad de skulle göra på två år ärligt arbete. I början av 1990-talet så började staden en ny era, stadens första egna hjälte, Röda spöket, som sedan efter några år av hårda år som brottsbekämpning både blev en av Sveriges mest omtalade hjälte och sedan flyttade han söderut för att bekämpa brott i en annan stad, och för att lämna plats åt en annan kämpe i form av den arroganta och själviska Svarta guldets och senare också av den odöda hjälten Ghast. Fast de gör allt på sina sätt vet ingen vad staden har för framtid, kanske kan de städa upp i staden.

Under staden finns det en mängd tunnlar som ingen riktigt har vågat undersöka, för rykten säger att det finns monster där nere och att tunnarna ändrar form hela tiden.

Redaktörens not: 1990-talet som nämns ovan är mer troligen tidigt 80-tal, in på Nybörjarperioden. Svarta guldets kommer troligtvis i slutet av Framgångsperioden.

Övriga:

Detta är unika platser som varit med eller omnämnts i serien.

Galleri kloak, konstgalleri i Gromköping.

Ghasten, bar i Gromköping, ligger nära galleri kloak.

Cavein, okänt etablissemanget i Gromköping.

Franks restaurant och gatukök, Luleå.

Jah Twinkle Club, reggaeklubb, Uppsala.

Fröken Marmelad, café, Stockholm. Kallas bekant i avsnittet *Fritt fall*.

Söderbanken, Stockholm

Kvibergs kyrkogård, Göteborg

Kebnekaise bergskomplex

Fredshuset, Zügspitze, Die Frieden Bandes högkvarter

[Just Revenge högkvarter i NY](#)

[Bra kök o bar, Stockholm](#)

[Garzia Montoros Nöjsspalats/Studio, Stockholm](#)

Besökta städer:

Gromköping

Uppsala

Stockholm

Göteborg

Vansbro

Luleå

Adana (Turkiet)

New York (USA)

Kapstaden (Sydafrika)

Kapitel 5: SERIEN

I detta kapitel så står alla manusidéer, kommande och publicerade serier.

Älskade, redaktioner, utgivningslagar, redaktörer, varvarhets- och vilddomars
och i denna måletiga givningslag av superhittar:



BOCKEN BRINER

MANUSFÖRT AV: DANIEL SCHENSTRÖM. REDAKTIONEN: DANIEL SCHENSTRÖM
REDAKTÖR: DANIEL SCHENSTRÖM. ÖVERSÄTTNING AV: DANIEL SCHENSTRÖM
FÖRSTA BILDGIVARE: THOMAS FELL, FREDRIK JELANDER OCH DANIEL SCHENSTRÖM
TELLSÅSÄS: DANIEL SCHENSTRÖM

Serien utges 12 ggr per år av FANTASY COMICS. Karaktärerna i serien älskar alla
respektive skapare nedan serier som sålats i DC Comics, Marvel, Superman,
lika som med levande eller döda personer är bland uttänkt och bland ut,
etc etc etc

Seriesidskiss av Daniel Schenström. Serien kan du läsa om under Färdiga manus.

PUBLICERADE SERIER

Här finns detaljerna från de avsnitt med Nordens Stjärnor som publicerats antingen i Svenska superserier eller i albumen som kom ut 2014 och 2020. Svenska superserier är vanligtvis svartvit men enstaka nummer och albumen är i färg. De står här i ordning efter när de publicerades.



Dedrup's dödliga prisma!

av Daniel Schenström (författare och tecknare) med Thomas Fels (tuschning) efter idé av Dan Sjöström.

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: 8, Volym 1

Sidantal: 10

Synopsis: Gruppen upptäcker att ett populärt tredimensionellt plastpussel gör människor viljesvaga och finner att det är del av en plan av en utomjording för att skaffa slavar till ett krig mellan hans ras och en annan. Några av medlemmarna är försvunna så gruppen är uppdelad när avsnittet avslutas. Avsnittet efter detta är *Disco Inferno* (se nedan).

Medverkande: Lon, Orientens pärla, Tin, Johnny Boy, Otroliga mannen, Pantern och Nox.

Period: Nybörjarperioden.

Uppföljningsnoter: -Vad händer med övergivna robotar och annan teknologi?

-Varför övervakar Dedrup USAs capitolium?

-Hur går det för Avatarianerna och Virtusierna i deras konflikt?

-Hur utspelade sig striden mot Förfärliga fyran?

-Hur utspelade sig striden mot skurkarna som Insektören låg bakom?



Splatter

av Daniel Schenström.

Typ: Kort humorstrip.

Nummer: 9, Volym 1

Sidantal: 1/2

Synopsis: Jeanne har ketchup på sin spaghetti.

Medverkande: Jeanne Nocturne och Personligheten.

Period: Inte en del av kontinuiteten.



Bwains

av Daniel Schenström.

Typ: Kort humorstripp.

Nummer: 9, Volym 1

Sidantal: 1/2

Synopsis: Nox och Jeanne samtalar om zombier.

Medverkande: Nox och Vita Duvan II.

Period: Inte en del av kontinuiteten.



Bit för bit

av Fredrik Jelcander (författare) och Sebastian Sandberg, Daniel Schenström, Dan Sjöström, Thomas Fels, Tobias Hofling, Lars Johansson och Viktor Matiesen (bild).

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: 10, Volym 1

Sidantal: 12

Synopsis: Greven berättar om hur han samlade ihop de första medlemmarna i Nordens stjärnor. Orientens pärla plockas upp i Adana i Turkiet där hon precis fått sitt magiska halsband, Lon från det truckstop i Luleå där han jobbar i köket, Nox från en kyrkogård i Göteborg, Otroliga mannen precis efter han gripit Diamant-Jimmy i Stockholm, Johnny Boy strax efter ett ingripande i Stockholm på

söder och Pantern som han kände sedan tidigare från en hemlig plats. Avsnittet *Kalabalik i Kebnekaise* utspelar sig direkt efter detta.

Medverkande: Lon, Orientens pärla, Greven, Johnny Boy, Otroliga mannen, Pantern och Nox.

Period: Nybörjarperioden.

Uppföljningsnoter: -Vita Duvanbysten, vad kommer den ifrån? Trofé?

-Vilket är det växande hotet från det paranormala och övermänskliga?

-Vilket är det stolta arvet och traditionen Greven refererar till? Första superhjälten och Folkets väktare?

-Vilka var de personer Greven valde bort till Nordens stjärnor på grund av "moraliska" olikheter?

-Sverige kommer bli bättre för de döda om Grevens planer genomförs. Hur?

-Tynar spöken bort?

-Är de fem första rekryterna de 5 mäktigaste som Greven kallar dem?

-Vad dömer "oss" till döden om inte Pantern leder Nordens stjärnor?

-Är det första gänget de största hjältarna "vi" nånsin haft?

Möt Nordens stjärnor

av Daniel Schenström (författare) och nästan alla (bild).

Typ: Kort introduktionsserie.

Nummer: 8, uppdaterad version i Volym 1.

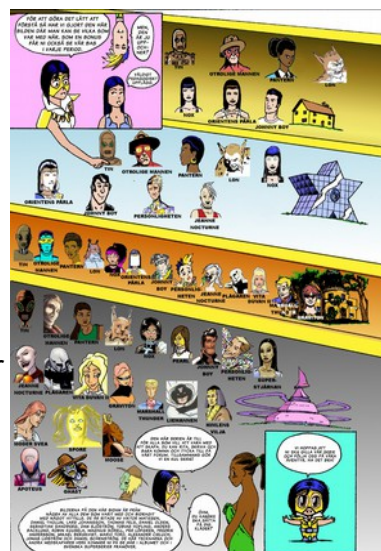
Sidantal: 2

Synopsis: Orientens pärla introducerar konceptet med Nordens stjärnor.

Medverkande: Alla.

Period: Inte en del av kontinuiteten.

Noter: Denna serie uppdaterades inför publicering i albumet för att inkludera de figurer och information som tillkommit. Det är den versionen som inleder denna version av guiden.





Nordens stjärnor vs Vengeance

av Thomas Fels (författare) och Mario Toro (tecknare).

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: 11, Volym 1

Sidantal: 14

Synopsis: Nordens Stjärnor följer en serie misshandlade personer till den som ligger bakom attackerna, antihjälten Vengeance. För att fånga in honom låtsas Plågaren gå med honom. I slutändan väljer de dock att dumpa honom i en sopcontainer istället för att ställa honom inför rätta.

Medverkande: Nox, Tin, Pantern, Lon, Plågaren och Superstjärnan mot antihjälten Vengeance (skapad av Tobias Hofling).

Period: Superstjärneperioden.

Uppföljningsnoter: -När fick Nordens stjärnor flygplanet de använde? Vem har byggt det? Det figurerar som tidigast i Kalabalik i Kebnekaise.

-Vengeance vet Plågarens riktiga förnamn. Är det bra?



Nordens stjärnor och Hatets vän

av Thomas Fels

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: 12, Volym 1

Sidantal: 11

Synopsis: Leif skapar en ny Hatet för att ta kål på Greven men Spores interaktion gör att hatet vänds till kärlek. Man får se en del av Leifs liv.

Medverkande: Greven, Tin, Spore, Lon, Moose, Plågaren, Leif Schwarz, Hatet

Period: Superstjärneperioden

Noter från författaren:

-Egentligen är det Spore som inte riktigt förstår sig på vår vanliga vardag. Och eftersom Tin är (?) och ser ut som en robot så kan han få det svårt att hålla koll på Spore på egen hand.

-Till Grevens mäktiga fiender hör Leif Schwartz (och Hatet), men mer på ett personligt plan. Dessutom är väl Emeritus Blod en rätt jobbig kille. Jag tycker det är självklart att han som ledare för NS genom åren skaffat sig mäktiga fiender och vi får väl se vilka de är.

Uppföljningsnoter: -I slutet går Moose, Plågaren och Lon i ett väldigt snöigt stadslandskap. Greven antyder också att det är ovanligt kallt. Vad kan orsaka det?

-Greven ser Nordens stjärnor som sin egen privata armé.



En hobby för alla

av Elof Johansson (författare) och Mario Toro (bild) med Thomas Fels (textning, färg).

Typ: Tre avsnitt lång berättelse.

Nummer: 13-15, Volym 1

Sidantal: 15, 17 och 18

Synopsis: Superskurken Ingen försöker utplåna Nordens stjärnor genom att få USA att se dem som fiender. Gruppen stoppar hans plan och fångar honom och han interneras på Havsbergets mentalsjukhus.

Medverkande: Ghast, Lon, Pantern, Superstjärnan, Plågaren och Nox.

Period: Superstjärneperioden

Uppföljningsnoter:

- Basen är nära Gromköping för tillfället eller har tillgång till teleportörer.
- Nox har troligtvis inte besökt Gromköping innan detta avsnitt.
- USA har en tillfällig ambassad i Gromköping då den i Stockholm inte går att använda för tillfället efter en superskurksattack.
- Ghast och Plågaren har besökt Havsbergets mentalsjukhus innan detta avsnitt.



Förgöraren

av Sebastian Sandberg (författare och tecknare), Viktor Matiesen, Mario Toro och Alexander Cieluch (alla tre tecknare)

Typ: Stor cross-over mellan många av de universum som publicerats i Svenska Superserier tidigare.

Nummer: 13-19 (6 delar publicerade hittills, Nordens stjärnor är med i de sista tre delarna.)

Sidantal: 18, 24, 23, 25, 25, 37 och 16

Medverkande: Plågaren, Superstjärnan, Jeanne Nocturne, Pantern, Nox, Tin, Marshall Thunder, Johnny Boy, Otrolige mannen, Greven, Vita Duvan II, Spore och Lon. Dessutom folk från många andra av SSS serier.

Period: Superstjärneperioden

Synopsis: Antagonisten är Ahriman, en av Qlipothens många skepnader vilken som vanligt är ute efter att förstöra multiversum. Han tar Blackflash från Golden Gang och Pig Face som medhjälpare och förföljs av Napoleon Cross och personer denne tar med sig. Planerad att gå i 7 delar.

Noter: I Förgöraren får vi möta hjältar och skurkar från flera av Svenska Superseriernas olika serier vilket tyder på att de alla kommer från parallella universum. Dessa inkluderar Marc Saunders från Agent Marc Saunders, Napoleon Cross från Dark World, Blackflash från Golden Gang med flera. Andra serier som det hämtats figurer från är STHLM Utopia, Endeavour, Kenny och Goldberg, Pigface, X-Raymond, I förfäders spår, Internationell Crossover och Svanen.

Dessa figurer och deras världar kommer inte att detaljeras närmare här i guiden annat än det som står i Kapitel 2: **VÄRLDEN** utan den som vill veta mer får läsa de aktuella tidningarna och albumen.

- Den Tin som var med i Förgöraren är inte den "riktige" Tin, utan helt och hållet robot. Frågan om var originalet är och varför den "falske" Tin har ersatt honom är något som jag lämnar för andra skapare att fylla i, men jag vill gärna påpeka att Tin 2.0 är en lika hygglig kille som sin "brorsa", annars skulle han inte ha kunnat stå emot Ahrimans kontroll.

- Virtus är fast i NS-versumet efter att den kärlekskranka Jeanne Nocturne "övertalat" Blackflash att han kan komma tillbaka för att hämta honom när Virtus vilat upp sig. Men som jag redan vet så kommer inte Blackflash att kunna återvända för saker som pågår i GG-versumet. Detta tillåter alltså att Virtus syns i bakgrunden av NS-äventyren då och då, om det så är han och Jeanne som delar ett ömt ögonblick på någon restaurang eller något komiskt som att han har på sig ett förkläde och hjälper Betjänten med disken. Men om han har en större roll i något NS-avsnitt som innefattar dialog eller så måste man prata med mig först.

Jeanne mer eller mindre kidnappade Virtus ja, men Virtus är inte så sur för det. (Han är ju fortfarande en tonåring med ganska aktiva hormoner).

När dom bråkar så kommer det nog vara över anti-hjälte-mot-traditionell-superhjelte-debatter, men förr eller senare blir dom sams igen.

Jag tänker att deras förhållande inte är tänkt att vara för evigt då Virtus förr eller senare måste komma hem till sin egen värld.

När dom väl skiljs åt och Virtus återvänder till Virtusversumet så tror jag att det blir lite tårar för båda.

Men JeannexVirtus är inte ett par menat för drama, mest för humor och varma känslor.

-Nordens Stjärnor flyger i en hittills osedd flygfarkost med öppen topp med plats för åtminstone 7 personer.

-Greven utnämner alla hjälpare hjältar och skurkar till hedersmedlemmar i Nordens stjärnor.

Virtus är beskriven i **Appendix 8**.



Falskspel i Gromköping

av Thomas Fels (författare och textare) och Jonas Lidström (tecknare, färg)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: 16, Volym 1

Sidantal: 14

Synopsis: Fiddler och Råttan samarbetar för att Råttan ska stjäla en värdefull violin medans Fiddler distraherar hjältarna. Fiddler åker fast medan Råttan klarar sig undan.

Medverkande: Greven, Marshall Thunder, Jeanne Nocturne, Ghast, Fiddler och Råttan.

Period: Sönderfallsperioden



Diamant i olja

av Thomas Fels (manus, text, färg, tusch) och Per Löfgren (tecknare)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

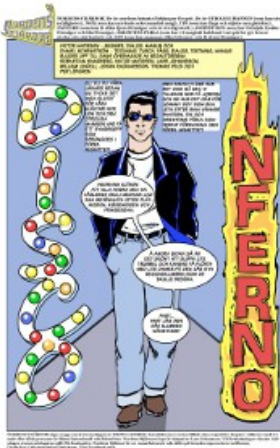
Nummer: Volym 1

Sidantal: 9

Medverkande: Greven, Jeanne Nocturne, Tin, Pantern, Råttan och Diamant-Jimmy.

Period: Framgångsperioden

Synopsis: Råttan dyker upp under en konstutställning. Ghast gör ett gästframträdande.



Disco Inferno

av Daniel Schenström (författare, bild, text och färg) och Viktor Matiesen (författare och bild)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: Volym 1

Sidantal: 8

Synopsis: Avsnittet efter Dedrups dödliga prisma, där vi följer Johnny Boy som får sällskap av Magiska Markus i jakten på Tin, Pantern och Orientens Pärla som saknas sen avsnittet innan. Grotsko (Dr Demon), Pitchfork (Satanssoldaten) och White Witch (Pomperipossa) dyker upp.

Medverkande: Johnny Boy, Tin, Pantern, Orientens pärla, Grotsko, White Witch och Magiska Markus.

Period: Nybörjarperioden

Fritt fall

av Daniel Schenström (författare, bild, text och färg) och Viktor Matiesen (författare och bild)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: Volym 1

Sidantal: 8

Synopsis: Avsnittet efter Disco Inferno där hela gänget återsamlas och möter några av Hjälmarens underhuggare och hittar en märklig amulett som Hjälmaren var ute efter.

Medverkande: Greven, Johnny Boy, Betjanten, Pantern, Lon, Tin, Nox, Orientens pärla, Otrolige mannen och Hjälmaren.

Period: Nybörjarperioden

Noter: Amuletten är den första ledtråden till mytologin bakom

Nordens Stjärnors basvarelses historia.



Kalabalik i Kebnekaise

av Fredrik Jelcander (författare) och Thomas Fels (bild, text och färg)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: Volym 1

Sidantal: 14

Synopsis: Tar vid efter Bit för bit efter okänd tid när gruppen möter ett hot och Tin som är övertagen av hotet.

Medverkande: Greven, Pantern, Lon, Tin, Nox, Orientens pärla, Otrolige mannen, Johnny Boy.

Period: Nybörjarperioden

Jagad jägare

av Thomas Fels (författare, bild, färg och text) och Per Löfgren (författare och bild)

Typ: Del av duologi.

Nummer: Volym 2

Sidantal: 14

Synopsis: Lon och Superstjärnan tar sig an en grupp jägare och stöter på Doktor Dedrup och Vengeance. Första av tre delar.

Medverkande: Jeanne Nocturne, Marshall Thunder, Lon, Superstjärnan, Greven och Pantern

Period: Superstjärneperioden

Uppföljningsnoter:

-Vem har dödat jägaren Erik?

-Vem dödade och pålade jägarnas hundar?



Dedrups Dårskap

av Thomas Fels (författare, text och bild), Per Löfgren (författare och bild) och Daniel Schenström (färg)

Typ: Del av trilogi.

Nummer: Volym 2

Sidantal: 22

Synopsis: Den avslutande delen av duologin, där General Winter hjälper Nordens stjärnor mot Dedrup. Målet är som vanligt att samla in folk för Dedrups hemplanets krig.

Medverkande: Jeanne Nocturne, Marshall Thunder, Lon, Superstjärnan, Greven, Pantern, Doktor Dedrup, General Winter, Råttan och Ingen.

Period: Superstjärneperioden

Uppföljningsnoter:

-Är detta Dedrups andra framträdande sedan Dedrups Dödliga Prisma då han nämner prismorna på ett sätt som låter som det var hans förra plan.



Stolt i New York

av Thomas Fels (författare, färg och text) med Mario Toro (bild).

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: Volym 2

Sidantal: 24

Synopsis: Jeanne och Lon åker till Just Revenge högkvarter för att mucka gräl på grund av upphovsrättsliga skäl.

Medverkande: Jeanne Nocturne, Lon, Plågaren, Nox, Otroliga Mannen, Superstjärnan, Greven, Hyperman, Captain World, Miracle Woman, Human Bat, Spider-Venom och Wolverhino.

Period: Superstjärneperioden

Uppföljningsnoter:

-Vi ser tre namnlösa superpersoner, troligen en grupp som dykt upp för att försöka rekryteras av Just Revenge. Vilka är de?



några av dem som motarbetar den och vad som händer när det blir fel.

Medverkande: Otrolige mannen, Moder Svea, Apoteus, Verkligheten, Nekro, White Witch, Omnus Infernata, Dödskallevinnan och Magiska Markus.

Period: Från före Nybörjarperioden till Superstjärneperioden.

Monstermakaren

av Lars Johansson och Thomas Fels

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Nummer: Volym 2

Sidantal: 21

Synopsis: Handlar om Emeritus Blod första framträdande där han skickar sina monster mot Stockholm.

