

KOPPARHAVETS HJÄLTAR

DIMÖNS FASOR

TEXT: MÅNS BROMAN
& LEÓN OR

BILD: GUSTAV PILESJÖ,
JOHAN PALMÉN & MÅNS BROMAN

I västra Kopparhavet ligger den erebosiska arkipelagen. Ögruppen är döpt efter den sjunkna vulkanen Erebos. I forntiden förödde denna vulkan ett uråldrig örike - ett utbrottet som skapade en port till dödsriket. Då och då spyr den ännu aktiva vulkanen ur sig en tät ångdimma som sveper in över delar av arkipelagen och lägger den i mörker. Dimman är hemsökt, och genljuder av de drunknades rop och sjunkna skepps årtag. Få saker skrämmer erebosierne mer än dimmans gaster och skenbilder. Mest skrämmande av allt är Dimön. Det sägs att själva dödsriket fått en plats på Athos på denna dimhöljda plats.

DÖDENS DIMMA

Dimman väller fram snabbt och ljudlöst, och tar ofta resenärer med överraskning. Den är särskilt tjock på öppet vatten, men kan även täcka mindre skär och holmar. Alla zoner som täcks av dimman får zonegenskaperna Kuslig och Dimma. Dessa gäller så länge rollpersonerna befinner sig i dimman. Då och då hörs mystiska ljud i dimman. Att segla genom dimman är särskilt

olycksbådande. Använd tabellen nedan för att ta slumpa fram ett olycksbådande ljud, och vad som orsakar det. Reglerna är i första hand avsedda för segelfärd, men kan med en smula arbete också anpassas för resor på skär och mindre öar.

UTMANING: SEGLA GENOM DIMMAN

- ❖ **Sjömannaskap**, för att framföra fartyget säkert genom dimman.
- ❖ **Spana**, för att försöka se igenom dimman, och upptäcka rev, landmärken och faror.
- ❖ **Viljestyrka**, för att fortsätta segla trots den skrämmande dimman.
- ❖ **Väderkunskap**, för att läsa vädret genom dimman och förutse växlande vindar.
- ❖ **Utstrålning**, för att hålla ihop besättningen.

RESULTAT:

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Fartyget kommer igenom dimman utan incident.
- ❖ **God kvalitet:** Fartyget kommer igenom dimman. Slå en gång för ljud i dimman.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Fartyget irrar genom dimman, och blir försenat. Välj mellan att slå två gånger för ljud i dimman eller en gång samt att skeppet råkar ut för ett missöde som en grundstötning, skada i riggen eller sjukdom ombord.
- ❖ **Låg kvalitet:** Fartyget seglar vilse i dimman, och råkar ut för flera missöden. Slå tre gånger för ljud i dimman, eller en gång samt att fartyget råkar ut för ett större missöde som att segla på ett rev, förlora en mast eller råka ut för myteri.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Fartyget hamnar i sjönöd. Spela ut en scen för att ge rollpersonerna möjligheten att undvika att sjunka. Slå för ljud i dimman under scenen.



BÅTAR

Galär: Kopparhavets galärer är tvåmastare med långa roddarbänkar. De är grunden i varje kopparhavsflootta, och finns i många olika klasser och utföranden. Galärer använder triangulära segel och är ofta goda seglare.

Galeas: En tung galär med flera kanondäck. Med kanonerna i rader, i väldiga bredsidor, och med sina höga bord är Galeasen ett formidabelt, kostsamt och sällsynt krigsskepp.

Feluck: En smacker triangelriggad båt som är mycket vanlig i Kopparhavet och i Golwyndaravinen. Mycket populär bland fiskare och lokala sjöfare.

❖ LJUD I DIMMAN

T6	Olycksbådande ljud
1	Spöklik tystnad
2	Skrapande ljud
3	Jämna årtag
4	Avlägsna ylanden
5	Tunga vingslag
6	En lockande sång

❖ SPÖKLIG TYSTNAD (1)

T6	Orsak
1-2	Inget särskilt.
3-4	Stäng alla slag för <i>Spana</i> och <i>Sjömannaskap</i> två snäpp ytterligare.
5	Tystnadsförbannelse. Kommunikation kan enbart ske genom gester. Alla handlingar som kräver kommunikation stängs tre snäpp. Varar till nästa solnedgång eller soluppgång.
6	Rollpersonerna har kommit till i närheten av Megaeras dimö. Se nedan.