Medverkande: Greven, Otroliga mannen, Lon, Nox, Orientens pärla, Johnny Boy och Tin

Period: Nybörjarperioden



VÄNTANDE SERIER

Det här är listan på helt färdiga serier som ännu inte publicerats i Svenska Superserier eller i albumen. De flesta i denna sektion finns både som svartvita serier och i färg även om bilden visar svartvitt.

Bad move Johnny Boy

av Fredrik Andersson (manus, skiss) och Viktor Matiesen (bild).

Finns med färg av Daniel Schenström.

Typ: Ensides humorserie.

Medverkande: Pantern, Nox, Orientens pärla och Johnny Boy

Period: Oväsentlig



Ledarproblem

av Fredrik Andersson. Finns med färg av Daniel Schenström.

Typ: Enrutats humorserie.

Medverkande: Nox, Pantern, Johnny Boy, Moder Svea, Marshall Thunder

Period: Oväsentlig



Tin och kärleken

av Per Löfgren. Finns färglagd av Daniel Schenström.

Typ: Ensides humorserie.

Medverkande: Tin, Orientens pärla, Personligheten, Superstjärnan

Period: Oväsentlig



Period: Oväsentligt

Testund med Nox

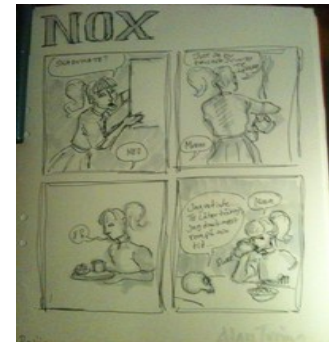
av Per Löfgren. Färdigställd av Daniel Schenström.

Typ: Ensides humorstripp.

Synopsis: Nox dricker té med någon som själv inte dricker.

Medverkande: Nox

Period: Oväsentligt



Hår

av Daniel Schenström

Typ: Liten seriestripp.

Medverkande: Superstjärnan, Moder Svea, Orientens pärla, Personligheten, Lon, Moose, Jeanne Nocturne, Spore, Vita duvan II och Nox.

Period: Oväsentligt



Hjältarnas hjälte

av Fredrik Andersson. Finns tuschad och färglagd av Daniel Schenström

Typ: Ensides humorserie.

Medverkande: Lon, Nox, Plågaren, Betjänten

Period: Oväsentligt.



Den årliga medlemsdriven

av Daniel Schenström

Typ: Ensides humorstripp.

Sidantal: 1

Medverkande: Nox, Moose, Spore och Lon.

Period: Oväsentligt



Nordens Stjärnor Möter Lagens Vänner

av Stefan Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: 8

Medverkande: Nox, Lon, Johnny Boy, Pantern, Tin, Otrolige mannen, Pomperipossa, Stålbjörnen, Z'Kalman, Lille Blixt, Mirakelina, Zatannika, Hyperman, Human Bat, Spider Venom, Wolverhino, Ångestmannen och Imp.

Period: Framgångsperioden



SERIER UNDER PRODUKTION

Det här är en lista med de sidor där det tecknade materialet börjat produceras.

Tillbakablickar

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: 3+

Synopsis: Målad serie i Alex Ross-stil vars första del krönikerar tidigt i Nybörjarperioden. Tänkt till ett färgnummer av Svenska superserier.

Medverkande: Tin med flera.

Period: Superstjärneperioden

Status: Synopsis och skisser

Thunder from Space

av Daniel Thollin

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

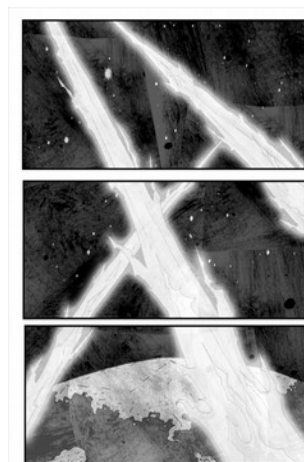
Sidantal: 7+

Synopsis: Gruppen möter Marshall Thunder som landat på jorden i jakt på tentakelmonster.

Medverkande: Tin, Vita Duvan II, Superstjärnan och Otrolige mannen II.

Period: Superstjärneperioden

Status: 7 sidor färdigtecknade. För tillfället arbetas ej på denna då Daniel är upptagen.



Haute Couture

av Daniel Schenström

Kort humorstripp/sida.

Medverkande:

Period: Oväsentligt

Status: Skissad

Nattens visor

av Viktor Matiesen (författare) och Jonas Lidström (tecknare)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Fokus på Jeanne Nocturne i Silver Age-perioden, Bronze Age-perioden eller i Modern age-perioden. Det är en parodi på Viktor Rydbergs dikt "Tomten" fast omskriven på Jeanne's sjuka och galna sätt när hon gör en nattpatrull själv i jakt på en galning som har kidnappat ett eller flera barn. Manusets finns upplagt på forumet på:

<http://www.scifinytt.se/forum/index.php?showtopic=7077&view=findpost&p=161877>

Medverkande: Jeanne Nocturne

Period:

Status: Okänd

London ringer

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: Ca 6

Synopsis: Nordens stjärnor möter brittiska The Club som behöver hjälp då deras vän The Detective är försvunnen på sin födelsedag.

Medverkande: Tin, Lon, Nox, Pantern, Greven, Orientens pärla och Otroliga mannen.

Period: Nybörjarperioden

Status: Skisser och påbörjad sida, löst manus/synopsis klart



Terror i Tyrolerna

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: Ca 20.

Synopsis: Detta äventyr utspelar sig direkt efter Fritt Fall och handlar om när Nordens stjärnor besöker det tyskspråkiga området på en slags PR-turné. Den avbryts när larmet går från en fabrik för slutförvaring av farliga kemiska ämnen. Tillsammans med Tysklands främsta superhjärtegrupp, Das Frieden Band, slåss man (troligen) mot Pollution som hävdar att fabriken döljer vad de egentligen sysslar med. Sanningen är nåt för den som läser att få reda på.

Medverkande: Tin, Lon, Nox, Orientens pärla (ev), Otroliga mannen, Greven, Pantern, Pollution, White Witch och Jeanne Nocturne.

Period: Nybörjarperioden

Status: 1 sida klar, 2 skissade, löst manus/synopsis klart



Julafton

av Daniel Schenström

Typ: Kort humorserie.

Sidantal: Minst 3, troligen 4-6 totalt

Synopsis: Gruppen öppnar sina julklappar.

Medverkande: Alla

Period: Oväsentligt

Status: 1 sida klar, skisser, löst manus/synopsis klart



Död

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: Ca 20.

Synopsis: Gruppen strider mot Mort som retirerar men Vita Duvan II rycks med in i hans dimension. Gruppen får reda på faran med den levande basen.

Medverkande: Hela Superstjärneperiodsgänget förutom Marshall Thunder.

Period: Superstjärneperioden

Status: 3 sidor klara, 2 skissade, löst synopsis som blir färdigt i samband med ritandet.



VÄNTANDE MANUS

Det här är en lista med helt färdiga manus som inte ännu börjat tecknas. Dessa manus kan hittas på vårt samarbetsforum.

Bocken brinner

av Daniel Schenström (författare)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Graviton och Plågaren slåss mot Pitchfork och White Witch i Enköping på julafton. Manuset finns upplagt på forumet på:

<http://www.scifytt.se/forum/index.php?showtopic=7077&view=findpost&p=152054>

Medverkande:

Period:



Tyst, de döda talar

av Elof Johansson (författare)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: 21

Synopsis: En välgörenhet för att samla in pengar till ett museum som ställer ut antika magiska föremål, där Nordens stjärnor har ställt upp som vakter efter att en rad brutala stölder där tjuvarna var människor som hade begravt några veckor tidigare, eller dött någon månad tidigare. Museet anfalls av maskerade människor som visar sig vara vandrande lik och som kontrolleras av en nekromatiken Nekro, en av de starkaste inom den konsten i svensk historia, och även mästare inom att hantera magiska föremål.

Utspejar sig i den moderna eran. Manus här:

<http://scifytt.se/forum/index.php?showtopic=9487&p=265355>

Medverkande: Nox, Pearl, Greven

Period: Superstjärneperioden

Ghast vs Zombie Girls

av Elof Johansson (författare)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: 14

Synopsis: Ghast stöter på zombies som någon opererat in maskingevär i.

Manus finns hos Daniel Schenström

Medverkande: Nox, Ghast, Moder Svea, Liemannen och Lon

Period: Superstjärneperioden

Apoteus

av Elof Johansson (författare)

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal: 15

Synopsis: En webbsida sänder tortyr av barn vilket man sätter stopp för. Detta är också Apoteus debut.

Manus finns hos Daniel Schenström

Medverkande: Graviton, Tin, Ghast, White Witch, Grav, Pitchfork och Apoteus

Period: Superstjärneperioden

Plågaren ensidors

av Lars Johansson

Synopsis: Ruta ett:

Kvinna som hukar sig, ser skräckslagen ut. Man som står rest över henne med ena handen redo till slag.

Kvinnan: "...nej Gustav! Nej..! Slå mig inte..."

Ruta två:

Närbild mannens hand, men nu har någon tagit ett stadigt tag om handleden.

Röst utanför bild: " Gustav, hon sa nej. Jag tror du ska sluta med det här..."

Ruta tre:

Man ser mannen med skräckslagen min i Plågarens grepp, Plågarens ansikte är nära mannens.

Plågaren: " Jag ska lära dig sluta med det här..."

Ruta fyra:

Plågaren och (till exempel) Nox är ute och promenerar på stan.

Nox: " Varför tog det så lång tid?"

Plågaren "Var tvungen att röja upp lite innan jag kunde komma!"

Dumma idéer

av Fredrik Andersson

Synopsis: Jag har förslag till en serie där Plågaren sprutar eld och Lon flyger.

Ruta ett: Någon och Plågaren sitter och spelar TV-spel (tex Pong), i bakgrunden syns vagt en person komma in med en bricka.

Ruta två: Lon står framför de bägge med en fylld bricka, de båda försöker irriterat titta runt honom för att se vad de spelar.

Lon säger: Här vare snacks! Snacksdax!

Ruta tre: Plågaren tar en näve och stoppar i munnen. pratar med munnen full.

Plågaren: (mums)tack(smack)

Ruta fyra: Plågaren sprutar eld ur munnen.

Plågaren: Ghaaa!!(spott)(spott)

Ruta fyra: Lon flyger genom luften, ut ur rummet... (Kastad?)

Lon: Jag kan flyga?!

Ghast ensides

av Elof Johansson

Synopsis: Sedan har jag ett förslag om en ensidare om Ghast: Om inte annat, varsågod

att utveckla den vidare.

Ruta ett: Man ser flera personer på en julfest bilden är koncentrerad i närheten utav en soffa där man ser Ghast sitta med hatten för ögonen och Nox sitter bredvid några ungdomar står bredvid..

Ruta Två, en närbild på soffan och de två ungdomarna som står bredvid soffan.

Ungdom ett: Julfest, och ändå har de kvar halloween dekorationerna.

Ungdom två: Ja, det är nästan lite patetiskt.

Ruta tre: Ghast reser sig upp och skriker åt de båda livrädda ungdomarna.

Ghast: Jag lever än!

Ungdomarna: AH!

Ruta fyra: Gast sitter och surar medan Nox håller upp något i en plastmugg.

Ghast: Samma visa varje år, det är hur jag håller gatorna rena från brott på julen.

Nox: Jag erbjöd dig ett tomteskägg men du tackade nej.

OFÄRDIGA MANUSIDÉER

Det här är en lista på idéer som ännu inte kommit förbi idé eller synopsis-stadiet eller som inte skrivits klart än.

10 frågor

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Graviton som jag antar går på Lunds universitet i Superstjärneperioden, får besöka Havsbergets mentalsjukhus och får möta Nattkatten, och ställa frågor till honom, här får man veta om hans bakgrund och varifrån han har fått smeknamnet Nattkatten ifrån, samt så får man träffa alla hans personligheter, snart så rymmer han och alla drabbas av panik.

Medverkande: Graviton.

Period: Superstjärneperioden

Andra chansen

av Thomas Fels

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Vita Duvan II jobbar hårt på sin image. Men försummar hon sina hjälteplikter? När hon möter Bönsyrans i en kamp får hon ett ben avbitet. Nu krävs ett riktigt flummirakel för att återställa det, en andra chans.

Medverkande: Otroliga mannen, Vita duvan II, Plågaren och Tin.

Period:

Balens kung

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En skolbal får en oväntad vändning när Victor Blanc anländer tillsammans med några andra och tar dem som gisslan. Här får man veta av de andra skurkarna att: "Om Sveriges undre värld vill berätta skräckhistorier, så berätta man historier om Nattkatten."

Medverkande:

Period:

Basens tidigare liv

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Se **Appendix 2: Övriga småidéer.**

Medverkande:

Period: Före Nybörjarperioden

Buddy Cop

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Och så hade jag en annan idé om en buddy cop liknande story mellan Plågaren och Jeanne Nocturne.

Carpe Nocturnal

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Det här idén ska utspelas i Superstjärneperioden, där ledaren för Nordens stjärnor träffar på Jeanne Nocturne efter hon har varit försvunnen efter Sönderfallsperioden (där hon begått ett hemskt dåd som fick henne att gå i exil. Se nedan).

Medverkande: Superstjärnan och Jeanne Nocturne.

Period: Superstjärneperioden

Cyan & Guld

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Spore's introduktionsserie. Hela historien utspelar sig i modern tid, men med ett sparsmakat persongalleri. Hela historien utspelar sig under en enda natt, där hela historien är specialskriven för att lämpa sig för en berättarkonst som stödjer sig mycket på färg, med Outsiders Annual #1 från 1986 som förlaga.

Norden Stjärnor har nyligen insett att deras bas är ett levande väsen, och gruppen är något förbluffade. Samtidigt känner sig Orientens pärla sig allt mer tveksam till att fortsätta sitt liv som superhjälte, då hennes halsband tappar fler och fler pärlor... Kan hon snart bli kraftlös? Vad händer om det sker under en strid? Sviker hon resten av gänget om hon bara hoppas av, utan att säga något? Svåra frågor.

Lon har börjat låsa in sig själv på nätterna, då hans animaliska sida växer sig allt starkare, han har börjat hitta sig själv ute i stadens utkanter på nätterna, jagandes och springande runt som ett djur. Denna natt är det värre än någonsin, och han slår sig lös från sina egna bojor och ger sig ut i vinternatten. Samtidigt har Orientens Pärla svårt att sova och ger sig iväg ut på en nattpatrull, kan det bli hennes sista? Obemärkt för dom två, är att inte bara dom själva har nyss upptäckt basens natur, utan dess existens ger svallvågor som når långt bortom deras eget universum. Samtidigt som dom två hjältarna beger sig ut i natten, så hoppar nånting bortom mänskligt förstånd just ut ur en lång resa genom den eviga natten. SPORE! Parallellt får vi följa dom tre, då dom kommer närmare en

sammanstrålning. Seriens färgschema är tillbakadraget, med dominerande blåa och Cyana färger, tills Spore antar humanoid form i slutet, och en kraftig blixtnö av guld avslutar serien.

(Ett längre synopsis och diskussion om denna berättelse finns på forumet.)

Serien introducerar karaktären Spore, en extradimensionell livsform, ett levande kosmiskt mätinstrument skickad för att studera den levande basen som utgör Nordens stjärnors högkvarter.

Historien utspelar sig i den moderna eran, i nutid. Vi får främst följa 3 karaktärer, Spore, Orientens Pärla och Lon, under ett antal timmar, en höstkväll. Vintern är väg, och allt eftersom historien målas upp så börjar allt mer snö att falla.

Historien kommer att drivas fram i stort av olika element som kräver stiliserad färgläggning. Färgläggningen kommer med andra ord att spela en stor roll i historieberättandet, med främsta influensen från DC's Outsiders Annual #1.

När historien börjar så är Orientens pärla oroad över att hennes pärlhalsband som ger henne hennes krafter håller på att ta slut. Hon har varit lite deppig och ur fas ett tag, och ursäktar sig från de få andra i NS som är där den kvällen, och drar sig ut på patrull för att skingra sina tankar.

Just som hon lämnar Basen, får vi se Lon. Han har det inte så bra ställt just nu han heller, eftersom hans Lo-krafter har börjat ta över hans intellekt mer och mer. Nåt han har fruktat länge. Han har därför inte varit i tjänst dom senaste dagarna, och har börjat låsa in sig varje kväll (utan dom andra i NS vetande), i en särskild bur som han rekviderat från statens nästan färdigbyggda superförvaringsanstalt.

Denna kväll så hinner han inte låsa in sig dock, utan djuret inom honom skriker efter frihet och kommer ut innan nyckeln ens sitter i låset. Han beger sig ut i höstnatten han med.

Samtidigt som dessa världsliga ting föregår, så exploderar rum och tid utanför vårt solsystem!

En multiversal singularitet har öppnats, men stängs lika fort. Men innan den stängs så rusar ett föremål som påminner om ett tillplattat ägg, med ett fåtal öppningar, ut ur den.

Historien skiftar sedan mellan Orientens pärla och hennes jakt efter ett par småtjuvar som rånat systembolaget, Lons jakt efter samma tjuvar (men han jagar de av en annan anledning...) och hur Spore närmar sig jorden, Stockholm och den Levande basen, medan dess avancerade apparatur spelar in allt som den kommer förbi. Alla tre historier kommer samman i slutet, när dom tre möts i en konfrontation. Hela historien har gått i lugna och grådaskiga färgtoner, med stora inslag av Cyan, blå och grön, tills nu. I slutet så antar Spore sin humanoida form i en blixtnö av guld, och hälsar både NS och läsarna: "HAa-LI-Åå".

Jag kommer att sköta, manus, plot, färgläggning, och textning i serien. =)

Förhoppningsvis kan jag hitta någon som är intresserad av det resterande, att teckna.

Medverkande: Orientens pärla, Lon och Spore.

Period: Superstjärneperioden

Den riktige Tin återvänder

av Fredrik Andersson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Jag lägger upp det här ämnet här eftersom det rör sig om ett NS-manus. Anledningen är allt jag läst om Tin i tråden Figurer där det skrivits om felaktigheter som uppstått kring hans krafter/förmågor och diskussioner om hur detta skulle kunna lösas retroaktivt. En idé var att det är en falsk Tin, en kopia, som nästlat sig in i Norden Stjärnor.

Den tanken använde jag för att fritt skissa ihop en seriesida där jag låter den riktiga Tin blåsa bort den falska Tin med en energistråle samt visar att han kan flyga, vilket är så jag tolkar hans riktiga krafter så som karaktärens skapare själv har beskrivit dem.

Syftet var att ge en kort och dramatisk entré som det sedan kanske går att spinna vidare på om den känns okej.

Synopsis: Sedan lekte jag så klart själv med en tänkbar fortsättning. Tanken är att kunna klistra på en snabb tillbakablick där Tin förklarar vad som hänt, sedan slänga in en lämplig antagonist som attackerar dem. Antagonisten tvingas agera eftersom Tin lyckades fly ur sin fångenskap. Antagonisten slår ut alla hjältar eftersom den vet allt om dem och deras svagheter. Alla utom Tin, eftersom han är så mystiskt konstruerad. Tin, som är smart robotcyborg, har även samlat info om antagonistens svagheter under sin fångenskap. Han blottar antagonistens svaghet så att övriga hjältar tillsammans kan besegra hotet. Tin räddar dagen. De firar hans återkomst. Slut.

Antagonisten: Måhända är det en illvillig utomjordisk skurk skapat en Tin-kopia för att samla in information om jordens bästa superhjältar inför en nära förestående attack i syfte att slå ut Nordens Stjärnor och invadera jorden? Eller en skurk som inte hade tekniken att kopiera Tins förmåga att skjuta energistrålare eller flyga och istället lade till förlängda lemmar för att ha någon praktisk "kraft" att visa upp?

Medverkande:

Period:

Det nya landet

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Sverigedemokraterna har kommit till makten, och högst upp på deras dagordning är inte bara diskriminering av flyktingar, utan även förföljelse av dom som verkligen är annorlunda i samhället: Dom förbaskade superhjältarna!!

Sverigedemokraterna kör en hårdför politik, med ett budskap som snabbt sprids i medierna, mot alla superhjältar, som försvagar den svenska folksjälen.

Jimmie Åkesson har anställt och fixat avtal för benådningar, åt Emeritus Blod, Herr Vit, och flertalet andra superskurkar med hög intelligens, för att hitta ett sätt att komma till rätta med inte bara missfostrena ute på Stjärnholmen, men alla "oönskade Element" i övrigt.

Tack vare sin nya position och pengar från staten, har han fått tillgång till statens forskning om supervarelsfenomenet, som kommit fram till att en okänd, hittills oidentifierbar faktor gör att det skapas mer supervarelser, ju närmare Stjärnholmen som man kommer. (där bor ju det verklighetsförändrande väsen som utgör NS bas.)

Uppdrag: Skapa en maskin som kan tämja kraften, och omskapa en av Sverigedemokraterna utvald (Jimmie Boy, såklart...) för att omvandlas av en ovanligt hög koncentration av denna kraft, och skapa en ostoppar supervarelse i "alla SANNA Svenskers tjänst."

I slutet av storyn omvandlas Jimmie Boy av maskinen till en varelse av rent fotonisk energi, en LASERMAN! Men besegras av den förändrade Moder Svea, som anfaller med varenda nationsikon som existerar, från det konceptuella existensplanet. ^^

Men när denna skärmytsling är över, och Jimmie blivit omvandlad till människa igen, så återstår ändå en betydligt större, och svårare kamp - kampen mot rädsla och hat för allt som är annorlunda. Nordens stjärnor gör framträdanden i alla tänkbara media, för att försöka svänga om folkets opinion, och skapa ett nytt och bättre Sverige, en skinande framtid för alla, oavsett hur man ser ut, eller vars man kommer ifrån.

Huvudfigurer i storyn är Moder Svea, introducing Svensk Tiger(!), och Jimmie Åkesson.

Moder Svea kommer i stora delar av storyn att vara väldigt sjuk, försvagad med svåra smärtor, då Sverige är i ett flux. Men I slutet är hennes transformation färdig, och en förnyad Moder Svea tar plats i Nordens stjärnor.

Medverkande: Moder Svea med flera.

Period:

Det som glittrar i natten

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Ghast lyckas övertala någon av hjältinnorna i Nordens stjärnor att dejta en diamant- och narkotikasmugglare i ett försök att få fram var diamanterna är gömda. Slutar med att Victor Blanc dyker upp och dödar smugglaren, och leder hjältarna i en vild jakt genom staden medan han slår ut dem en och en.

Medverkande: Ghast med flera.

Period:

Djungelordspråk

av Daniel Schenström

Kort humorstripp/sida.

Medverkande:

Period: Oväsentligt

Dödens kvartetts första uppdykande

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis:

Medverkande:

Period:

En klass för sig

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En deckarhistoria i moderna eran där några hjältar ur Nordens stjärnor har gått med på att besöka en skola och lära vad som är rätt och fel samt svara på frågor, (ni vet, sådant man tvingades gå på i skolan och var glad för man slapp lektionen?) när ett brutalt mord på en flicka sker inne på deras toalett, och sedan dyker nya mord upp i ljuset, fullt med vittnen, men ingen som såg något.

Medverkande:

Period:

Daniels not: Detta låter som en utmärkt story för Sönderfallsperioden, att media och politiker skyller på att Nordens stjärnor borde veta bättre än att dyka upp på en skola och locka till attacker. Kanske kan vara första stora "misslyckandet" som leder till Sönderfallsperioden.

En misslyckad superskurk

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En kille eller tjej som vill bli superskurk räddar världen istället och hyllas som en hjälte.

Medverkande:

Period:

En natt ute i Gromköping

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Nordens stjärnor tycker sig behöva en kort semester och några bestämmer sig att göra en helkväll i Gromköping, de tvingar med sig Ghast som envisas med att inte sluta arbeta. De tar sig till Gromköping och märker snart att något inte stämmer. Trots det tar de sig in på en dansställe och försöker roa sig så gott det går när plötsligt Victor Blanc kommer dit, precis tagit sig ut från Havsbergets mentalsjukhus är han på jakt efter ögon, det utvecklas snart till en strid på liv och död där Nordens stjärnor både försöker stoppa Victor Blanc och samtidigt försöker rädda så många oskyldiga som möjligt.

Medverkande: Ghast med flera.

Period:

Fiddlers återkomst - en symfoni av skräck

av Jonas Lidström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Inspelad Fiddlermusik av hans underhuggare/fotsoldater.

Medverkande:

Period:

Framtiden I-IV

Dessa idéer är en del av en diskussion med olika framtidsscenarioer och om man kan baka ihop dem, eller göra det till samma framtid.

Framtiden

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Jo, för jag fick en idé som utspelar sig över 50 år in i deras framtid, Nordens stjärnor har fått ett museum byggt för sina hjältedåd och de flesta medlemmarna har gått vidare med sina liv och tvingats in i pension, förutom de som mer eller mindre är odödliga i sitt åldrande, ni vet, Ghast, Jeanne, Liemannen och Tin för att nämna några. De flesta utav deras fiender är mer eller mindre legender som man skrämmar barn med eller något ingen tror på har funnits, men det mesta kommer att utspela sig i en tillbakablick som en utav de åldrade hjältarna har när han/hon ser på sin gamla dräkt.

Medverkande:

Period:

Framtiden II

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Jag har faktiskt lekt med tanken på en alternativ framtid, där civilisationen utplånats. Nordens stjärnor kallas till hjälp med en hyper-tidsreaktor som några vetenskapsmän skapat med hjälp av ett kraschat Trifectanskt Kärn-skepp, men hela reaktorn exploderar, dock lyckas anpassa sig till en del av vågorna och kastas ett antal år framåt i tiden. Där visar det sig att explosionen i nutid, dödade Nordens stjärnor och fick civilisationen på fall (tänker mig att den utomjordiska reaktorn var riggad att explodera av Trifectanerna, och öppnade upp maskhål till en väldigt vildsint värld, med superrovdjur). Endast Otroliga mannen överlevde, tack vare sina sannolikhetsförändrande krafter. :)

Spore kommer dock att färdas tillbaka till nutid efter några om och men, och förhindra att explosionen sprider sig, därmed skapande en ny tidslinje.

Kanske din framtida värld kan vara densamma som den jag tänkt mig?? Fast några år efteråt, då det börjat komma fram lite mer av en civilisation igen, och därmed kan man leka med lite mer avancerad teknik.

Medverkande:

Period:

Framtiden III

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Det hade varit intressant om din parallella framtid var den samma som den jag har planer för, men det blir nog svårt, dock ej omöjligt. I den storyn jag har haft i bakhuvudet går det hela ut på att Nekro har fått tag i en magisk artefakt som ger han förmågan att förändra tid och rum, några i Nordens stjärnor försöker stoppa honom, men han aktiverar magin i artefakten och Nordens stjärnor kommer till en framtid där Nekro har så gott som utplånat alla hot mot honom. En av de få Nordens stjärnor-medlemmarna som är kvar är Tin, resten är antingen döda eller försvunna, som har bytt sin då skadade kropp till en underjordisk bunkers datorsystem och försöker uppfostra den nya tidens Nordens stjärnormedlemmar som visar sig vara av en stor chock för dem i Nordens stjärnor från vårt universum, vilket för tillfället är en hemlighet ^_^ . Förövrigt är största anledningen till det här universumet var att jag ville ha en anledning att ha en anledning till ett Nordens stjärnor-museum. Som jag sade innan, det skulle bli svårt att slå ihop våra olika framtids-universum. Att leka med mer avancerad teknik låter riktigt kul.

Medverkande: Tin

Period:

Framtiden IV

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Nordens stjärnor har varit på uppdrag i rymden med en oanad effekt som de inte märker förrän de närmar sig Jorden: De har hamnat i framtiden där Spore blivit korruperad och tagit över planeten och gjort Jorden till en försvarsstation mot sin egen skaparvarelse för att slippa återabsorberas av den.

Medverkande: Vita duvan II, Personligheten, Graviton, Liemannen, Apoteus och Moder Svea.

Period: Superstjärneperioden

Gigantress

av Fredrik Andersson

Typ: Två avslutade avsnitt.

Sidantal: 11 och X

Har ju tecknat ihop koncept på många karaktärer men av någon anledning så fick jag en idé till en bakgrundshistoria och serie baserat på namnet Gigantress som Viktor Matiesen hittat på. Enligt serieskaparguiden var det fritt fram att hitta på något kring namnen, och så råkade det bli. Jag har kladdat ihop en layout på ca 11 sidor men det är nog bara min ögon som kan se vad det föreställer så följande synopsis får duga.

Jag kallar karaktären för Frida, en överviktig ung kvinna som bor med sin pappa som jobbar som kemist på ett laboratorium.

Klassiskt upplägg med att alla retar "feta Frida". Hon blir hånad på vägen hem. Kommer in i huset där hon upptäcker att pappan blir hotad av en okänd man. Mannen arbetar för företaget som äger labbet och vill ta tillbaka ett unikt bantningsserum som pappan skapat, värt miljarder. Pappan har smugglat med sig den enda dosen till sin dotter Frida. Allt arbete har han gjort för hennes skull, för att hon ska bli smal och lycklig (vilket även inneburit att han jobbat som en galning och sällan varit hemma, men Frida älskar sin pappa ändå.).

Tumult uppstår i huset och pappan försöker fly med Frida, men han blir skjuten i ryggen. Pappan faller över Frida och med sina sista krafter injicerar han serumet i sin dotter. Kort efteråt förvandlas Frida till Gigantress, en jättelik och välsvarvad version av Frida. Serumet funkar, men bieffekten är att hon blev jättestor! Mannen flyr när hon river en del av huset. Utanför den raserade fasaden håller hon sedan sin livlösa pappa i famnen.

Gärningsmannen flyr i bil. Frida lämnar sin döda(?) pappa och springer efter. Det blir en slag biljakt där "jättefrida" till sist får stopp på mannens bil genom att kasta en lyktstolpe på den. Mannen tar sig ut ur vraket och skjuter mot henne men båda två upptäcker förvånat att hon förblir oskadd (hon har en viss nivå av osårbarhet). Hon ska precis hämnas genom att krossa mannen när hon hejdas av en bestämd röst. En grupp från Nordens Stjärnor har anlänt till platsen. Fortsättning följer...

Konceptet är ju en klassisk kliché med en tjockis/nörd/mobboffer som ger igen men jag tycker det funkar. Här blir hon ju inte god utan förvandlas till en slags mobbare själv, i sann hämndlysten skurkanda. NS-gruppen har jag tänkt ska bestå av Superstjärnan, Graviton och två till (markbundna medlemmar som inte kan flyga).

I en andra del är tanken att Gigantress ska kämpa mot NS-gruppen. Min synopsis här är att hon under striden försöker döda mannen som dödade(?) hennes pappa men att NS rädda honom (och får senare veta sanningen om labbet och serumet). Gigantress tvingas besviken att fly från NS, men undkommer genom att åter förvandla sig till Frida och på så sätt lura sina förföljare. Hon slinker undan med mer hämnd i tankarna, nu riktad mot NS. En ny superskurk är född.

Så, min grundtanke är att Gigantress ska bli en superskurk, hög på sina nyvunna krafter, sitt vackra utseende och möjligheten att ge igen. Feedback och åsikter är välkomna, särskilt från THE VIKTOR som ju kom på namnet. Se det som en Gigantress version 1.0 (såvida det inte redan finns andra versioner på henne).

Medverkande: Superstjärnan, Graviton med flera.

Period: Superstjärneperioden

Greven och Pantern

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Jag har haft mina funderingar på att Pantern och Greven skall ha en kväll för sig själva någonstans i Sverige, och med det så bestämmer sig några att spionera på dem

så de inte har mycket annat att göra. Än så länge är det Greven, Pantern och Nox som jag har bestämt mig för skall medverka, inte säkert på vilka mer som skall vara med. Så långt har jag kommit än.

Medverkande:

Period:

Groteskos sista berättelse

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Det är slutet för en av de mest långlivade av Nordens stjärnors fiender. Förvriden och förvuxen av demonisk magi måste han stoppas, annars kommer hans kropp skapa en portal till en av o-livets demoniska dimensioner och en invasion av demoner är nästa steg.

Medverkande: Alla då existerande nordiska hjältar.

Period: Sönderfallsperioden

Grotesko är död... Länge leve Grotesques!

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Det är dagen efter Nordens stjärnors största strid... Grotesko är död, hans kropp växte sig enorm av hans svällande demoniska energi, som slutligen brände bort honom i en enorm explosion. Stockholms slott och gamla stad ligger i ruiner... och Nordens stjärnor försöker samla sig och slicka sina sår, med många fysiskt och psykiskt sargade medlemmar.

Men mardrömmen har bara börjat... För den demoniska energin inom Groteskos kropp kan till skillnad från honom själv inte dö... Och den sprider sig nu som en löpeld, formande nya miniatyrer av demoniska livsformer, lika hans slutliga form! Men utan mänskliga drag! Dom känner ingen nåd! Ingen misskund! Ingen ånger! Bara en alltigenom brinnande instinkt att förgöra allt som lever på vårt existensplan! Kan Nordens stjärnor samla sig och förhindra hotet från att sprida sig ut från Gamla Stans ruiner till resten av Sverige?? Ja... den som lever får se!

Utspelar sig i modern tid, med i princip alla superhjältar från Norden som ännu är vid liv.

Medverkande:

Period: Superstjärneperioden

Gruppens splittring?

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En idé om just Jeanne Nocturnes hemska dåd som får henne att gå i exil, och en stor del av gänget att spin-offgruppen Nordens elit splittras. (Kan vara samma som en annan idé nedan.)

Medverkande: Jeanne Nocturne

Period:

Hatets första uppdykande

av Thomas Fels och Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En av de tidigaste äventyren med Nordens stjärnor.

Medverkande:

Period: Nybörjarperioden

Hittandet av den levande basen

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En idé är att den först hittas av en superskurk och efter att denne besegrats tar Nordens stjärnor över den utan att från början förstå att den är en levande varelse.

Skurken är troligen Hjälmarens.

Medverkande:

Period: Superstjärneperioden

Hur Otroliga mannens krafter inte fungerar

av Daniel Schenström

Kort humorstripp/sida.

Medverkande: Otroliga mannen

Period: Oväsentligt

Ingen förväntar sig Inkvisitionen

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Den moderna Inkvisitionen kommer till Sverige i jakt på det som ser som ont som vampyrer och odöda. Gissa vilka som står först på listan?

Medverkande: Jeanne Nocturne, Ghast, Nox

Period:

Jeanne Nocturnes första uppdykande

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Jag har en idé till en avsnitt där gänget träffar på Jeanne Nocturne för första gången. Jag har en rolig vision av omslaget där gängets huvudet flyter i en cirkel och glör i chock på Jeanne som visar upp ett galet smil.

Storyn går ut på hur gänget får i uppdrag att skydda en viktig man (politiker eller rik man), som visar sig att vara en riktig skitstövel, rasistisk, och med åsikter som strider mot gängets. Sen blir mannen skjuten i huvudet av en "magisk kula" och de konfronterar Jeanne som också visar sig vara anlita att skydda mannen, men misslyckas och ber att få vara med när de jagar ikapp mördaren vilket är en superskurk som jag ska skapa specifikt för den här avsnittet.

Medverkande: Jeanne Nocturne, och troligen Greven, Nox, Tin, Pantern, Otroliga mannen och Orientens pärla.

Period: Framgångsperioden

Jeanne's NEMESIS/Gryningseld

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Han tillhör samma vampyrklan som hennes ena förälder (dom har alla mohawk, det är genetiskt.), och har vissa planer för henne...

Har för mig jag visat story-idéen förut, som synes här nedan:

Gryningseld –"Vampyrsläktet är döende, i stort sett borta från denna jord. Alla klaner har decimerats kraftigt. Orsaken är den brännande solen... Trots att klanerna i alla tider har gömt sig undan från dess strålar, så har de låga doser som de utsätts för vid solens ned och uppgång påverkat vampyr-dna på ett negativt sätt.

Cancer härjar vilt ibland dom, och ju äldre dom blir... desto värre blir sjukdomen, då solens strålar träffat deras bleka ansikten oräkneliga gånger. För varje generation blir problemet värre, då allt mer av människans teknik sänder ut ljus på angränsande våglängd.

Oförmågan att skapa nya vampyrer genom bett, Xeno-genetisk sterilitet, blir allt vanligare. Men en av Nattetidens Kungar tänker inte ge sig så lätt... Han har studerat sjukdomen och kommit fram till att svaret borde finnas hos en Dhampir... den enda som kan leva i den brännande solen – Jeanne Nocturne!"

Jag kallar honom Nattidskungen - efter Kizz låt: "King of the Night-time WOOORLD!" :)

Han ska ha en ansiktsmålning och stil som påminner om deras olika persona. Men så till saken... Om jag ska kunna göra storyn, och en profil för Nattidskungen, så måste jag veta hur mäktig, och VILKA krafter vampyrer har.

Om alla vampyrer har förmågan, och särskilt då kungar som boven ovan, att få Jeanne's styrka och matchande supersnabbhet (flera hundra kilometer i timmen) så borde dom ha erövrat jorden och förslavat mänskligheten sen årtusenden tillbaka.

Endast om supervarelser med liknande styrkenivå funnits kvar (åsså cancer förstås), skulle dom logiskt sett ha kunnat hållas tillbaka.

Men jag ser det som varken logiskt eller önskvärt att klass 200 supervarelser, med nog många krafter att kontra den ENORMA rad superförmågor som en Nattidskung har, skulle funnits kvar i tiden mellan modern atom-tid och den förhistoriska eran. Det rör bara till saker, och förminskar lite våra moderna hjältar - i mitt tycke.

SÅ! En perfekt, och slutgiltig definition av en standard-vampyr, tycker jag är i sin ordning. Sen kan ju en del klaner ha särskilda förmågor, eller alla har inte dom över 200 krafter som vampyrer tydligen har. Men en definiering av en standard-vampyr, alltså vad Jeanne kan göra, hade varit på sin plats.

Medverkande: Jeanne Nocturne

Period:

Järnängels tillkomst

av Fredrik Jelcander

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis:

Medverkande:

Period:

Megamannen av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En Supermananalog dyker upp i Framgångsperioden. I någon av de följande perioderna visar det sig att han bara är en spanare för en invasion, där för att få jordborna att acceptera honom och hans folk.

Medverkande:

Period:

Militant vinter

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Mitt i juli tar en snöstorm en stad i Sverige med ett järngrepp och lägger staden under konstant snöande, superskurken General Winter har kommit till Sverige och tänker utsätta världen för en ny istid och därmed få bort det han hatar, allt som ger värme. Planerades att vara berättelsen om hur Ghast gick med i Nordens stjärnor.

Medverkande:

Period:

Må din vilja ske

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En kärnvapenexplosion av en fientlig nation utanför svenskt territorium skapar en ny skurk, Skrrxzt – den levande kärnreaktionen.

Medverkande:

Period:

Mördarmikroberna på Mallorca

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Detta är Bobbys introberättelse. Gruppen semesterar på Mallorca när Bobby råkar ut för det utomjordiska viruset.

Medverkande: Alla i Nybörjarperioden

Period: Nybörjarperioden

Nattkatten slår tillbaks

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Superstjärnan hittas levande men brutalt nedhuggen av knivar i en gränd, där hon fått en lapp fäst på ryggen, Victor vet vem hennes familj är, och bestämmer sig för ett litet besök, och kanske för ett litet tilltugg när han ändå är där, Ghast sover den dagen och kan inte hjälpa dem, och han är den enda som har överlevt och besekrat Nattkatten tidigare. Lon berättar att de två hade mötts men han skonades enbart för att han var människa i det mötet och att Victor Blanc fick reda på att han var kock.

Medverkande:

Period:

Nordens stjärnor: Nocturnis Furor

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En spin off serie med fokus på Nox och Jeanne Nocturnes äventyr i Limbo, den interdimensionella världen där alla spöken och osaliga andar håller sig till eller försöker smita därifrån för att skapa ofred i den mänskliga världen. Jag har tänkt att den skulle

kunna utspela efter Ragnarök eventen. Jag har inte tänkt så mycket, men jag har sökt inspiration från en AMV av en anime serie kallad Soul Eater.