❖ SKRAPANDE LJUD (2)

T6	Orsak
1	Inbillning.
2	Drivved skrapar mot skrovet. Småskador på skeppet.
3	Första känning av ett större rev. Lyckas med ett svårt (stäng två snäpp) slag för <i>Sjömannaskap</i> för att undgå grundstötning.
4	En ensam raugonsimmare undersöker fartyget. Simmar tillbaka till sin koloni efter 1T6 rundor. Raugonerna återkommer nästa dag i full styrka (se resultat 6 nedan).
5	De levande döda stiger ur djupet, deras benfingrar skrapar mot skrovet medan de äntrar – 3T6 skelett. Alternativt kommer skrapandet av fantomen Adamos (se nedan).
6	Fullskalig raugonattack - 2 simmare med 1 krigare och 1T6 arbetare var angriper skeppet.

❖ JÄMNA ÅRTAG (3)

T6	Orsak
1	Inbillning.
2	Skeppsbrutna i livbåt. De är (1T6) 1-3 vanliga skeppsbrutna, 4-5 opålitliga sjörövare, 6 skickliga sjömän (<i>Sjömannaskap</i> 75%).
3	En vilsen handelsfeluck med årorna ute. Lasten är värd 2T100 s, men beskyddas av en beväpnad besättning.
4	En lätt Morelvidynsk piratgalär på jakt i dimman.
5	Ett förhäxat galärvrak med skelettbesättning på jakt efter levande offer.
6	En Yndarisk dödsghost, med en besättning av magiskt förslavade rodträlare i en väldig galeas. Det kanske rent av är den fruktade Kapten Vitvarg (se nedan)? Galeasen är på ramningsskurs.

❖ AVLÄGSNA YLANDEN (4)

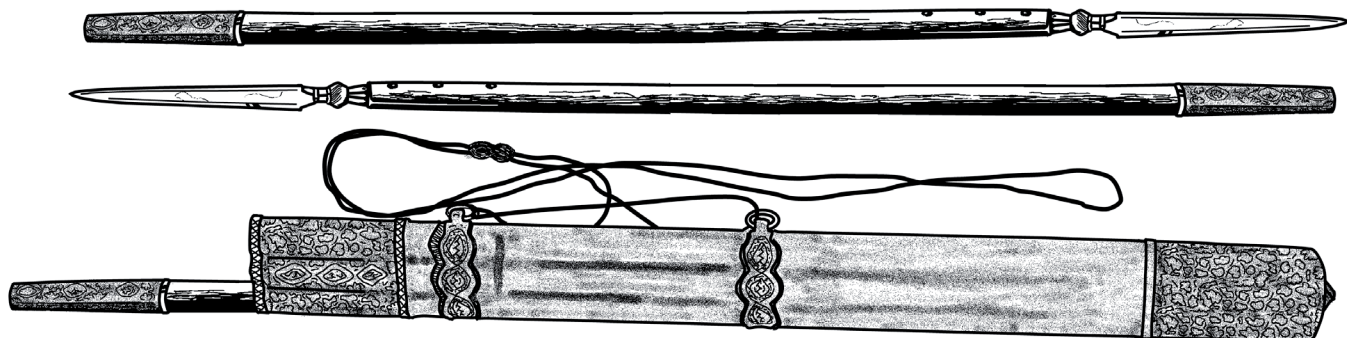
T6	Orsak
1	Inbillning.
2	I själva verket en kejsarloms parningssrop. Fågeln sitter på ett närliggande skär eller i riggen.
3	Orchpirater på jakt. De ylar för att skrämja sina fiender. Slå ett motståndsslag <i>Sjömannaskap</i> mot deras <i>Spana</i> (50%) för att undvika upptäckt.
4	Dödsrikehunden Kerberos klagerop. Slå mot <i>Viljestyra</i> för att undvika att slås av fasa
5	Ornaldo Mogger och hans vargfolksbesättning på en välbestyckad galeas. Vargfolken ylar medans de arbetar. De är på jakt efter byte.
6	Kerberos själv springer över vattnet i ett moln av ånga. Om han hinner ikapp skeppet (<i>Smidighet</i> 90% mot <i>Sjömannaskap</i>) sätter han eld på riggen. Han uppenbarar sig som en enorm, brinnande trehövdad hund.

❖ TUNGA VINGSLAG (5)

T6	Orsak
1	Inbillning.
2	En Albador följer skeppet. Är det ett olyckstecken eller en beskyddare?
3	En ung jagande flygödlan följer skeppet, och kommer att försöka stjäla proviant och eventuellt skeppskatten.
4	En zeppelond, en sorts luftballong dragen av albadorer, har flugit vilse. Passageraren, en Magilrisk ädling, anropar skeppet och ber om vägvisning.
5	Hungrig grip på jakt efter hästkött. Om hästar finnes angriper den direkt. Om inte så cirklar den över rollpersonerna eller deras skepp och väntar på att en av gruppens svagare medlemmar hamnar avsesides.
6	En av Erberos bevingade hämndgudinnor, en Furie, på jakt. Detta kan vara Megaira (se nedan).