Jag vet inte varför, men jag har känt att en helgalen tema på en NS serie är nåt vi behöver, fyllt med nightmare fuel och allt annat mysigt, kombinerad med Hellboy. Om det är nån som är intresserad att göra manus eller samarbeta med storyn, hojta till.

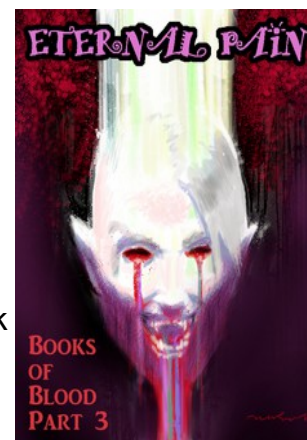
Nordens stjärnor: ETERNAL PAIN

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: En annan spin off serie, fast i hel fokus på Jeanne Nocturne som huvudperson efter serien Nordens Elit där hon slutade gruppen frivilligt efter ett fruktansvärd död i den lilla staden Märsta. Inget mer att säga, förutom en typisk 90 tals serie med mycket action och bang bang att det är lite av en parodi på en typisk Rob Liefeld serie



Nordens stjärnor: Nox och hennes äventyr (arbets titel)

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Efter jag skrev manuset för NS: Nox vs Zombies, fick jag haft en idé med Nox i fokus där hon utforskar olika övernaturliga fenomen som spöken och annat kul.

Jag har delvis skrivit på ett manus som kallas "Djupt under Ytan" som baseras på en spökhistoria ur inuiternas ursprungliga mytologi, där en fiskare finner en skelett i en sjö, och det fick mig att tänka på vad mer kunde Nox träffa på i sina solo äventyr.

En annan idé är baserad på min fascination med spökstäder och Chernobyl, där jag har tänkt att Nox skulle utforska just en övergiven spökstad nånstans i sverige och delta i deras tragiska historia.

Sen den senaste vore schysst att se hur Nox hanterar spöken som hemsöker skeppet Vasa i museet.

Annars vore det på tiden att verkligen ha en story där Nox faktiskt tar itu med Palme Mordet, kontroversiellt må så vara men just nu känner jag att SSS behöver hantera en svensk mysterie.

Jag är säker på att Sret skulle nog säkert kunna slå ihop sina idéer här och kanske komma på mer scenarion med Nox' upplevelser med det övernaturliga. Men annars är jag öppen för mer förslag.

Nordens stjärnor vs Gromköping

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Nordens stjärnor bestämmer sig att rensa upp en del i Gromköping, och märker att det inte är så lätt, inte ens om de är flera som arbetar, Plågaren möter då efter att ha stoppat ett blodigt rånförsök Nattkatten och får sitt livs största omgång, men lyckas komma undan tillräckligt länge för att kontakta de andra och besegra honom.

Medverkande:

Period:

Nordens stjärnor vs Jeanne Nocturne

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Fokus på Jeanne Nocturne som är i exil eller blivit en vigilante som begår några uppdrag för pengar och i stil med Punisher och Venom slaktar hon de onda, vilket får de övriga i gänget att se snett på det hela och konfronterar henne, men hon besegrar dem för att hon kan alla deras svagheter.

Medverkande:

Period:

Nordens stjärnor vs Werewolves

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Gänget slåss mot genmanipulerade varulvar som hjärntvättats av en galen vetenskapsman.

Medverkande:

Period:

Nox vs Zombies

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Nox i fokus mot zombies.

Medverkande:

Period:

Nya mot gamla

av Elof Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Ett avsnitt där den nyaste sättningen av hjältarna möter en tidigare sättning genom en skurks ingripande tvingas slåss mot varandra? Idén är upp till den som vill att utveckla.

Medverkande:

Period:

Nåt med Alice

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Onda versioner av Nordens stjärnor konfronteras.

Medverkande:

Period:

Orientens pärlas sista pärla

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Det är bara en pärla kvar i det magiska halsband som ger Nadira sina krafter

och hennes tankar upptas av vad hon ska göra sen. Det avslutas med en avskedsmiddag där hon sedan försvinner iväg för att leva ett vanligt liv. Hon kan gästspela efter det som civilist såklart.

Medverkande: Alla dåvarande medlemmar

Period: Superstjärneperioden

Omnus Infernatas larver

av Lars Johansson

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Dock, så kan vi ju använda Omnus-larver! ^^ Mindre versioner av varelsen, som är dess avkomma. Liksom Omnus så livnär dom sig på superkraft-generatorer, m a o dom kvantmekaniska vibrationer som omvandlar naturlagarna och gör dom ostabila nog att skapa supervarelser. Kan hända att Nordens stjärnors högkvarter får en infektion av dessa uschliga små kryp, och det blir lite Alien(s) över det hela?

Kan hända att det hela börjar med att Marshall Thunder är på besök, och har med sig en underlig uråldrig artefakt från en död civilisation, som hans egen värld vill studera, då det verkar som att hela den världen var ett avancerat utopiskt paradiset befolkat av Supervarelser, men som av en oerhört mystisk anledning dog ut på väldigt kort tid.

Den fossiliserade superhjälten som Marshall har i sin ägo kan då vara "spridaren", ma o den första supervarelsen som skapas i direktkontakt med en Levande bas (måste komma på ett officiellt vetenskapligt namn tror jag..) och sedan dyker det upp superhjältar där han rört sig.

Hans förstelnade kött är dock infekterat med Omnus-larver nu... :D

Skulle vi kanske göra som så förresten, att Marshall Thunder's ras består alla av lågnivå supervarelser, förutom några få undantag som han själv? Skulle ju kunna vara en anledning till varför hans ras vill studera dom här utdöda Utopisterna. Tänkte mig nånting liknande vad gäller Tri-Fectanska Kärnorna, den utomjordiska ras som jag tänker mig alla består av kloner om 3, att dom är en ras som kommit över spärren, antingen dör man ut som Utopisterna, eller så blir man en avancerad rymdfarande ras.

Spärren är då en Konfrontation mellan en Levande Bas och en Omnus Infernata...

Medverkande: Marshall Thunder

Period:

Panterns sista andetag?

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Fokus på Pantern (plus kanske andra som i biroll) i okänd era hittills. En typisk idé om hur en miljöbov ställer till det genom att förorena stadens djurpark.

Medverkande:

Period:

Ragnarök

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Hel invaderar jorden med en armé av



odöda, troll och andra vidunder på grund av tidigare oförrätter. Nordens stjärnor tar alla de kan till hjälp. Lång berättelse.

Medverkande: Så många som möjligt

Period: Superstjärneperioden

Spela en sista ton

av Viktor Matiesen

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Fokus på Nox som spelar med sitt band för att få in pengar till behövande, men en superskurk tar gisslan och snor alla pengar.

Medverkande:

Period:

Vem släcker stjärnorna?

av Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Berättelsen om när tolv superhjältar tillfångatas för att ge Doktorn superkrafter. Det går fel och hjälten Personligheten föds.

Medverkande: Personligheten

Period: Framgångsperioden

Återupptäckandet av den forntida hjälteeran

av Lars Johansson och Daniel Schenström

Typ: Normalt avslutat avsnitt.

Sidantal:

Synopsis: Den teknomagiska artefakt som var som en dagbok för Cro-mag Eldmanen hittas och tecknen pekar på att samma katastrofala händelse som utplånade den tidens hjältar håller på att upprepa sig i denna tid.

Medverkande:

Period:

Samarbetsidéer från Elof

Jag har haft en liten tanke som har legat och gnagt i mitt huvud den senaste tiden om ett samarbete. Säg att skriva en serie om Nordens stjärnor i samarbete ett album som introducerar läsarna till universumet. Varje skapare skriver tio sidor och skickar vidare till nästa person, men alla hjälps åt att renskriva de senaste tio sidorna för jag vet att i alla fall jag kommer att ha behov av den hjälpen ;) Ni vet att det blir så bra som möjligt, men till den största mån som möjligt så skall varje tio sidor del ha varje persons prägel. Eventuella problem kan diskuteras så länge jag har rätt ;) Men slutet på det hela kan vi diskutera och rösta fram bästa slut. Vad tycker ni?

Som sagt, det är öppet för förslag, så för allt i världen, skriv något kort, behöver inte tänka ut en allt för komplicerad handling då det kan bli intressant att se hur de utvecklas eller hur? Vill Ni ändra de förslag jag har lagt fram här? Varsågoda, skriv bara siffran före så vi vet vilken ni menar. Öppen för diskussion för allt. Sedan kan vi rösta på vem som skal skriva de första tiop sidorna. Säg vad ni tycker.

1: Det omöjliga har hänt, en forskare har mot alla odds och teorier lyckats skapa ett litet fönster, inte till en parallell universum utan till en helt annan och främmande dimension.

Tyvär så kunde hon inte veta att det var till en dimension som låg i ett krig som de höll på att förlora mot Mellanvärlden. Med lite påverkan försöker en av varelserna från dimensionen fly till vår dimension endast för att dö av en av dem som angriper dess dimension. Spejaren Mort anländer till vår dimension, och vart han än färdas så orsakar han död och kaos.

2: En av de få saker som inte får hända har hänt, Insektören har blivit fritagen under en förflyttning till ett annat fängelse, och får möta Herr Vit, som in sin tur behöver insektörens kontaktnät bland superskurkar, för en plan att krossa Nordens stjärnor för alltid är på väg att gå i lås, det är trots allt en plan utvecklad under lång tid av Herr Vit, hur kan den gå fel? Alla superskurkarna är med och används efter hjältarnas svagheter.

3: Nekro utför en ritual som genomför det omöjliga, han återväcker inte bara en död person, utan självaste Grom Vitskägg i sina krafts dagar. Grom börjar genast att visa vad han kan göra och besegrar de av Nordens stjärnor som kom att försöka förhindra ritualen. Han är redo att sprida skräck över sitt gamla territorium igen och kanske lite till när han ändå känner sig på det humöret.

4: Omnus Infernata är i omloppsbana runt månen för tillfället och ingen vet varför, samtidigt som levande basen har uppfört sig märkligt den senaste tiden. Är en av dess artfränder i närheten? Är den på månen och därför som Omnus Infernata är där? Eller är det något värre på väg och Omnus Infernata är här för att be om hjälp?

Idé utifrån Hy-5-koncept från Göta lejon

Jättehäftig redesign där Lejon, men jag tror det blev lite fel feeling på vad han är för en sorts filur där, han ser lite för detaljerad och våldsbenägen ut. (tänk mer Portal, mindre Gears of War) Jag blev dock inspirerad att ta din design och skriva en helt ny profil för honom! (=) Hade tänkt mig att det ska komma fram i ett framtida äventyr att Tin faktiskt baserade Hy-5 på en redan existerande teknologi (han är alltså en kinesisk knock-off, fast med rymdtermer, typ), som härstammar från en hel planet av intelligenta Orbots.

Denna värld skall styras med JÄRNHAND av en mäktig central intelligens, som icke tolererar några som inte stämmer överens med dom gängse fastställda behövda modellerna.

Måhända din version kan vara en lydig fotsoldat i detta tyrannins kuggjul..?

Det där med godkända modeller får mig att tänka lite på Modrons från AD&D som är baserade på geometriska former och vars uppgift är att hålla ordning på saker, ner till att sädesfält ska vara helt fyrkantiga, vägar raka och liknande. Gillar den idén, kan skapa en konflikt som inte är ont mot gott utan bara två sätt att se på hur saker ska skötas (ordning vs fri vilja och sånt).

Berättelse med Nekro

av Elof Johansson

Nekro är huvudskurken och ute efter den nyupptäckta och unika juvelen Fröet, en juvel som ser ut som tre olika juveler som smält samman, och som i händerna på någon med magis kraft kan ändra (fakta som är okänd för alla utan magiker som trodde att den var försvunnen), i mina bristande kunskaper kan man säga Cosmic Cube i Marvel är nära vad Fröet kan göra. Jag sade bristande kunskaper för jag vet inte vad den kan göra, men Fröet är, enkelt sagt, magi i fast form. Tänk vad du vill och det händer, exempel, tänk att Hitler vann och blev odödlig, verkligheten ändras till det. Nekro vill ha den och efter en viss kamp får han den i sina händer, varpå en handfull utav NS som är tillräckligt nära honom

kommer till en framtid där Nekro är herre, och vi som känner Nekro, vi vet vad han vill. Kan säga att en stor del utav våra skurkar och hjältar kan framträda.

Ingen återvänder

av Elof Johansson

Under en talkshow som Otrolige Mannen arbetar på så visar det sig att skurken Ingen är förklädd som en utav gästerna, han tar snabbt kontroll. Han säger att Stockholm är på gränsen till att gasas med hans dödliga gas inom 24 timmar (han vägrar säga antalet timmar). Enda sättet är att hitta sex koder hos sex "kollegor" som han satt i Stockholm, och sedan ta dessa koder till en sjunde "kollegan" och där kunna stoppa nedräkningen. Saken är också att han har själva avtryckaren i sina händer, så varje attack i hans närhet riskerar utsläppet. Koderna först, och sedan honom. Tänk er för han visar snart att alla betalda *host host* anställda bär västar med flera gastuber och en hjärtmonitor kopplade till sig. Andra ord: Slår pulsen för lågt släpps gasen ut, och det kan innebära hundratals döda. Tick tock. Ingens ord: "Slå löst, gör vad ni vill, inom 24 timmar är ni döda. Varje person som ger mig en utav Nordens Stjärnors huvuden, helst utan kropp, får en gasmask." Kollegorna" han nämnde är superskurkar som jag fortfarande funderar på att välja ut.

NORDENS STJÄRNOR-ALBUM

Under 2014 kom en första samling med Nordens stjärnorserier vilken inkluderade allt det som var publicerat dittills samt en del nya serier som troligen dyker upp i Svenska superserier senare. Serierna publiceras i världens kronologiska ordning och i färg.

Planen är att med oregelbundna mellanrum publicera dessa samlingar. Än är inte bestämt om serier som knyter an till Nordens stjärnor som Polly, Plågaren och Förgöraren kommer ingå i dessa samlingar.

Titlarna följer en enkel konvention och heter Volym 1, Volym 2 och så vidare. Eventuellt kommer de även ha undertitlar.

Album 2 kom 2021 och inkluderade mestadels material som inte publicerats i Svenska Superserier då tidningen inte kommit med nya nummer sedan 2014. Publiceringen återupptogs under 2021 med förhoppning om en snabbare utgivningstakt.

VOLYM 1

Avsnitt: Bit för bit, Kalabalik i Kebnekaise, Dedrups dödliga prisma!, Disco Inferno, Fritt Fall, Olja i Diamant, Falskspel i Grömköping, vs Vengeance, Hatets vän, En Hobby för alla, Splatter! Och Bwaaains.

Medverkare: Thomas Fels, Fredrik Jelcander, Tobias Hofling, Daniel Schenström, Per Löfgren, Robin Kuusela, Daniel Olsén, Lars Johansson, Mario Toro, Daniel Thollin, Magnus Sörell, Fredrik Andersson, Mikael Bergkvist, Alexander Cieluch, Dan Sjöström, Viktor Matiesen, Sebastian Sandberg, Elof Johansson och Jonas Lidström.

Sidantal: 168

Extra: Metaartikel om publiceringen av Disco Inferno och Fritt fall, i universumstidningssida med nyheter, i universumskronika över Grömköping, bilder och en profil av Greven.

Not: Den första tryckningen saknade sidnumrering. Ursprungligen publicerad 2014.



VOLYM 2

Avsnitt: Smugglarna, I mörkret, Jagad jägare, Dedrups dårskap, Monsternakaren, Stolt i NY, Det spökar och Verkligheten.

Medverkare: Thomas Fels, Ulrika Balla, William Puekker, Daniel Schenström, Per Löfgren, Fredrik Andersson, Lars Johansson, Mario Toro, Viktor Matiesen.

Sidantal: 168

Extra: Metaartiklar om Nordens stjärnors spin-offs, Interstellär mailkonversation, nyhetsartiklar, annonser.

Not: Ursprungligen publicerad mars 2021.

Album under produktion

Detaljerna kan ändras.

VOLYM 3

Avsnitt: Redaktörens förslag inkluderar Polly (3), Batterer Batterer (21+33), Vitt är det nya svart (ca 20), Död (ca 20), Terror i Tyrolerna (ca 20), London ringer (ca 6), Ledarskapsproblem (1), Bad move Johnny Boy (1), Luriga Lady Lynx, Testund med Nox, Den årliga medlemsdriven (1), Hår, Matdags, Julafton (2-6), Nattens visor, Skuggfågel och Ghast vs Zombie Girls.

Medverkare: Thomas Fels, Daniel Schenström

Sidantal: 168 (varav 132 är klara enligt förslaget ovan, och det är räknat med åtminstone 10 sidor redaktionellt material)

Extra:

Förgöraren

Det är kanske inte helt rätt att kalla detta för under produktion, men denna serie innehöll figurer från Nordens stjärnor i 2 av de 7 avsnitten så förhoppningsvis så samlas den färglagd inom en framtid den också. Den kan eventuellt kompletteras med en prologvolym med de figurer som dyker upp i hela Förgöraren för att ge en bakgrund till var de kommer från. **En prologserie som inleder Nordens stjärnors upptäckt av Ahrimans närvaro är också en bra idé.**

Den kompletta officiella guiden till Svenska Superseriernas multiversum

Det finns en digital läsarguide för Nordens Stjärnor och tanken från skaparen av den har varit att ge ut den när den är tjock nog för att det ska kännas vettigt. Istället för att vänta på det har en guide till alla serier från Svenska superserier börjat jobbas på så kanske blir det där det materialet hamnar.

Appendix 1: Rättigheter

Rättigheterna till serien delas av alla inblandade förutom karaktärerna som tillhör den enskilda ursprungliga skaparen eller skaparna. Karaktärerna får användas av vem som helst i ett avsnitt av Nordens stjärnor eller till bilder för publicering i Svenska superserier, i albumen eller på dess hemsidor och forum och för att göra reklam för serien Nordens stjärnor på andra platser. Karaktärerna får inte användas utanför ovan beskrivna situationer utan upphovsrättsägarens tillåtelse annat än om upphovsrättsägaren av sagt sig rättigheterna genom att exempelvis skänka dem till Public Domain.

Alla berättelser med Nordens stjärnors medlemmar förutom Plågaren måste tillåtas att publiceras i Svenska superserier eller i albumen.

Följande fiktiva personer: Dr Dedrup, Pitchfork, Grotesko, Otroliga mannen, Personligheten, Vita Duvan, Vita Duvan II, White Witch, Orientens Pärla, Panzermann, Feuervogel, Regn, Fahrt, The Detective, Queen of Hearts, Illusionisten, Kristallkvinnan, Viga Vera, Vildöga, Mörkermannen, Muskelmannen, Skuggornas kåpa **Spindeldamen**, Uplift, Ghost Driver, Lady Luck, Knight, Big Ben och Graviton; överlämnas härmed till Public Domain med två undantag. Undantagen är att dessa fiktiva personer inte får användas till illegala eller omoraliska aktiviteter eller i samband med dessa och att skaparen skall meddelas om deras användande.

Andra kända karaktärer som figurerar i Svenska superseriernas serier tillhör sin respektive upphovsmakare eller rättighetsägare och kan inte användas utan deras tillåtelse.

Appendix 2: Övriga småidéer

Det här är en samlingsplats för allt som inte fått plats någon annanstans som idéer som röstats bort, men som fortfarande kan användas i andra sammanhang.

Spin-offserier

En spin-off är en serie som utvecklats ur en annan titel. I detta fall handlar det om intressanta koncept som växt fram under arbetet med Nordens Stjärnor.

Basens första tid på Jorden, "Nollte eran"

Serien är tingad av Lars Johansson.

Denna tids förgrundsgestalt kan ha varit historiens mäktigaste hjälte, som Black Bolt eller som en kombination av Conan och Captain America. Inhumans, Conan, och filmen 10 000 BC kan vara inspiration. Förhistoriska djur och stammar, genetiskt förbättrade människor, mörka gudar och magi. Allt kan och bör kombineras i denna era för att särskilja den från andra versioner som bara fokuserat på en av dessa koncept.