❖ EN LOCKANDE SÅNG (6)

T6	Orsak
1	Inbillning.
2	En besättningsmedlem med ovanligt utomvärldslig sångröst. Anses bringa otur.
3	En triton serenerar sin älskade från en närliggande bölja. Med diplomati går det att sätta sig i kontakt med kolonin.
4	En flock harpyor försöker locka skeppet mot ett rev. Framträdandet är inte övertygande (<i>Musik</i> 20%). Om de inte lyckas lura sina offer sveper de ned för att stjäla lösa föremål.
5	Melankolisk sång från en vålnad av en drunknad sjöfarare, som angriper besättningen en efter en. En begravningsrit kan ge anden ro.
6	En siren lockar skeppet mot ett rev. Slå ett motståndsslag <i>Viljestyra</i> mot sirenens sång (<i>Musik</i> 90%) för att undvika att gå på grund. Revets vassa klippor är särskilt dödliga.



MONSTER

❖ FURIE

Furierna är vedergällningsgudinnor från Athos dödsriken. De framträder som bevingade kvinnor med skrämmande drag som huggtänder, våsande ormar och brinnande ögon.

📖 TYPISK FURIE

Gard: 40 **Hälsa:** 75
Egenskaper: Fasansfull, Flygande, Odödlig, Flera anfall (3),
Turordning: två högsta av 3T6
Anfall:
❖ **Piska:** 90%, skada 2T6, Snärjande, Fångande
❖ **Svärd:** 70%, skada 6T6, Brinnande
❖ **Anklagande tirad:** 90%, skada 4T6, Skräckattack
Försvar: 70%
Skydd:
❖ **Harnesk:** 2T6, medeltung
Språk: Alla
Färdigheter: Grund 80%, Insikt 110%, Spana 100%

❖ DÖDSGAST

Dödsgastar är skräckinjagande odöda andar som brutit sig fria från dödens bojor genom ren viljestyrka eller mäktig trolldom. De har kroppslig form av förtätad dödsskugga, med röda brinnande ögon.

📖 TYPISK DÖDSGAST

Gard: 30 **Hälsa:** 40
Egenskaper: Fasansfull, 8 besvärjelser, Flera anfall (2)
Turordning: två högsta av 4T6
Anfall:
❖ **Suga livskraft:** 80%, skada 4T6, magisk, livsstöld
❖ **Förintande blick:** 60, skada 2T6, skräckattack
Försvar: 50%
Språk: Valfria
Färdigheter: Grund 60%, Viljestyrka 90%, Trolldom 90%, Insikt 65%

❖ FANTOM

En fantom är en odöd ande som klamrar sig fast i de levandes värld för att hämnas en oförrätt, fullborda ett livsverk eller fullgöra en plikt. De har inte kroppslig form, men kan manifestera sig delvis och i korta perioder.

📖 TYPISK FANTOM

Gard: 20 **Hälsa:** 10
Egenskaper: Skrämmande, Flyktig
Turordning: 2T6
Anfall:
❖ **Gastkramning:** 60%, skada 3T6, skräckattack
❖ **Fysisk attack:** 50% skada 4T6
Försvar: 40%
Språk: Valfritt
Färdigheter: Grund 45%, Viljestyrka 60%

❖ RAUGON

Raugoner är människostora insektsvarelser som gör Kopparhavet osäkert och gärna angriper skepp och kustbosättningar. De lever i strikt hierarkiska samhällen där olika kast har olika roller.

📖 RAUGON, ARBETARE

Gard: 15 **Hälsa:** 20
Egenskaper: Flockvarelse, Simmande, Kanonmat, Klättrande
Turordning: Två högsta av 3T6
Anfall:
❖ **Gripklor:** 70%, skada 3T6
❖ **Mandiblar:** 60%, skada 4T6,
Försvar: 0%
Skydd:
❖ **Kitinskal:** skydd 2T6
Färdigheter: Grund 55%, Luktsinne 70%, Spana 65%, Uthållighet 75%