Medan kan jag nämna att jag har jobbat lite mer på Stenålderseran! (=) Ursprungligen hade jag tänkt mig den för 110 000 år sen, men dom stammar och folkslag jag tänkte mig att använda hade inte utvecklats då ännu, vi lämnade just Afrika! Så det fick bli kring 42 000 år sen istället.

Just nu knåpar jag lite på namnet, som man ju vill ska vara lite originellt, men helt lätt är det inte. Har bestämt mig att Eldhårs rike ska heta LU, som är gammelsumeriska för "människa". :)

Vetenskapliga namnet på åldern är desto trixigare dock... Dessa är dock dom kandidater som jag jobbar efter just nu: Extraniticum, Obscurum, Icopticum, Incognita



Eliten

Nordens Stjärnor hade en spin-off-grupp i Sönderfallsperioden, med Pantern, Jeanne Nocturne, Nox och Greven. Den heter Eliten, utspelar sig i Märsta och är påhittad och tingad av Viktor Matiesen.

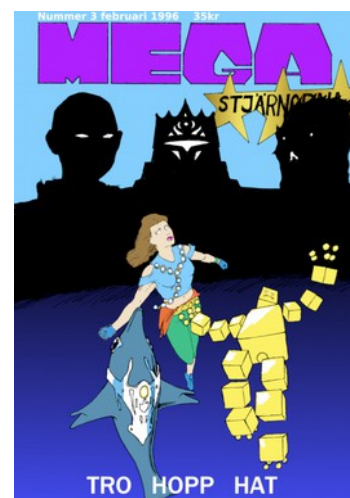
Megastjärnorna

Alla hjältegrupper av rang måste ju ha en juniorgrupp.

Materialet nedan av Lars Johansson.

Har jobbat rätt länge på det här projektet, och det utspelar sig i den moderna eran, så det har hänt en hel del i NS värld innan dom här käcka gossarna och töserna bestämmer sig för att ta sig an uppgiften att bekämpa samhällets problem.

Bakgrunden är ganska enkel, en uråldrig supervarelse som kallar sig Svartmoln, har vaknat till liv. Svartmoln var den första mäktiga superskurken, nemesi till Eldhår, den första superhjälten. Svartmoln överlevde slutet på stenålderseran genom att använda sin förmåga att försätta sin inre levande organiska del (som täcks av pseudo-materian som den negativa emotionella energin han absorberar skapar) i stasis. Så har



Svartmoln sovit, i tiotusentals år... tills nu.

Svartmoln kommer snart i konflikt med, och besegrar Nordens Stjärnor samt utropar sig själv till hövding över nordens. Esmeralda Minerva, en ung kvinna som dagen innan hittat ett par mystiska glödande pärlor, använder sina nyfunna kosmiska krafter för att finna dom hjältar som Svartmoln ännu inte har slagit till marken och i järn. Det visar sig att dom enda hjältar som finns kvar, är dom som inte är det ännu...

Dom olika medlemmarna är som följer:

Kosmos Pärlor - Esmeralda Minerva, många superkrafter, vissa kosmiska, av 14 extradimensionella regenererande halsband. Är MS egensinniga ledare och grundare.

Infinite Boy - Kamor Ideos, extradimensionell människa från en möjlig avlägsen framtid då mänskligheten odlar mikroversum på sin kropp. Kan frammana kosmiska energier ur sin kropp och tillfälligt återskapa fenomen från rymden på jorden. Besitter förmågan att levitera, men inte snabbare än ca 40 kilometer i timmen.

Delpho - Delfin, besitter soniska och telepatiska krafter. Tillhör en tidigare upptäckt ras av delfiner med en intelligens påminnande om människors, och utväxter i framfenor som fungerar som tummar. Dom har ett undervattenssamhälle på höga djup runtom i nordliga vatten. Dom har utvecklats så att dom klarar förhållandena på djupt vatten (köld, tryck, mörker) men använder även tekniska hjälpmedel som dom fått hjälp av det forntida Atlantis att bygga. Delpho tillhör en av dom Delphoser som anser att det enda sättet för dom att överleva i den värld den moderna människan skapat är genom att återbygga ett fredligt, öppet förhållande med mänskligheten. Bär en bioteknisk sele för djuphavsutforskning.

Halvhjärtat - Vera Kyros, inga superkrafter. Yngre syster till Superstjärnan, en av jordens mäktigaste hjältar, och en av Sveriges mest hyllade. Hon har länge velat bli brottsbekämpare själv, men systemen har alltid satt käppar i hjulen. KP ger henne slutligen chansen som hon velat få i hela sitt liv.

Hy-5 - (Hybrid Orbot modell nr 5) En Orbot är en robot sammanfogad av individuellt fungerande moduler som arbetar tillsammans i ett antigravitationssystem. Hy-5 är den första Orbot som skapats via en ny avancerad Hybrid Robotteknik, där en genetiskt modifierad encellig organism framtagits som kan utföra avancerade matematiska beräkningar tillsammans med minneskretsar. Grund-dna'n som använts är från basala amöbor. Kosmos Pärlor och Halvhjärtat upptäcker 'Hy-5' när dom går igenom valven under Nordens Stjärnors bas. AI är inte helt aktiverad än, utan är en av Tin's små projekt som han startat, men inte kunnat slutföra då han inte har någon kraftcell som kan ladda upp den centrala modulen för Antigravitation.

En av KP's kraftpärlor står för energin som ger Hy-5 liv. Besitter många förmågor som en robot kan ha, med den lilla finessen att han kan byta ut olika moduler, och därigenom få nya förmågor från andra delar.

Första rekryten efter dom första 5 och den första storyn:

Skaparflickan (Create-Girl) – Samisk-japanskt ursprung. Hennes mammas familj härstammar från ön Hokkaido, utanför Japan, och tillhörde Ainu-folket. Hennes pappa är från Svenska Lappland. När hennes mor gifte sig med en svensk så var det till stor sorg för hennes mormor, då hon ansåg att det skulle innebära den slutgiltiga spiken i kistan för deras familjs långa arv inom magin. Detta arv, förmågan att använda en magisk pensel med gudomliga krafter, hade försvagats i många generationer, och nu verkade det som om att slutet var inne. Hennes mormor hade dock fel, för Skaparflickans pappa tillhör en ytterst gammal linje av Samiska Näjder (Lars Nilsson, avrättad schaman) , och unionen mellan han och SF's mor återtänder magin, och gör Skaparflickan till den mäktigaste någonsin av deras led. Hennes mormor dör lycklig dock, för innan hon somnar in, så ser hon hur dom magiska färgerna i penseln skimrar till liv i Skaparflickans händer.

Skaparflickan kan använda den gudomliga penseln för att tillfälligt förändra verkligheten, genom att måla in saker som inte fanns innan, eller suddas ut andra saker. Hon besitter även schamanistiska förmågor från hennes pappas sida, som hon inte utforskat. Kan nämna att en grundläggande del i gruppens dynamik är att i princip ALLA, förutom Halvhjästat, är mer eller mindre kära i Kosmos Pärlor. ^^

Dock så är ju inte alla mänskliga som ni ser, så det yttrar sig på lite olika sätt. Al Hybrot är tex mest kär i hennes matematiska korrekthet, Delpho är bara lite förtjust i hennes tankar, Infinite Boy är kär i henne för att hans framtida folk väljer partners beroende på det kosmiska kraftfält som dom genererar (han har en mutation i sitt fält, som gör det inkompatibelt med alla andras. Det reagerar på KP's unika energifält dock), slutligen så är Skaparflickan nog den enda som har en vanlig mer traditionell förälskelse.

1800-talseran

av Johan Ragnarsson, Elof Johansson

Denna era omfattar miljöer och en del av Nordens stjärnors mer långlivade medlemmar samt superpersoner som har sitt ursprung annat än som ett resultat av "Den förste superhjälten". Denna era inkluderar Tin och Puttetorpa Here.

Men just nu är jag lite mer sugen på dåtiden. Bland de redan etablerade karaktärerna hoppas jag att det finns en och annan som är odödlig eller gammal nog för att få vara med. I övrigt slänger vi in några som är förfäder och/eller inspirationskällor (eller ingenting) till personer i de huvudsakliga erorna. Några riktiga historiska personer skulle jag också vilja ha med.

Lägger vi handlingen på adertonhundratalet skulle vi kunna få med både Jöns Abrahamsson Ram alias Puttetorpa Here (1791 - 1849) och Lars Larsson Molin alias Lasse-Maja (1785-1845) vilka båda skulle passa ganska bra in i ett superhjältensammanhang. Är det någon som har fler förslag på intressanta personer. Kvinnor ger alltid extrapoäng.

För övrigt har jag fastnat lite för ordet "donkeyman". Det förekommer bland annat i Eldarevalsen av Evert Taube och i Svarta palmkronor av Peder Sjögren. Jag funderade länge över vad en donkeyman kunde tänkas vara och bestämde mig så småningom för att det var någon som hade blivit biten av en radioaktiv åsna... men det är det inte, fick jag sedan veta. En donkeyman var den som skötte åsnan som hissade seglen... på de båtar som var maffiga nog att kräva en åsna för den uppgiften. Begreppet donkeyman hängde sedan kvar till ångbåtarna fast det inte fanns användning för åsnor där.

Egentligen kan jag inte komma på något bra sätt att använda det faktum att ordet håller sig till en bekant namnkonvention, eftersom konventionen inte är bekant för någon av personerna i serien. Såvida inte någon av dem kan skymta framtiden (vilket man förvisso kanske skulle kunna tänka sig) känner de varken till radioaktivitet eller vad som förväntas hända när man blir biten av ett radioaktivt djur. En tidsresenär skulle kunna ha något roligt att säga om saken, men jag skulle föredra att utelämna sådana ur berättelsen.

Jeanne Nocturne och Tin minns inte sina bakgrunder så man skulle kunna tänka sig att de (eller någon som har en nära koppling till någon av dem) förekommer i historien. Om vi placerar berättelsen i Sverige (vilket jag har tänkt) blir Jeanne kanske lite knepig att få med om det är sant att hon är amerikan (vilket guiden visserligen inte är helt övertygad om) men man kan nog hitta på någon referens ändå om man absolut vill. Tin verkar baseras på en teknologi som inte var den allmänt gällande på artonhundratalet, men det kan ju förklaras genom att han har haft att göra med utomjordingar, en försvunnen jordisk civilisation eller en ovanligt framgångsrik galen vetenskapare.

Moose börjar sin historia långt innan detta, men enligt guiden ligger han och sover så här dags. Om han nu inte vill vakna tidigare, kan likväl en intressant fråga vara: Var finns han

medan han sover?

I SSS #10 läser Nox sagor för ett par döda barn. Det framgår inte när eller hur de dog, så det är en berättelse man skulle kunna ha med i det här sammanhanget.

Orientens Pärla, Järnängeln och Kosmos Pärlor får sina krafter från olika förmål. Dessa föremål kanske fanns redan på artonhundratalet (och långt tidigare). Eftersom Orientens Pärla kommer från Turkiet kan man förmoda att hennes halsband också finns i den trakten vid den här tiden, så de kan vara svåra att få med. Änglastatyn tror jag där emot att man kan göra något av. Antingen kan man berätta om någon annan som har haft dess kraft tidigare, eller om skulptören som gjort den... eller både och.

Om jag fattar det rätt kan Spore hoppa mellan olika tider. Som sagt, är jag ju lite skeptisk till att dra in tidsresor i historien (Det skulle man kanske kunna göra senare om man vill göra en crossover mellan två redan etablerade miljöer.) men Spore kanske man eventuellt skulle kunna ursäkta. Hon verkar tillräckligt mysko för att inte förstöra saker genom att bete sig som en normal människa skulle ha gjort.

Dessutom är det etablerat att det finns några olika utomjordiska raser. Någon av dem borde man väl kunna blanda in oavsett årtal. Man kan ju också tänka sig (Jag tror inte att guiden säger något om det.) att vissa av dem kan leva i hundratals år och att man alltså skulle kunna introducera karaktärer som kan förekomma både i artonhundratalsserien och i de senare erorna. Möjligen skulle man kunna ha med självaste Dedrup, men förstår jag guiden rätt så kom han till Jorden först långt senare och då kanske det blir fånigt att hitta på att han skulle ha varit här vid ett tidigare tillfälle också. Fast det kanske går att motivera.

Då TIN är min skapelse så tycker jag absolut att han kan ha figurerat i tidigare århundraden, möjligen så pass tidigt som 1700-talet. Jag vill gärna ha hans exakta ursprung höljt i dunkel (utomjordisk, magisk, tidsresenär, alkemi eller liknande) men han kan gärna få medverka i äventyr. Personlig skulle det vara roligt att se honom i ngn excentrisk viktoriansk hertigs ägo som blandas in i din tänkta historia. Han kanske står avslagen i denna hertigs "skattkammare" och aktiveras av ngt som händer i anknytning till historien och blir en delaktig roll?

När det gäller utomjordingar så skulle jag själv gärna se en helt ny ras/person/varelse så att världen utvecklas mer.

Orientens pärlas halsband kan ha rest runt en hel del innan Nadiras släkt fick den i sin ägo. Jag har tänkt att den ständigt ska ha gått i arv eller varit gåvor mellan kvinnor dock. Men eftersom jag inte skrivit in nåt sånt och karaktären är Public Domain...

Det passar bra, tycker jag. Då kan man säkert få tag på nyimporterade artefakter av det mäktigare slaget där. Funderar på om Tin kanske kom dit i en låda ombord på ett skepp... eller om skeppet sjönk på vägen dit. Och frågan är förstås när detta i så fall hände.

Nästa fråga blir väl den om hos vem Tin finns (efter att han packats upp ur lådan). Är det en medlem av någon redan presenterad adelssläkt som fått tag i honom?

Nu hittade jag Boken om Västra Torsås i bokhyllan och läste på lite om Puttetorpa Here. Tror det ska stå om honom i någon mer bok som finns här nå'nstans, men den hittar jag inte. Hur som helst innefattar boken bland annat en berättelse om när han slåss mot en baron från Halland.

Det är fråga om Henning Wrangel som besökte grevarna Hamilton på Huseby. Man kan ju då undra vad dessa hade för affärer med varandra. Den tanke jag får är att Wrangel har med sig något till grevarna. Det kan också vara så att han ska hämta något från dem, men om vi flyttar Gromköping längre söderut längs västkusten skulle det ligga nära till hands att Wrangel har skaffat detta något därifrån.

Ja, jag tänkte mig att han ska bara ha spenderat en kort tid i Gromköping, när han var som mest deprimerad och förlorad. Där ska han ha fått tag i den demoniska vätska, den brygd som gjorde honom till Dr Grottesko. :) (samma vätska som Grom använder, så klart)

En kul liten detalj som jag tänker mig, är att Grom är fortfarande vid liv! (nåja, halvliv åtminstone) Han byter namn då och då, och återväljs som stadens borgmästare . Mest som en formalitet efter vissa perioder av vila. Alla vet vem som bestämmer, så att säga. ;) Dom familjer som bott i Gromköping i flera generationer vet vad som verkligen gäller, och hur staden styrs. Dom som är lite nytillkomna (tänker mig att det finns en ganska hög omsättning av invånare) är lite mer ovetande om stadens mörkaste hemligheter.

Black dog

av Elof Johansson

Mario, om du kan, och ser det här, kan du på något sätt klämma in något om en svart hund? Kan vara orden Black Dog (eller något annat språk varför inte på ryska på en container eller på en vägg?) klottrade på något eller en svart hund i bakgrunden, på något sätt, bara så länge det kopplas till just en svart hund eller snarare Black Dog, en karaktär jag skapat åt en annan serie, jag försöker få in referenser till honom i det mesta jag gör. Välj vilken del du vill, bara man ser det på något sätt. Dock inget måste, bara en kul grej jag försöker få igång med mig själv.

Redaktörens not: Detta skedde i En hobby för alla.

Baser

Dessa baser var en del av diskussionen om vad Nordens stjärnor skulle ha för bas. Nu när det är fastställt så kan dessa istället tjäna som förslag till skurkar och andra superhjältars baser.

Annandimensionell bas som man kan komma till via portaler, här kan man också tänka sig en bunt bisarra existensplan, dimensioner och så som kan ge upphov till äventyr.

Basen ur fas med vår verklighet. (Universum vibrerar med en konstant frekvens, denna vibrerar alltså annorlunda.)

Pyramid, slott, vulkanbas, rymdskepp, svävande molnbas, bergstoppsbas, ökenbas, innuti i en stjärna, källare/kloakbas, och bondgård.

Personer

En av magikerna i Nordens stjärnor har en rival/nemesis som ibland skickar dem till andra dimensioner där de får fajtas och försöka ta sig tillbaka.

Betjänten har en superkraft som gör att hon föryngras var gång basen ändrar form.

Superpersonskoncept: Bambi-man, muterad ren, muterad älg.

Superhjältar som är medlemmar i samma religiösa sekt. De har hittat en riktig gud som ger dem superkrafter och deras bas är någon sorts tempel eller katedral.

Berättelser

I det avsnitt där Marshall Thunder anländer på Jorden är kanske alla utom Otroliga mannen, TIN, Vita duvan II och Superstjärnan fångade i en parallell dimension efter en strid mot en grupp monster. Otroliga mannen är troligen ersatt av en version av honom själv från ett parallellt universum. (Det sistnämnda baserat på dräkten han bär.)

Istället för att skurkar blir goda efter ett tag kan hjältar bli skurkar.

Det fanns kanske fler än en varelse av samma typ som basen som försökte ta sig till Jorden fast energin räckte inte och de kraschlandade på de andra planeterna i solsystemet. Vissa kanske påverkats olika av de olika himlakropparnas gravitation och miljö, vilket skulle ge dom små skillnader mot den som är på Jorden.

Kanske kan det bli en historia om någon fiende till gruppen som försöker göra sig eller sina lakejer kraftfullare genom att leta upp dem?

"Till och med spökena är rädda för Nattkatten." - Gammalt Gromköpingsordspråk

Möjlig reklamslogan för Groms rom: "Var inte grym. Bjud på Grom."

Mata inte Jeanne med ekologisk ketchup i gryningen för då...

Appendix 3: Svenska superseriens arbetsgång och regler

Detta är en bearbetning av det som står på Svenska superseriens hemsida med tillägg för en del av de unika aspekter som styr arbetet med Nordens stjärnor.

Svenska superserier tar gärna emot material till Nordens stjärnor. Vill du samarbeta med någon så kan du söka efter folk på vårt forum, eller kontakta redaktionen, eller leta rätt på någon själv på andra ställen. Det sistnämnda är ofta det snabbaste sättet då de flesta av dem som redan är inblandade i fanzinet redan har idéer eller serier på gång.

Gör så här:

1. Maila in en kort text som beskriver din serieidé till Viktor Matiesen eller posta din idé på vårt forum. Det sistnämnda är det bättre alternativet för då kan du få flera personers åsikter och kommentarer. Denna text kallas på fackspråk synopsis. Den ska vara ungefär en halv sida text som beskriver din series händelseförlopp och koncept kortfattat. Berätta även hur lång du tror serien blir.

2. Ragga upp en tecknare och visa upp en tecknad provsida.

3. Redaktionen kommer sedan att göra en bedömning av hur pass bra serien kan passa i tidningen och kontakter dig. Om vi gillar det vi ser är det bara att göra färdigt den.

Har du en redan påbörjad eller färdig serie så kan du självklart skicka in den, men bäst är det att involvera oss andra redan från början. Ibland finns det saker man missar för att man är hemmablind.

Varje del av en serie bör vara högst drygt 20 sidor lång. Ursprungligen var gränsen i längd två avsnitt men den gränsen har tagits bort. Om en berättelse är i fler delar än en så måste den andra delen vara färdigtecknad innan vi publicerar den första. Textning av serien kan redaktionen ställa upp med. Kom överens med att skicka någon av oss i redaktionen din serie innan deadline om du vill att den ska vara med bland de serier vi tittar på till ett nummer. Senare kommer vi vilja ha högupplösta exemplar om vi ska trycka den och just nu är det 300dpi vi vill ha men det exempel som du först skickar kan vara vanlig webupplösning, 72-75dpi.

Deadlines för varje nummer postas på forumet om du satsar på att vara klar till ett visst nummer.

Riktlinjer för tecknare

Fanzinet är i stort sett alltid svartvitt. Vanligt är att serierna tecknas i A3-format men det är inte nödvändigt. Bara sidproportionerna stämmer med serietidningens proportioner. På forumet finns en mall som säkerställer att rutorna och viktig text hamnar inom ett område som är säkert från den beskärning som tidningen utsätts för under tryckningen. Mallen kan också hämtas från vårt tryckeri, Ka-Blam. (www.ka-blam.com)

Det säkraste för att få ett bra resultat är att bilderna är enbart svartvita men det går bra med gråskalor också. I Svenska superserier nummer 6 finns en skala på sista sidan där man kan se hur varje 10% gråton ser ut hos vårt tryckeri. Se till att bilderna blir tydliga exempelvis genom att tuscha materialet. Svärtan kan även bearbetas i något datorprogram, som Photoshop, GIMP eller Paint Shop Pro. (GIMP är gratis.) Svart bör helst vara svart. Överlasta inte bilden med många otydliga detaljer, det riskerar att bara bli till kladd i tryck.

Det är frivilligt vilken stil du använder när du tecknar Nordens stjärnor men lite av idén med erorna är att spela på de stilar som kännetecknade de olika perioderna i den

amerikanska serieindustrin. Om en författare valt dig som tecknare är det troligen för att denne gillar din stil, så ansträng dig inte i onödan för att passa in i en viss eras stilar utan diskutera och kom överens om hur serien ska se ut.

Tänk på att dialog och andra pratbubblor ska ha plats. Försök att ha figurer som håller dialog i samma ordning som dialogen har inom en ruta.

Nordens stjärnor samlas i ett album som är i färg, och om inte annat så kommer din serie också färgläggas när den publiceras där. Om du kan färglägga själv så föredrar vi det, men om inte så finns andra medarbetare som kan ordna denna bit. Vi försöker också kommunicera med dig för att du ska bli nöjd med resultatet.

Alla vi som jobbar med Nordens stjärnor tycker det är kul när folk visar upp sina verk och vill man ha kritik och hjälp så hjälper vi gärna till.

Riktlinjer för manusförfattare

Ett manus bör vara välstrukturerat. I inledningen lär vi känna huvudpersonen och får veta vad problemet eller konflikten är, för det handlar nästan alltid om någon form av problem eller konflikt då detta skapar en dramatisk och intressant situation. Situationen i stort etableras och därefter kommer någon form av utveckling där problemet reds ut. Denna utveckling utgör vanligtvis huvuddelen av manuset och kan innehålla vidare problem, konflikter, karaktärsutveckling, mysterier med mera. Det följs för det mesta av en klimaktisk händelse som en strid eller en oväntad knorr. Slutligen brukar följa en kort, eventuellt förklarande, avslutning.

Överlasta inte serien med figurer. För författaren kan det vara tydligt vad som pågår, men för läsaren kan det bli rörigt och trist när det blir många figurer.

Ett manus som andra ska läsa bör vara tydligt. Det kan vara ett textmanus eller i form av enkla skisser.

Tänk på att det är jobbigt att teckna långa serier. Ett tips kan vara att dela upp historien i korta fristående avsnitt. Just nu verkar det som om det finns fler författare än tecknare, men ge inte upp om vi inte lyckas skaka fram en tecknare till ditt manus på kort tid. Bäst resultat får du om du själv är aktiv i sökandet.

På vårt forum meddelar man alla viktiga händelser i ens manus, till exempel om någon figur dör, får barn, slutar eller får sin hemliga identitet avslöjad. Krockar idéerna får vi diskutera fram lösningar.

Det är viktigt för seriens interna konsistens att händelser och företeelser när de väl etablerats genom publicering accepteras av alla och inte motsägs utan en förklaring i berättelserna. (Till exempel, om det avslöjas att *Otroliga mannens* krafter är ett resultat av supergener i ett avsnitt så kan man inte bara säga att de är resultatet av en galen vetenskapsmans experiment. Man kan däremot säga att det med experimentet var sanningen men att bakgrunden med supergenerna var ett falskt minne, inplanterat av samma vetenskapsman för att skydda sig själv.)

Det är smart att presentera manuset eller åtminstone ett synopsis på forumet för att ge folk tillfälle att yttra sig om det, och om något stort inträffar i ens berättelse så måste det godkännas av alla.

Tänk också på att varje serie kan vara första gången som en läsare stöter på Nordens stjärnor, så det är bra att förklara det som behövs för att läsaren ska förstå det som händer i serien och dess figurer.

Ibland har Svenska superserier en extra sida kallad Greven talar som presenterar figurerna och förklarar lite extra om serien om det behövs.

Textning

Texta så tydligt du kan. Ett tips om du textar för hand är att dra tunna blyertslinjer med

linjal som stödlinjer och att testtexta en gång löst först för att se att texten får plats och den hamnar rätt i bubblan. Testtexten kan även användas innan man ritar själva bubblan så vet man med säkerhet att den får plats. Då måste man förstås också tuscha bubblan innan man tuschar bilden. Man kan även texta i Photoshop, GIMP, Paint Shop Pro eller liknande program. Använd inte ett för stelt typsnitt och använd bara typsnitt som är tillåtna att använda ur upphovsrättslig synvinkel.

Tänk på att du inte behöver texta själv utan textning är något redaktionen och en del av de andra medarbetarna kan ställa upp med.

Karaktären Ghast har ett helt eget typsnitt, Mephisto som Thomas Fels hittat. Övriga serier som han textat använder Comic Book Commando.

Daniel Schenströms serier använder Komika Caps Bold.

Begränsningar

Det finns några få begränsningar för vad Svenska superserier kan publicera bortom det helt olagliga. På grund av regler uppsatta av vårt tryckeri kan vi inte visa pornografiska scener eller erotiska scener som visar penetration. Det har att göra med lagar som förbjuder transport av obscen material över delstatsgränser i USA.

Övriga begränsningar är mer godtyckliga och baseras på redaktionens egna gränser vilket varierar med individerna som innehar posten. Om du har frågor kring detta, kontakta Viktor Matiesen så kan du få besked.

Serier direkt för albumet

Tidigare gjordes alla serier för publikation i Svenska superserier, men nu är inte det helt säkert att det blir så. För det mesta så gäller samma saker för albumet som för Svenska superserier, men om det är något du verkligen undrar över, kontakta Thomas Fels som är kontaktperson för albumen.

Nordens stjärnors logo

Det finns två logos som används för Nordens stjärnor, en för avsnitt i de första två perioderna och en för de två senare. Här nedan visas de båda. För högupplösta versioner gå till forumet eller kontakta Lars Johansson som skapat dem.



Logon för de äldre perioderna.



Logon för de nyare perioderna.

Appendix 4: Tabeller och statistik

Detta kapitel innehåller en serie olika tabeller och listor som samlar information som är bra att ha vid skapandet av serier. Målet är att göra överskådliga illustrationer av information som annars kräver en hel del läsande och letande. När en person saknas i en tabell beror det på att deras värde är helt okänt.

STYRKENIVÅER

I nivåerna från Svag till Hårdtränad är nivån representativ för en människa.

Här är några exempel på vad man kan göra vid några styrkenivåer:

Normal: Slå sönder smala ben och senor.

Tränad: Slå knytnäven genom härdat glas.

Hårdtränad: Slå sönder tjockt ben med knytnäven.

6-10 ton: Lyfta en fullvuxen elefant. Kasta en normal familjebil 10-20 meter. Kan slå genom bilplåt.

21-50 ton: Lyfta en fylld brandbil eller vanlig lastbil.

51-100 ton: Lyfta ett svenskt SJ-lok.

101-200 ton: Lyfta en fullvuxen blåval. Lyfta en två-vagnars fullastad timmertransport.

201-300 ton: Lyfta ett stort passagerarjetplan.

301-500 ton: Pressa sig genom eller slå genom några få cm kolstål. Lyfta 24 m³ granit.

Planetskakande styrka: Orsaka jordbävningar, med tid rubba månar ur omloppsbana.

Galaxskakande styrka: Rubba galaxer.

Svag: Dockhan.

Otränad: Graviton.

Normal: Dr Dedrup, Svartdröm och Emeritus Blod.

Tränad: Bloodhand, Face, Greven, Herr Vit, Illusionisten, Leif Schwartz, Liemannen, Nox, Otroliga mannen, Råttan och Vita Duvan II. Grottesko (Nybörjarperioden).

Hårdtränad: Järnängeln, Marshall Thunder, Pitchfork, Panzermann och Plågaren.

Övermänsklig: Dödsskuggan, Grom, Nekro, Muskelmannen och Puttetorpa Here. Grottesko (Framgångsperioden).

1 ton: Johnny Boy och Personligheten.

2-5 ton: Moose, Plågaren och Svarta örnen. Grottesko (Sönderfallsperioden).

6-10 ton: Tin.

11-20 ton: Pantern och Apoteus.

21-50 ton: Lon, Orientens pärla, Ghast, Grav, Orm och Pollution.

51-100 ton: Akki, General Winter, Grottesko (hans sista tid), Jeanne Nocturne, Lady Lynx, Spore, Hyperman och Superstjärnan.

101-200 ton: Bobby och Svarta guldets.

201-300 ton:

301-500 ton: Mort.

Planetskakande styrka: Omnus Infernata, Ahriman och Qlipoth.

Galaxskakande styrka:

NÄRSTRIDSFÖRMÅGA

Detta inkluderar både strid med kroppen och med tillhyggen. För mer exakta kunskaper se varje persons beskrivning. När det gäller personer med en stor bredd i kunskap, talang och fysisk snabbhet och liknande så är värdet ett försök till ett rättvist medelvärde.

Dålig/Ovan: Dr Dedrup, Emeritus Blod, Graviton, Nekro, Svartdröm, Verkligheten och White Witch.

Normal: Bobby, Dockhan, Ghast, Grotosko, Järnängeln, Mort, Omnus Infernata, Personligheten, Pollution, Puttetorpa Here och Superstjärnan.

Van/Tränad/Soldat: Bloodhand, Dödsskuggan, Grav, Greven, Grom, Illusionisten, Jeanne Nocturne, Johnny Boy, Lady Lynx, Leif Schwartz, Liemannen, Lon, Moose, Orientens pärla, Pitchfork, Råttan, Spore, Panzermann och Vita Duvan II.

Vältränad/Elitsoldat: Face, General Winter, Marshall Thunder, Muskelmannen, Pantern och Plågaren.

Världsmästarnivå: Herr Vit.

Övermänsklig: Nattkatten.

AVSTÅNDSSTRIDSFÖRMÅGA

Detta inkluderar olika avståndsattacker som inte involverar rena superkrafter utan istället konstruerade eller kastade vapen. I övrigt samma tanke som med närstridsförmågan ovan.

Dålig: Bobby och Dr Dedrup.

Normal: Dockhan, Face, Ghast, Graviton, Grotosko, Johnny Boy, Järnängeln, Superstjärnan och Vita Duvan II.

Bra/Tränad: Dödsskuggan, Grav, Greven, Herr Vit, Lady Lynx, Leif Schwartz, Liemannen, Lon, Marshall Thunder, Moose, Nox, Orientens pärla, Otroliga mannen, Personligheten, Pitchfork, Plågaren, Råttan, Svarta örnen, Spore, Svarta guld , Panzermann och White Witch.

Prickskytt/Hög nivå: General Winter, Grom och Pantern.

Världsmästarnivå:

Övermänsklig: Bloodhand.

Supernivå: Jeanne Nocturne.

EFFEKTIV INTELLIGENS

Detta är ett slags medelmått på hur bra en person är på att tänka, dra slutsatser och förstå nya fenomen. Som många av de andra värdena så är det ett mått på den nivå som personen vanligtvis ligger på, inte dess topp. Vanligtvis är genier genier inom vissa områden som intresserar dem och inte inom många områden. Med effektiv intelligens menas också hur snabbt man kan anpassa sig om situationen ändras.

IQ 1-70: (Barn, djur): Bobby och Omnus Infernata.

IQ 71-100 (Förståndshandikappad):

IQ101-120 (Normal): Fahrt, Graviton, Greven, Johnny Boy, Järnängeln, Krankenschwester, Leif Schwartz, Lon, Muskelmannen, Nox, Orientens pärla, Otroliga mannen, Pantern, Pitchfork, Plågaren, Superstjärnan, Svartdröm, Vita duvan II, Panzermann och White Witch.

IQ 121-140 (Högintelligent): Dr Dedrup, Face, Jeanne Nocturne, Illusionisten, Feuervogel, Qlipoth, Regn.

Övre mänsklig kapacitet (Geni): Emeritus Blod, Herr Vit, Akki, Svarta örnen, Human Bat, The Detective och Grottesko.

Övermänsklig: Ahriman, Spore och Tin.

Supernivå: Dockhan och Personligheten.

Allvetande:

SUPERKRAFTER

Detta är en lista över de olika superkrafterna personer har och vilka som har dem. Övernivåer innebär att man har en fördel över vanliga människor i ett lite längre perspektiv och en supernivå att man är överlägsen vad en vanlig mänsklig eller övermänsklig person kan göra.

Temperaturmanipulering: General Winter.
Vattenmanipulering: Personligheten, Regn.
Vindmanipulering: Personligheten, Spirito sancto.
Eldmanipulering: Personligheten, Feuervogel.
Metallmanipulering: Personligheten och Panzermann.
Känslomanipulering: Personligheten, Queen of Hearts.
Superskrämsförmåga: Nekro.
Illusionsgenerering: Personligheten, Illusionisten.
Drömresor: Nekro, Svartdröm.
Ektoplasmisk attack: Nox.
Frammana andar: Nox.
Frammana döda: Nekro.
Kontrollera döda: Nekro och Qlipoth.
Djurkommunikation: Pantern.
Superskytte: Bloodhand och Jeanne Nocturne.
Översinnen: Lady Lynx, Lon, Pantern, Vita Duvan II och Nattkatten.
Supersinnen: Omnus Infernata och Spore.
Överintelligens: Grottesko.
Superintelligens: Dockhan, Personligheten och The Detective.
Överstyrka: Dödsskuggan, Järnängeln, Muskelmannen, Nekro, Personligheten och Puttetorpa Here.
Superstyrka: Bobby, Ghast, Grav, Grottesko, Lady Lynx, Lon, Moose, Mort, Omnus Infernata, Orientens pärla, Pantern, Plågaren, Pollution, Svarta örnen, Spore, Superstjärnan, Svarta guldets och Tin.
Överuthållighet: Bobby.
Superuthållighet: Grottesko och Mort.
Översnabbhet: Grav, Spore och Nattkatten.
Supersnabbhet: Bobby, Fahrt, Omnus Infernata, Personligheten och Svarta guldets.
Övervighet: Dödsskuggan.
Överläkeförmåga: Johnny Boy.
Superläkeförmåga: Bobby, Krankenschwester, Omnus Infernata, Personligheten och Svarta guldets.

Fortsättning på nästa sida.

Teknologiförståelse: Ahriman och Tin.
Urfasning: Spore.
Sinnesförflyttning: Dockhan.
Fotografiskt minne: Bloodhand.
Energialstring: Mort.
Energiattack: Mort, Omnus Infernata och Pollution.
Magi: Nekro, Nox, Qlipoth, Magiska Markus och White Witch.
Densitetsförändring: Graviton.
Strålningsmanipulering: Pollution.
Hyperspårsinne: Omnus Infernata.
Osynlighet: Mort och Vita Duvan II.
Oupptäckbar: Qlipoth och Spore.
Återupplivning: Qlipoth.
Flygförmåga: Järnängeln, Mort, Omnus Infernata, Superstjärnan och Vita Duvan II.
Teleportering: Marshall Thunder.
Superhopp: Svarta örnen.
Telepati: Mort, Personligheten och Skuggornas kåpa.
Telekinesi: Personligheten och Uplift.
Tankeläsning: Mort.
Läkande aura: Superstjärnan.
Övertålighet: Grav och Vita Duvan II.
Supertålighet: Ghast, Grottesko, Marshall Thunder, Mort, Omnus Infernata och Superstjärnan.
Odödlighet: Ghast och Jeanne Nocturne.
Oförstörbarhet: Orientens pärla och Spore.
Skepnadsändring: Akki, Liemannen, Lady Lynx, Lon och Pantern.
Viktändring: Akki, Graviton.
Sannolikhetsmanipulering: Otroliga mannen.
Sjukdomsinmunitet: General Winter.
Giftimmunitet: General Winter.
Gravitationsmanipulering: Graviton.
Energisköld: Nekro.
Låga mänskliga grundbehov: Omnus Infernata, Ghast och Grav.
Saknar mänskliga grundbehov (sömn, mat, andning): Ghast, Grav och Qlipoth.
Verklighetsförändring: Verkligheten

SUPERNIVÅ

Detta är en tabell som kategoriserar hur kraftfull en person är överlag, som en kombination av alla förmågor och svagheter. Inom parentes är en känd superperson som referens för nivån.

Mänsklig: Nattiskungen,

Högmänsklig (Captain America) Dr Dedrup, Grom, Puttetorpa Here, Leif Schwarz, Hatet, Råttan, Muskelmannen

Supermänsklig (Daredevil) Johnny Boy, Marshall Thunder, Plågaren, Otrolige mannen, Liemannen, Herr Vit, Järnängeln, Moose, Pitchfork, Råttan, Svarta Örnen, White Witch, Nattkatten, Fiddler, Illusionisten, Krankenschwester, Human Bat

Lågsuper (Spider-Man) Grottesko, Tin, Orientens pärla, Vita Duvan II, Personligheten, Nox, Pantern, Graviton, General Winter, Nekro, Pollution, Svarta guldets, Svartdröm, Panzermann, Feuervogel, Fahrt, Regn

Mellansuper (Green Lantern) Apoteus, Lon, Jeanne Nocturne, Ghast, Akki, Lady Lynx, Spore, Superstjärnan, Ghast, Grav

Högsuper (Thor) Mort, Bobby, Hyperman

Galaktisk (Superman) Ahriman, Omnus Infernata,

Kosmisk (Eternity) Qlipothen, Spores centralkärna, Verkligheten

PUBLICERADE SERIER EFTER VÄRLDENS KRONOLOGI (Exkluderar humorserier)

Verkligheten

Bit för bit

Kalabalik i Kebnekaise

Monstermakaren

Dedrups dödliga prisma

Disco inferno

Fritt fall

Diamant i olja

Falskspel i Gromköping

Det spökar

I mörkret

Nordens stjärnor och Hatets vän

Nordens stjärnor vs Vengeance

Stolt i New York

En hobby för alla

Jagad jägare

Dedrups dårskap

Smugglarna

Förgöraren

SERIER EFTER PUBLICERINGSORDNING

Dedrups dödliga prisma	Svenska Superserier #8, mars 2009
Bwaains	Svenska Superserier #9, oktober 2009
Splatter	Svenska Superserier #9, oktober 2009
Bit för bit	Svenska Superserier #10, december 2009
Nordens stjärnor vs Vengeance	Svenska Superserier #11, maj 2010
Nordens stjärnor och Hatets vän	Svenska Superserier #12, augusti 2010
En hobby för alla, del 1	Svenska Superserier #13, mars 2011
En hobby för alla, del 2	Svenska Superserier #14, februari 2012
En hobby för alla, del 3	Svenska Superserier #15, augusti 2012
Falskspel i Gromköping	Svenska Superserier #16, maj 2013
Förgöraren, del 4	Svenska Superserier #17, december 2013
Förgöraren, del 5	Svenska Superserier #18, maj 2014
Kalabalik i Kebnekaise	Nordens stjärnor Volym 1, 2014
Disco inferno	Nordens stjärnor Volym 1, 2014
Fritt fall	Nordens stjärnor Volym 1, 2014
Diamant i olja	Nordens stjärnor Volym 1, 2014
Monstermakaren	Nordens stjärnor Volym 2, 2021
Jagad jägare	Nordens stjärnor Volym 2, 2021
Dedrups dårskap	Nordens stjärnor Volym 2, 2021
Det spökar	Svenska superserier #19, dec 2021
I mörkret	Svenska superserier #19, dec 2021
Stolt i New York	Nordens stjärnor Volym 2, 2021
Smugglarna	Nordens stjärnor Volym 2, 2021
Verkligheten	Nordens stjärnor Volym 2, 2021
Den årliga medlemsdriven	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Bad Move Johnny Boy	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Ledarproblem	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Moose i Göteborg	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Tung metall	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Matdags	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Luriga Lady Lynx 1	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Luriga Lady Lynx 2	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Hjältarnas hjälte	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Hår	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Tigern sover	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Tin och kärleken	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Lon hos General Winter	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?
Självmoordsmördaren	Nordens stjärnor Volym 3, 2027?

ALLA SERIER EFTER KRONOLOGI (Exkluderar humorserier, de i kursiv text är publicerade)

Före de etablerade perioderna

Verkligheten

Nybörjarperioden

Bit för bit

Kalabalik i Kebnekaise

Monstermakaren

Hatets första framträdande

London ringer

Vitt är det nya svart

Dedrups dödliga prisma

Disco inferno

Fritt fall

Terror i Tyrolerna

Framgångsperioden

Diamant i olja

Gruppen möter Jeanne

Järnängeln tillkomst

Vem släcker stjärnorna?

Sönderfallsperioden

Nordens elit

Falskspel i Gromköping

Det spökar

Nordens stjärnor vs Jeanne Nocturne

Groteskos sista framträdande

Superstjärneperioden

Grotesko är död, länge leve grotesques

I mörkret

Carpe Nocturnal

Militant vinter

10 frågor

Tyst, de döda talar

Thunder from Space

Bocken brinner

Cyan & Guld

Nordens stjärnor och Hatets vän

Nya vs gamla

Död

Stolt i New York

Orientens pärlas sista pärla

Thunder From Space

Nordens stjärnor vs Vengeance

En hobby för alla

Jagad jägare

Dedrups dårskap

Megastjärnornas skapelse

Nattkatten slår tillbaks

En natt ute i Gromköping

Upprensning av Gromköping

Det som glittrar i natten
Balens kung
Förgöraren
Ragnarök
Omnus Infernata
Återupptäckandet av den förra hjälteperioden
En klass för sig
Smugglarna

FÄRDIGA SERIER OCH SIDANTAL

Dedrups dödliga prisma	10
Bwaains	Strip, 1/3
Splatter	Strip, 1/2
Bit för bit	12
Nordens stjärnor vs Vengeance	14
Nordens stjärnor och Hatets vän	11
En hobby för alla, del 1	15
En hobby för alla, del 2	17
En hobby för alla, del 3	18
Falskspel i Gromköping	14
Förgöraren, del 4	26
Förgöraren, del 5	38
Kalabalik i Kebnekaise	14
Disco inferno	8
Fritt fall	8
Diamant i olja	9
Monstermakaren	21
Jagad jägare	14
Dedrups dårskap	22
Det spökar	13
I mörkret	6 (+1frivillig)
Stolt i New York	21
Smugglarna	51
Verkligheten	5
Möter Lagens Vänner	8
Den årliga medlemsdriven	1
Bad Move Johnny Boy	1
Ledarproblem	Ruta, 1/3
Moose i Göteborg	Strip, 1/4
Tung metall	Strip, 1/3
Matdags	Strip, 1/3
Luriga Lady Lynx 1	Ruta, 1/3
Luriga Lady Lynx 2	Ruta, 1/3
Hjältarnas hjälte	1
Hår	Strip, 1/4
Tigern sover	Ruta, 1/2
Tin och kärleken	1
Lon hos General Winter	1
Självsmordsmördaren	1

Totalt: 376/377

STATUS PÅ OFÄRDIGA SERIER

Här kan man se vart i ordningen en serie befinner sig från Idé, synopsis, manus, teckning, tuschning, textning, färgläggning och klart för tryck.

Död	3 helt klara, 2 under tuschning, ca 20 totalt, allt görs sida för sida
London ringer	1 helt klar, 6 totalt, allt görs sida för sida
Nattens visor	0/
Terror i Tyrolerna	3 helt klara, ca 20 totalt, allt görs sida för sida
Vitt är det nya svart	5 helt klara, 1 under tuschning, ca 20 totalt, allt görs sida för sida

HJÄLTAR PER BERÄTTELSE

Publicerat/påbörjat/idé (med Förgöraren, Polly och Plågaren inräknat, introserien och humorserier inte inräknat). Detta från totalt 21 berättelser.

Apoteus	1	2	4
Ghast	5	2	12
Graviton	0	3	6
Greven	10	3	5
Jeanne Nocturne	5	2	14
Johnny Boy	8	4	4
Liemannen	0	2	3
Lon	14	4	6
Marshall Thunder	2	0	7
Moder Svea	1	1	4
Moose	1	1	2
Nox	9	3	21
Orientens pärla	5	3	10
Otroliga mannen	8	4	12
Pantern	12	4	5
Personligheten	0	1	6
Plågaren	6	1	6
Spore	1	1	3
Superstjärnan	5	2	6
Temüdjin – Himlens vilja	0	1	2
Tin	13	4	7
Vita Duvan II	2	3	6

ANVÄNDA SKURKAR PER BERÄTTELSE

Publicerat/opublicerat

Ahriman	2	0
Bönsyrsan	1	0
Diamant-Jimmy	2	1
Dr Dedrup	3	0
Dödskallevinnan	1	0
Emeritus Blod	1	0
Face	0	1
Fiddler	1	1
General Winter	1	2
Grav	1	1
Grotesko	1	1
Hatet	2	1
Herr Vit	0	2
Ingen	2	1
Järnängeln	0	1
Kristallkvinnan	0	1
Lady Lynx	1	1
Mort	0	2
Nattkatten	0	6
Nekro	1	1
Omnus Infernata	1	2
Pitchfork	1	1
Pollution	0	1
Qlipoth	1	0
Råttan	3	0
Scxrzt	0	1
Spindeldamen	0	1
Svartdröm	1	0
White Witch	2	5

ÖVRIGA ÅTERKOMMANDE PERSONER OCH PLATSER PER BERÄTTELSE

Publicerat/opublicerat

Betjänten	2	1
Polly	0	
Just Revenge	1	
Grevens gods	3	
Grevens sommarnöje	1	
Havsbergets mentalsjukhus2		
Kapstaden	1	
New York	1	
Den levande basen	2	2
Stockholm	7	2
Uppsala	1	
Göteborg	1	
Luleå	1	
Vansbro	1	
Gromköping	3	5
Verkligheten	1	0
Vengeance	3	0

HUMOR OCH KORT-SERIEFRAMTRÄDANDEN

Varje person räknas en gång per berättelse.

Apoteus	2
Ghast	2
Graviton	3
Greven	1
Jeanne Nocturne	7
Johnny Boy	4
Liemannen	2
Lon	7
Marshall Thunder	3
Moder Svea	4
Moose	5
Nox	6
Orientens pärla	5
Otroliga mannen	3
Pantern	5
Personligheten	5
Plågaren	4
Spore	4
Superstjärnan	5
Temüdjin – Himlens vilja	2
Tin	5
Vita Duvan II	4

PERSONER PER PERIOD

Före Nordens stjärnor

Hjältar: Folkets väktare (Osynliga mannen I och II, Vita duvan, Liemannen och Nordstjärnan), Die Friedenbande (Panzermann, Blitz, Der Schwarze Auge), Johnny Boy, Magiska Markus, Stjärnmannen, Stjärnmannen II, Illusionisten, Muskelmannen, Kapten Stålhand, Tin?

Andra personer: Verkligheten, Qlipoth,

Skurkar: Förskräckliga fyran:

Nybörjarperioden

Nordens stjärnor: Johnny Boy, Lon, Nox, Orientens pärla, Otroliga mannen, Pantern, Tin

Andra hjältar: Die Frieden Bande (Panzermann II, Krankenschwester, Feuervogel, Fahrt, Regn), The Club (The Detective, Queen of Hearts, Uplift, Ghost Driver, Lady Luck, Knight, Big Ben), Röda spöket, Vita duvan, Vita duvan II, Liemannen

Övriga figurer: Betjänten

Skurkar: Diamant-Jimmy, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face (innan hon blev skurk), Grom, Grotosko, Hatet, Herr Vit, Hjälmmaren, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattiskungen, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Svarta örnen, Svartdröm, Spindeldamen, Urberget, Viga Vera, Vildöga, White Witch.

Framgångsperioden

Nordens stjärnor: Johnny Boy, Lon, Nox, Orientens pärla, Otroliga mannen, Pantern, Tin, Jeanne Nocturne, Personligheten

Andra hjältar: Ghost Driver, Lady Luck, Knight, Big Ben, Röda spöket, Svarta guldets, Vita duvan II, Hyperman, Wolverhino, Spider Venom, Miracle Woman, Human Bat, Ångestmannen, Stålbjörnen, Z'Kalman, Lille Blixt, Mirakelina, Zatannika, Gröna Grävlingen.

Övriga figurer: Betjänten

Skurkar: Diamant-Jimmy, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face, Grom, Grotosko, Hatet, Herr Vit, Hjälmmaren, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattiskungen, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Råttan, Svarta örnen, Svartdröm, Spindeldamen, Urberget, White Witch och Imp..

Sönderfallsperioden

Nordens stjärnor: Johnny Boy, Lon, Nox, Orientens pärla, Otroliga mannen, Pantern, Tin, Jeanne Nocturne, Personligheten, Plågaren, Vita duvan II, Marshall Thunder, Graviton

Andra hjältar: Ghost Driver, Lady Luck, Knight, Big Ben, Röda spöket, Svarta guldets, Ghast

Övriga figurer: Betjänten, Polly

Skurkar: Diamant-Jimmy, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face, Fiddler, Grav, Grom, Grotosko, Hatet, Herr Vit, Hjälmmaren, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Lady Lynx, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattiskungen, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Råttan, Svarta örnen, Svartdröm, Spindeldamen, Urberget, White Witch.

Superstjärneperioden

Nordens stjärnor: Johnny Boy, Lon, Nox, Orientens pärla, Otroliga mannen, Pantern, Tin, Jeanne Nocturne, Personligheten, Plågaren, Vita duvan II, Marshall Thunder, Graviton, Liemannen, Himlens vilja, Moder Svea, Spore, Moose, Apoteus, Ghast

Andra hjältar: Ghost Driver, Lady Luck, Knight, Big Ben, Röda spöket, Svarta guldet, **Just Revenge**

Övriga figurer: Betjänten, Virtus, Vengeance, Polly

Skurkar: Diamant-Jimmy, Dockhan, Doktor Dedrup, Doktorn, Dödskallevinnan, Emeritus Blod, Face, Fiddler, General Winter, Grav, Grom, Hatet, Herr Vit, Hjälmanen, Ingen, Insektören, Jolly Roger, Knuff, Kristallkvinnan, Lady Lynx, Mort, Mörkermannen, Natthärskaren, Nattskungen, Omnus Infernata, Pitchfork, Pollution, Qlipoth, Råttan, Svarta örnen, Spindeldamen, Urberget, White Witch.

ODEFINIERAD PERIOD

Akki, Bloodhand, Bobby, Captain World, Det, Dockhan, Dödsskuggan, Finn Savage, Förintelsen, Helltoddler, Hyperman, Järnängeln, Lögar, Miracle Woman, Nattskungen, Nekro, Nörden, Orm, Sindrbrökk, Skuggfågel, Spegel, Spider-Venom och Wolverhino.

Appendix 5: Tidslinje

Den här tidslinjens syfte skiljer sig åt från kronologin i Gruppen-kapitlet. Den här tar upp alla kända årtal och ordningen i vilket saker har utspelat sig, även sådant som kan verka irrelevant som alla kända födelsedatum. Alla åldersangivelser gäller tiden i Nordens stjärnors värld. Här används fet stil för att visa vem eller vad det handlar om så det ska vara lätt att hitta om man bara söker årtal för en viss figur. Extra viktiga händelser är helt i fet stil. Kursivt används för serieavsnitt/berättelser.

Precis som i den andra kronologin, kan saker flyttas allt eftersom nya serier publiceras och ordningen för vissa händelser definieras i förhållande till varandra.

Multiversums födelse (före 13, 8 miljarder år sedan då vårt universum skapades):

- I ett inferno av lycka och plåga börjar alla dimensioner och världar att skapas. De kosmiska medvetandena **Verkligheten**, **Tid**, **Kaos**, **Möjligheten** och **Framtiden** med flera skapas. De livfulla dimensionerna får sina motsatser i de olevande dimensionerna som föds ur det levandes förstörelse, levande varelsers rädslor, smärtor och hat. Kort efteråt skapas **Qliphothen**. Detta kan ses i avsnittet *Verkligheten*.

Miljontals år sedan:

- Omnus infernatas art är utvecklad.

42000 år sedan:

- Gruppens levande bas i den moderna eran anländer till jorden för första gången men när de krafter den gett **Cro-Mag Eldhår** får honom att explodera går den i självvald exil. Endast **Svartmoln** överlever explosionen.

4000 år sedan:

- **Ahriman** skapas.

3000 år sedan:

- En furste skapar **Orientens pärlas** halsband.

Före 18:

- **Mort** skapas.

973:

- **Moose** föds.

988:

- Moose får en del av Tors krafter och hamnar i en lång sömn.

Vikingatiden:

- **Hels dödsrike** skapas och stängs efter att kristendomen tagit över religionen i Skandinavien. Detta sker mellan år 1100 och 1200.

1600-talet:

- **Grom Vitskägg** är aktiv och grundar Gromköping.

1790:

- **Kapten Stålhand** och den första **Stjärnmannen** är aktiv.

1791:

- **Puttetorpa Here** föds.

1800-talet:

- **Puttetorpa Here** och **Tin** är aktiva eller existerar.

1840:

- **Kapten Stålhand** slår sig ner.

1900-1950:

Detta är troligen en period som går att likställa med den amerikanska pulp-eran. Detta är inte etablerat.

1909:

- **Fredsduvan** börjar sin karriär.

1918:

- **Liemannen** föds.

1929:

- **Grotesko** och **Johnny Boy** föds.

1932:

- **Magiska Markus** föds.

1937:

- **Leif Schwarz/Hatet** föds.

1939:

- **Fredsduvan** slutar sin karriär.

Mitten av förra seklet:

- **Folkets väktare**, en tidigare supergrupp bestående av bland annat den första Vita Duvan, Liemannen, första Osynliga mannen och dåtidens största hjälte är aktiv.

- **Stjärnmannen II**, en ensamverkande hjälte är aktiv.

Andra världskriget:

- **Akkis mor** föds. **Svarta örnen** föds.

- I efterdyningen av andra världskriget skapas första versionen av **Die Friedenbande** som är aktiva i ungefär ett decennium.

- **Svarta örnens** familj dör.

- **Captain World** skapas, då som **General Great Britain**.

1947:

- **Herr Vit** föds.

- **Otrolige mannen** föds.

1950-talet:

- **Greven** föds.

1955:

- **Marshall Thunder** föds.

1956:

- **Pitchfork** föds. **Grav** föds.

1958:

- **Face** föds. **Råttan** föds.

1959:

- **Lon** föds. **White Witch** föds.

1960-talet:

- **Panterns föräldrar** flyr Madagaskar för England. Hon studerar ett tag i Sverige och arbetar senare här.

- **Förfärliga fyran** debuterar och är aktiva fram till och med Nybörjarperioden.

1960:

- **Personligheten** föds.

1961:

- **Ghast** föds.

- **Herr Vit** startar sitt företag.

1964:

- **Järnängeln** föds.

1965:

- **Vita Duvan II** föds.

1967:

- **Nox** föds.

1968:

- **Graviton** föds. **Plågaren** föds. **Knuff** föds.

1969:

- **Orientens pärla** föds. **Svarta guld** föds.

1970-talet:

- **Osynliga mannen** dör, **Den största superhjälten** försvinner, sannolikt död, **Vita duvan** går i pension. **Folkets väktare** upphör.

- **Greven** och **Leif Schwartz** smugglar diamanter i Afrika vilket man får se som tillbakablickar i avsnittet *Smugglarna* och efter en incident då får Leif kraften som skapar **Hatet**.

- **Greven** möter **Pantern** i Afrika och de inleder en romans.

- **Illusionisten och Muskelmannen** startar sitt samarbete.

1970:

- **Superstjärnan** föds. **Temüdjin** föds.

1971:

- **Orientens pärlas** föräldrar flyr Turkiet. **Lons** föräldrar flyr Ryssland men dör under färden därifrån.

1976:

- **Graviton** upptäcker sina krafter.

1978:

- **Bobby** föds.

1980-talet:

- **Jeanne Nocturne** arbetar som legosoldat.

- **Johnny Boy** får hjärtinfarkt vilket leder till att ett superserum i honom triggas och gör honom föryngrad och kraftfull.

- **Graviton** upptäcker sin kraft.

- Supergrupperna **The Club** i England och andra inkarnationen av **Die Friedenbande** i Tyskland med omnejd är aktiva.

1981: **Otrolige mannen** upptäcker sin kraft och börjar sin karriär som brottsbekämpare.

- **Nox** får sina krafter.

Nybörjarperioden

1983:

- **Gruppen förs samman av Greven** för att matcha ett kommande hot. De är **Johnny Boy**, **Lon**, **Pantern**, **Otroliga mannen**, **Orientens pärla** och **Nox**. **Pantern** är tänkt som ledare. Detta kan läsas om i avsnittet *Bit för Bit*.

- **Gruppen** möter ovan nämnda hot, och hittar **Tin** i *Kalabalik i Kebnekeise*.

- **Gruppen** möter **Emeritus Blod**, deras mesta nemesis för första gången, strax efter mötet med Tin, i *Monstermakaren*.

- **Gruppen** möter **Hatet** för första gången.

- **Gruppen** slåss mot **Förfärliga fyran**. **Doktor Dedrup** dyker upp på Jorden kort efter detta.

- **Förfärliga fyran** lägger ner. **Mörkermannen** och **Kristallkvinnan** fortsätter som soloskurkar.

- **Vita duvan II** börjar sin solokarriär och blir modell. Hennes debut ses i *Vitt är det nya svart*.

- **Anna Törn (Face)** börjar jobba som fotomodell och får snart också roller som skådespelare.

- Efter att ha hjälpt svenska militären **får man en kaserngård på S1 i Uppsala att ha som bas** då regementet flyttar till Enköping.

- **Gruppen** slåss mot en serie superskurkar och superskurken **Insektören** ligger bakom

anfallen.

1984:

- **Gruppen** avslöjar den mörka hemligheten bakom den Rubiks Kub-liknande Dedrups Prisma i *Dedrups dödliga prisma!* vilket är utomjordingen **Doktor Dedrup**.
- **Johnny Boy** möter **Magiska Markus** i avsnittet *Disco inferno* när han letar efter **Tin**, **Pantern** och **Orientens pärla** som försvunnit när gruppen delat på sig i avsnittet Dedrups dödliga prisma! De konfronterar **White Witch** och **Pitchfork** och slutligen **Grotesko**.
- **Gruppen** återförenas i avsnittet *Fritt fall* och möter några av **Hjälmarens** underhuggare. **Hjälmarens** själv ser dem, men de upptäcker inte honom. Gruppen hittar en mystisk medaljong med anknytning till Den levande basen och Cro-Mag.
- **Gruppen** samarbetar med **Die Frieden Bande** i avsnittet *Terror i Tyrolerna* och konfronterar Pollution, White Witch och Jeanne Nocturne.
- Gruppen träffar på **Bobby** i *Mördarmikroberna på Mallorca*.
- **Röda spöket** ger upp på Gromköping och flyttar.

Framgångsperioden

1985:

- Flera superhjältar (**Uplift**, **Queen of Hearts**, **The Detective**, **Panzermann**, **Feuervogel**, **Krankenschwester**, **Regn**, **Fahrt**, **Illusionisten**, **Muskelmannen**, **Il Spirito Sancti** och **Skuggornas kåpa**) som varit aktiva före och samtidigt med Nordens stjärnor kidnappas och **mördas** av den galne superskurken **Doktorn** när **Personligheten** skapas.
- **Satanssoldaten** byter namn till **Tveudden**.
- **Pomperipossa** byter namn till **Svarta häxan**.
- Gruppen möter **Jeanne Nocturne** under ett livvaktsuppdrag där hon misslyckas.
- **Dödsskuggan** är aktiv.
- **Svarta guld** är aktiv.
- Anna Törn blir **Face**.

1986:

- **Svartdröm** besegras med hjälp av **Magiska Markus**.
- **Svartdröm** besegras igen, tack vare en idé från **Tin**.
- **Gruppen** möter **Lagens Vänner**.
- **Ghast**, blir till i slutet av perioden, är aktiv, men inte en medlem i gruppen vid denna tid.
- *Diamant i olja*. De möter **Råttan** och **Diamant-Jimmy** på en konstutställning. Alla plus **Jeanne Nocturne** och **Personligheten** är aktiva under denna period.

Sönderfallsperioden

1987:

- **Relationen mellan gruppen och regering och rättsväsende försämras**.
- **Superstjärnans** krafter manifesteras.
- **Lady Lynx** blir till i eftersviterna av ett mordförsök på henne av Pitchfork. Lon var inblandad i striden.
- **Järnängeln** blir till. Kanske blir hon senare en i gruppen.
- *Falskspel i Gromköping* utspelar sig där gruppen möter **Fiddler** och **Råttan**.
- **Nox**, **Jeanne Nocturne**, **Greven** och **Pantern** lämnar gruppen för att ta det lugnt i Märsta vilket detaljeras i spin-offen **Nordens elit**.
- **Jeanne Nocturne** lämnar **Nordens elit** efter att ha gjort något de finner för magstarkt.
- **Hela Nordens stjärnor** kallas in för att stoppa **Jeanne** i *Nordens stjärnor vs Jeanne Nocturne*. **Jeanne** vinner.
- **Svartdröm** besegras igen, tack vare **Nox**.
- En skurk hittar den **levande basen**. När han besegras så **tar gruppen över basen** och upptäcker dess egenskaper. (Detta sker troligen i slutet av perioden.)

1988: **Grotesko** dyker upp för sista gången sist i perioden.

Alla plus **Plågaren**, **Marshall Thunder**, **Ghast** och **Personligheten** är aktiva i denna period men Ghast kommer inte med förrän antingen slutet av denna eller början av nästa period. **Vita duvan II** kommer ny i gruppen nära slutet på denna period och **Graviton** precis vid övergången till nästa period.

Superstjärneperioden

- Eftersviterna av kampen mot **Grotesko** detaljeras i *Grotesko är död, länge leve grotesques* där demonerna hämnas **Groteskos död**.

- **Jeanne Nocturne** kommer tillbaks efter att ha träffat **Superstjärnan** i *Carpe Nocturnal*.

- Juli: **Ghast** kommer med under kampen mot General Winter i *Militant vinter*.

- **Svartdröm** låter sig tas in i Havsbergets mentalsjukhus och anledningen avhandlas i *I mörkret*. Detta sker efter att Ghast gått med.

- **Nattkatten** ger sig efter **Superstjärnans familj** i gruppens första konfrontation med honom i *Nattkatten slår tillbaks*.

- **Lon** möter **Nattkatten** och skonas för att han är kock.

- **Graviton** möter **Nattkatten** i **Havsbergets mentalsjukhus** som del av sitt examensarbete i *10 frågor*.

- Några av medlemmarna fångas i en annan dimension efter en strid mot några monster och **Otroliga mannen** är ersatt av **Otroliga mannen II**, sin motsvarighet från en parallell värld.

- Under ett välgörenhetsevent på ett museum anfalls gruppen av odöda ledda av nekromantikern **Nekro** i *Tyst, de döda talar*.

Julafton 1988:

- **Moose** vaknar upp.

- **Plågaren** och **Graviton** slåss mot **White Witch** och **Pitchfork** i Enköping i *Bocken brinner*.

- **Gruppen** slåss mot **Vengeance** i *Nordens stjärnor vs Vengeance*.

- **Spore** anländer i berättelsen *Cyan & guld*. Detta är några få avsnitt innan *Död* och *Orientens pärlas sista pärla*.

-Hela gruppen slåss mot **Mort** som sänts till Jorden för att se om dess dimension kan erövrats i *Död*. Graviton är reservmedlem på grund av studier.

- **Vita duvan II** sugas in i Morts dimension vilket påverkar henne starkt och går genom en period som **Svarta duvan** när hon kommer tillbaks. Hon blir borta åtminstone 20 avsnitt.

- Ursprungsformationen av gruppen slåss mot några av de som kommit nya i denna period i *Nya vs gamla*.

- **Orientens pärla** gör sig av med sin sista pärla i *Orientens pärlas sista pärla* och slutar som medlem.

- **Gruppen** möter **Hatet** i *Nordens stjärnor och Hatets vän*.

- **Marshall Thunder** återkommer i jakt på ett rymdmonster i *Thunder from Space*.

- **Gruppen** får problem med USA och skurken **Ingen** i *En hobby för alla*.

- **Gruppen** upptäcker en teknomagisk artefakt som är en dagbok från den **fortida hjälteperioden**.

- **Superstjärnorna** bildas av **Kosmos pärlor**, **Delpho**, **Halvhjärtat**, **Hy-5** och **Infinite Boy**. Senare kommer **Skaparflickan** med.

- **Gruppen** slåss mot den nyrymde **Nattkatten** i *En natt ute i Gromköping*.

- **Nordens stjärnor** ger sig den på att rensa upp Gromköpings undre värld men stöter på **Nattkatten**.

- **Gruppen** försöker stoppa narkotikasmugglare men får återigen med **Nattkatten** att göra i *Det som glittrar i natten*.

- *Förgöraren* utspelar sig. Nordens stjärnor, tillsammans med hjältar och skurkar från flera andra dimensioner besegrar **Ahriman**.
- Demoniska odöda vikingar härjar i **Ragnarök**.
- En superskurkgrupp ledda av **Nattkatten** tar en skolbal som gisslan i *Balens kung*.
- Återupptäckandet av den **forntida hjälteeran** utspelar sig.
- *En klass för sig* utspelar sig.

Alla är aktiva i denna period, **Superstjärnan**, **Liemannen**, **Moose**, **Spore**, och **Moder Svea** är nya i denna era. **Marshall Thunder** kommer tillbaka.

Appendix 6: Metabakgrund för Nordens Stjärnor

Förutom efterhärmandet av Marvel-time som omnämndes i ett av kapitlen så tänker sig Daniel Schenström att de serierna som vi publicerar i Svenska superserier eller i albumen kommer från en fiktiv utgiven serie som publicerats månatligen sedan 1956. Med de fyra perioderna innebär de att 660 nummer getts ut och att det varit 165 nummer per period.

Några definierade fiktiva nummer är:

#92 (1963): Vitt är det nya svart

#119 (1965): Detta innehåller ett anfall av några superskurkar på order av Insektören.

#120 (1965): Detta innehåller ett möte med Insektören.

#121 (1966): Dedrups dödliga prisma

#122 (1966): Disco Inferno

#123 (1966): Fritt fall

#124 (1966): Terror i Tyrolerna

#125 (1966): Mördarmikroberna på Mallorca

#165 (1969): Vem släcker stjärnorna?

#495 (1997): Groteskos sista tid

#496 (1997): Grotesko är död, länge leve grotesques

#499 (1997): I mörkret

#601 (2006): Död

Någon gång har man valt att retconna att serien började 1956 och istället sagt att den börjar 1982.

Serierna ges ut av Fiktiva Komiks och trycks i Väst-Tyskland enligt indicia till avsnitten Dedrups dödliga prisma – Terror i Tyrolerna. De publicerades fiktivt 1984. (Vilket troligen är ett återtryck eller en omarbetning då originalserien måste ha publicerats 1966.)

Om man vill passa in sin serie så är numren som följer: (Guideskribentens förslag i *kursiv* stil. Förslagen är en blandning av det som är etablerat genom serier och profiler, och vad som verkar en lämplig tid mellan vissa avsnitt.)

1956: #1-12 (*Bit för bit* original och *Kalabalik i Kebnekaise* är kanske 1 och 2.

Monstermakaren är troligen här också.)

1957: #13-24

1958: #25-36

1959: #37-48

1960: #49-60

1961: #61-72

1962: #73-84

1963: #85-96 (Vitt är det nya svart, 92)

1964: #97-108

1965: #109-120

1966: #121-132 (Dedrups dödliga prisma, 121, Disco inferno, 122, Fritt fall, 123, Terror i Tyrolerna, 124 och Mördarmikroberna på Mallorca, 125)

1967: #133-144

1968: #145-156

1969: #157-168 (Vem släcker stjärnorna? 165. Här sker alltså växlingen mellan Nybörjarperioden och Framgångsperioden)

1970: #169-180

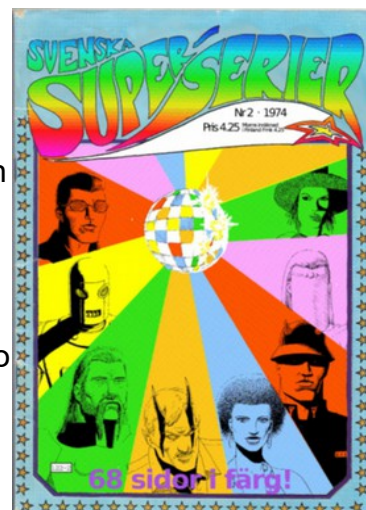
1971: #181-192

1972: #193-204

1973: #205-216

1974: #217-228
 1975: #229-240
 1976: #241-252
 1977: #253-264
 1978: #265-276
 1979: #277-288
 1980: #289-300
 1981: #301-312
 1982: #313-324
 1983: #325-336 (*Olja i Diamant*, 333. Här sker växlingen mellan Framgångsperioden och Sönderfallsperioden.)
 1984: #337-348 (*Falskspel i Gromköping*, 337.)
 1985: #349-360
 1986: #361-372
 1987: #373-384
 1988: #385-396
 1989: #397-408
 1990: #409-420
 1991: #421-432
 1992: #433-444
 1993: #445-456
 1994: #457-468
 1995: #469-480
 1996: #481-492
 1997: #493-504. (I mörkret, 499. Groteskos sista tid, 495, *Grotesko är död, länge leve grotesques*, 496. Här är växlingen mellan Sönderfallsperioden och Superstjärneperioden.)
 1998: #505-516
 1999: #517-528
 2000: #529-540
 2001: #541-552
 2002: #553-564 (*Cyan & Guld*, 556)
 2003: #565-576 (*Och Hatets vän*, 566)
 2004: #577-588
 2005: #589-600.
 2006: #601-612. Död, 601)
 2007: #613-624. (*Thunder from Space*, 622)
 2008: #625-636 (*Vs Vengeance*, 626, *En hobby för alla*, 627-629)
 2009: #637-648. (*Parallelt med Förgöraren*)
 2010: #649-660
 2011: Här börjar "framtiden", 165 nummer in i Superstjärneperioden, #661 och framåt.

I albumet Volym 1 finns en hel artikel med en fiktiv bakgrund och information om Nordens stjärnor och Svenska superserier (som enligt artikeln går tillbaka till åtminstone 1940). Där hävdas att avsnitten Disco Inferno och Fritt fall varit borttappade men återfunnits hos skaparna och att fansen har haft diskussioner om vad som egentligen hände de avsnitten. Det nämns att Disco inferno omskapades från noll för publicering av Svenska superserier 2, 1974. I artikeln nämns också att Johnny Boy har



haft en egen serietidning kallad Rebel Rocker.

Det har funnits en serietidning kallad Svenska Super Team-Ups som kommit med minst 3 nummer varav det tredje utspelar sig samtidigt med Dedrups dödliga prisma. I den serietidningen slåss Lon, Tin, Pantern och Orientens pärla mot White Witch, Dr Demon och Satanssoldaten och blir tillfångatagen samt att Magiska Markus dyker upp för sent när han känt av de ockulta vibbarna.

Det påstås också att 70-talets moraltanter upprördes över serievåld så att man ibland fick se Greven dyka upp i serien med lugnande budskap om våldet.

Så det finns alltså fiktiva nummer av Svenska superserier och Nordens stjärnor förutom de som finns i verkligheten. Svenska superserier har när detta skrivs kommit ut med **20 nummer**.

I albumet Volym 2 så finns mer fiktiv information som vilka som gett ut Nordens stjärnor, svensk seriehistoria och andra serietidningar från samma universum.

Fiktiva serietidningar:

Magiska Markus

Johnny Boy/Rebel Rocker

Das Friedenbande

Spirito Sancto

The Club

The Detective

Liemannen

Svenska Super Team-Ups

Nordens elit

Megastjärnorna (bild finns i **Appendix 2**)

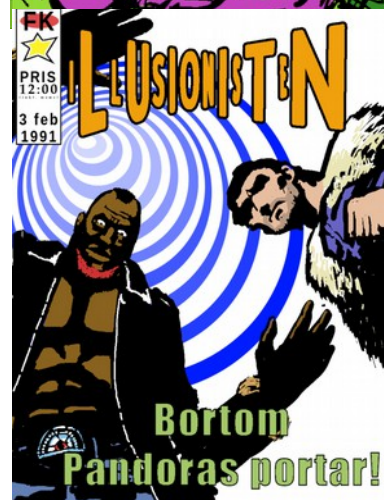
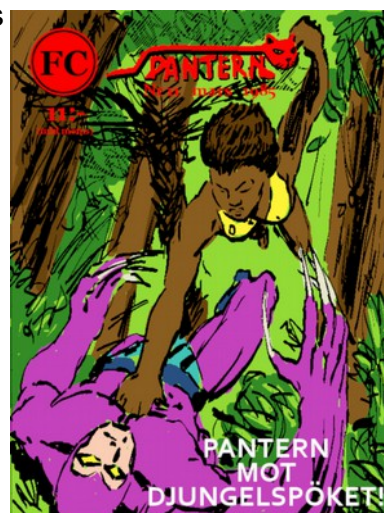
Eternal Pain (bild finns i kapitlet **SERIER**)

Illusionisten

Den förlorade tiden/Cro-Mag (bild finns i **Appendix 2**)

Röda spöket

Svarta guldet



Fantastiska fabler
Superchock!
Sofie Skandinavien/Sophie
Scandinavia
Just Revenge
Pantern



Metakronologi:

1853: Thomas Von Stromschierna publicerar Stjärnornas dans vilket populariserar serier i magasin och tidningar, först i stripform. Han ger ut flera serier som Kapten Stålhand (där Tin, Puttetorpa Here och Grom dyker upp), Stjärnmannen och Fredsduvan. De publiceras senare som samlingar i bokform i början av 1900-talet.

Elof Grenlofh, Fredrik Phels och Tobias Larsson tar över hans serier efter Von Stromschiernas död. Man publicerar världens första crossover.

1931: Stjärna & Stål, den första serietidningen ges ut, med Kapten Stålhand och Stjärnmannen på gemensamma äventyr. Fiktiva Comics grundas av Anders Fiktor och Godiva Larsson.

Liemannen, Folkets väktare, Johnny Boy och Magiska Markus debuterar på 30-talet.

Svenska Superserier 1, 1940 med Liemannen och Johnny Boy.

Man samarbetar med utländska företag och skapar Spirito Sancto, Das Frieden Band och The Club.

1942: Johnny Boys tidning börjar med Magiska Markus som andraserie.

1944: Kapten Stålhand sista avsnitt.

1944: Jelcandersson, Phels och Sebastian Von Strömschierna hittar på Nordens stjärnor som startar publikation 1945. Några år senare ger Big2Comics ut Just Revenge.

1950: Rebel Rocker är det nya namnet på Johnny Boys solotidning.

1956: Serien startar om med återberättelser och nya berättelser.

1960-talet: Das Frieden Band startas om med nya medlemmar.

Svenska Super Team-Ups har åtminstone 3 nummer (1966)

1996: Magiska Markus får en egen tidning och Rebel Rocker får ny andraserie.

1969: Rebel Rocker läggs ner. En av de sista berättelserna är Den kosmiska odyséen som Magiska Markus deltar i.

1970-talet: Moralpanik gör att det kommer meddelanden i vissa avsnitt av serier som ska lugna oroliga föräldrar som är rädda för att deras barn ska bli våldsamma.

Svenska Superserier 2, 1979 med Gyllene gänget, Manslagaren och en alternativ version av Disco inferno.

Superchock!, en skräckserietidning debuterar Ghast. Den köps senare upp av Fiktiva Comics.

1990-talet: Just Revenge säljer bättre än Nordens stjärnor under flera år.

Nordens stjärnor

1996: Megastjärnorna har åtminstone 3 nummer.

Idag:

Louise Fiktor äger AFAB som äger Fiktiva Comics.

Appendix 7: Verklighetens funktion

I Nordens stjärnors värld finns en varelse kallad Verkligheten. Med honom som ursäkt kan man strunta i allt vad kontinuitet heter och vad som är etablerat eller inte i denna värld. Så man kan skapa fritt utan att läsa nåt annat än detta i hela guiden. Rekommendationen är dock att du läser åtminstone Appendix 1 som kortfattat tar upp rättigheter kring figurerna och serien.

Lägg dock märke till att skaparna av vissa person ibland uttryckt en önskan om sin skapelse. Vi vill att den som skapar serier respekterar dessa önskemål

Appendix 8: Speciella figurer

Denna sektion presenterar figurer som har varit med i Nordens stjärnor, eller som kan vara med. Den stora skillnaden är att dessa inte följer riktlinjerna och rättigheterna för Nordens stjärnor, utan de tillhör helt och hållet sin skapare och att dessa måste kontaktas för detaljer kring deras användande.

VENGEANCE (Skapad av Tobias Hofling)

Verkligt namn: Okänt

Yrke: Okänt

Identitet: Okänt

Laglig status: Troligen svensk medborgare

Civilstånd: Okänt.

Kända släktingar: Inga.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Sverige.

Framträdanden: Vs Vengeance - Volym 1, Jagad jägare, Dedrups dårskap - Volym 2.

Perioder: Superstjärneperioden.

Bakgrund: Vengeance är en vigilante vars mål är att söka upp och överfalla brottslingar. Hans användande av övervåld gjorde att Nordens stjärnor gav sig efter honom. Efter en konfrontation där de fick information från honom valde de att släppa honom fri.

Längd: 185 cm. **Vikt:** 87 kg. **Ögon:** Okänt. **Hår:** Okänt

Styrkenivå: Tränad.

Kända övermänskliga förmågor: Vengeance kan avge elektrisk energi.

Bild av Daniel Schenström

VIRTUS (Skapad av Sebastian Sandberg)

Verkligt namn: Sebastian

Yrke: Student

Identitet: Hemlig, känd för modern

Laglig status: Svensk medborgare

Civilstånd: Ogift, omyndig

Kända släktingar: Moder.

Födelseort: Okänt.

Operationsbas: Sverige, med bas i Sala.

Framträdanden: Förgöraren del 4,
Förgöraren del 5

Perioder: Superstjärneperioden.

Bakgrund: Sebastian utsattes för ett mordförsök efter att ha blivit misstagen som vittne av en brottslig transaktion av Dr Max Larsen. Efter att ha knockat Sebastian medvetslös lade Max honom i en partikelaccelerator i hopp om att den skulle slita itu hans atomer. Byggnaden med acceleratorn exploderade men Sebastian överlevde. På eftermiddagen dagen efter upptäckte han att hans styrka hade ökat avsevärt. Han gav sig snart in i superhjultebranschen där han försöker ta hand om dem som begår brott men som inte straffas av rättsväsendet.

Längd: 177 cm. **Vikt:** 77 kg. **Ögon:** Blå.

Hår: Blont **Ålder:** Tonåring

Styrkenivå: Som en väldigt vältränad person åtminstone.

Kända övermänskliga förmågor:

Sebastian har en väldigt ökad metabolism som ger honom supersnabbhet och läkeförmåga. Han måste på grund av detta äta mer än genomsnittet.

Personlighet: Sebastian tycker att det är viktigt att stå upp för de som är svagare i samhället och för minoriteter. Han är nykterist.

Bild av Daniel Schenström.