📖 RAUGON, KRIGARE

Gard: 25 **Hälsa:** 25
Egenskaper: Flera anfall (2), Flockvarelse, Skrämmande, Snabb, Klättrande
Turordning: Två högsta av 3T6
Anfall:
❖ **Gripklor:** 80%, skada 4T6
❖ **Mandiblar:** 80%, skada 4T6, Låsande, Giftig
Försvar: 0%
Skydd:
❖ **Kitinskal:** skydd 3T6
Färdigheter: Grund 65%, Luktsinne 90%, Spana 85%, Uthållighet 95%

EGENSKAPER

❖ ZONEGENSKAPER

Kuslig: Zonen är onaturlig och skrämmande. Du kan inte förflytta dig in i zonen. Alla färdighetsslag blir ett snäpp svårare så länge du befinner dig i en zon med kuslig. Du kan välja att *Fatta mod* som en handling: slå då ett slag för *Viljestyrka*. Om slaget lyckas är zonen inte kuslig för dig längre.

Ödesdiger: Zonen är onaturlig och skrämmande. Du kan inte förflytta dig in i zonen. Alla färdighetsslag blir två snäpp svårare så länge du befinner dig i en zon med ödesdiger. Du kan välja att *Fatta mod* som en handling: slå då ett slag för *Viljestyrka*. Om slaget lyckas är zonen bara Kuslig för dig. Du kan sedan *Fatta Mod* igen (se Kuslig).

Dimma: Zonen täcks av en tjock dimma. Alla slag för *Spana*, *Sjömanskap* och *Finna Dolda Ting* stängs två snäpp. Siktlinjen räknas som Hindrad.

❖ MONSTEREGENSKAPER

Flyktig: Monstret har bara stundvis fast form och kan därför bara skadas med vanliga fysiska vapen direkt efter att monstret har anfallit, i samma runda. Monstret kan alltid skadas av magiska vapen och attacker. Det kan därför vara klokt att spara sin handling om man slåss mot ett delvis immateriellt monster.

Odödlig: Varelsen dör inte permanent när Hälsa går ner på 0, utan återuppstår nästa solnedgång med full Hälsa.

❖ VAPENEGENSKAP

Skräckattack: Detta anfall sker som ett motsatt slag för *Viljestyrka*. Målet tar skada genom mental chock. Rustning hjälper inte. Om målet tar skada mot Hälsa på grund av en skräckattack måste det klara ett slag mot *Viljestyrka* för att inte bli skräckslaget. Om målet misslyckas är monstret **Fasansfullt**. En skräckattack kan utföras på valfri person inom samma zon.

Rollpersonerna kan råka ut för någon av dimmans mest ökända hemsökelse – gastar och vålnader som är föremål för legender och spökhistorier. Varje sådan hemsökelse är en äventyrstråd i sin egen rätt:

❖ DEN OSALIGA KAPTEN ADAMOS

En erebosisk kapten som förrådes av sin besättning och sänktes till havets botten med ett ankare runt fötterna. Nu vandrar hon genom dimman som en hämndlysten gast - en fantom - på jakt efter sina dräpare. Hon tar ut sin hämnd på allasom kommer i hennes väg. Hennes kännetecken är skrapandet av hennes ankare och kättingar, som hon använder för att angripa sina offer. Ledaren för myteristerna, hennes före detta styrman Istoban, har nu dragit sig tillbaka som vassal till Greve Mako daBross på det Zorakiska fastlandet, på Adamos fädernesgård. Hennes familj lever i fattigdom bland Pendons gränder. Om rollpersonerna lyckas sätta sig i kontakt med fantomen kan de övertyga henne att låta dem segla vidare om de lovar att ge henne hämnd och rättvisa åt hennes familj.

📖 KAPTEN ADAMOS

Gard: 20 **Hälsa:** 10
Egenskaper: Skrämmande, Flyktig, Flygande, Odödlig
Turordning: två högsta av 3T6
Anfall:
❖ **Gastkramning:** 70%, skada 2T6, magisk, skräckattack, paralyserande
❖ **Ankarattack:** 70%, Skada 6T6, fängslande
Försvär: 40%
Språk: Valfritt
Färdigheter: Grund 45%, Viljestyrka 60%

❖ DÖDSGASTEN VITVARG

En yndarisk dödsghost, som satsade sin själ i vadslagning med multiversums demoner och förlorade. Tillsammans med sin fördömda besättning seglar han Kopparkhavet runt, och kapar icke ont anande skepp. Han rör sig ofta genom Erebos dimmor, och det sägs att han måste återvända till dödsriket varje nymåne. Förutom sin kolsvarta dödsghostskeppnad kan Vitvarg också anta en form som påminner om hur han såg ut i livet, fast blekare. Vitvarg är oberäknelig. Ibland skolar han hela besättning på ett skepp han bordat, efter att ha tagit något obskyrt föremål ur lasten, ibland mördar han de olyckliga till sista person eller bränner skeppet. Om rollpersonerna hamnar i hans våld kan han tänka sig att skona dem mot att de utför ett utmanande och farligt uppdrag för honom. De har till nästa nymåne. Slå 1T6:

1. Skaffa ett specifikt guldmynt (värt 30s) från handelshuset a'Daxios palats i Nares.
2. Fånga en basilisk och leverera den till gästen levande.
3. Mörda den zorakiske markisen Kristern Fitzettil.
4. Fritag den notoriske piratankan Tjurskallen, som sitter fängslad i Pendon.
5. Kapa en av piratjägarkåren Vita Eskaderns galärer.
6. Fånga en raugonkrigare levande.

📖 VITVARG

Gard: 30 **Hälsa:** 40
Egenskaper: Fasansfull, 8 besvärjelser, Flera anfall (2)
Turordning: två bästa av 4T6
Anfall:
❖ **Suga livskraft:** 80%, skada 4T6, magisk, livsstöld
❖ **Agares svarta svärd:** 90%, skada 5T6, skräckattack
Försvär: 60%
Språk: Ithilgorms döda tunga, Joriska, Moräliska
Färdigheter: Grund 60%, Viljestyrka 100%, Trolldom 80%, Insikt 55%, Sjömannaskap 90%, Lärdom 50%

❖ DEN FÖRVISADE FURIEN MEGAERA

Megaera är en Furie som gick för långt i sin tilldelade plikt att straffa edsbrytare, och gav sig på själva dödsjuden Mot. För sitt högmod förvisades hon från dödsriket, och hon hemsöker nu den Erebosiska dimman. Hon försöker fortfarande straffa lögnare och svikare. Eftersom hon inte har tillgång till ett dödsrike har hon tagit över en enslig klippö någonstans i den erebosiska arkipelagen. Denna fruktade ö är insvept i ständiga dimmor som Megaera åkallat, och som håller den dold för de levande. Den är enbart bevoxen av ett par dystra cypresser. Här vandrar de odöda resterna av hennes offer i osaligt efterliv. Megaera kan dyka upp i dimman, och flyga efter rollpersonerna eller deras skepp på avstånd. Hon angriper inte om hon inte själv angrips, men lyssnar noggrant (med besvärjelsen Fjällrsyn) på alls som sägs. Om hon bevittnar en lögn eller ett edsbrott, eller hör någon erkänna en sådan överträdelse, kommer hon att angripa den skyldige, och bära bort dennes kropp till Dimön. Om tiden går utan att någon överträdelse görs kommer hon att bli allt mer frustrerad, och kan försöka provocera fram ett svek genom ge skeppet oresonliga ultimatum. Hon trivs med sin nya existens - hellre härska över en liten ö än tjäna i dödsriket!

Megaera manifesterar sig som en bevingad kvinna med brinnande röda ögon i en kropp av förtäta mörker, och med väsande ormar som

gömmor sig i hennes vilda lockar. Hon bär ett förstärkt läderharnesk och är beväpnad med piska och spjut.

📖 MEGAERA

Gard: 40 **Hälsa:** 75
Egenskaper: Fasansfull, Flygande, Odödlig, Flera anfall (3),
Turordning: två bästa av 4T6
Anfall:
❖ **Piska:** 90%, skada 2T6, Snärjande, Fångande
❖ **Spjut:** 70%, skada 5T6, Brinnande, Bräckligt, Långt
❖ **Anklagande tirad:** 90%, skada 4T6, Skräckattack
Försvär: 70%
Skydd: Harnesk: 2T6, medeltung
Språk: Alla
Färdigheter: Grund 80%, Insikt 110%, Spana 100%, Väderkunskap 90%,
Besvärjelser: Fjällrsyn 100%



DIMÖN - MEGAERAS DÖDSRIKE

DE OSALIGA DÖDA

Dimön befolkas av döda som Megaera hämtat personligen. Vissa har hon fångat upp i dödsögonblicket, andra har hon dödat själv. Eftersom ön ligger i Athos och inte bland något av dess många dödsriken är de döda här en sorts osaliga levande döda. De är alla personer Megaera funnit skyldig till svek, förräderi eller edsbrott. Hennes syfte är att straffa dem för deras brott, men då hennes uppmärksamhet ofta är annorstädes lämnas de mest att vandra runt i en blek skuggtillvaro. De flesta osaliga döda genomlider en enförmig existens, bruten av stundvis tukt nere i Dödens kapell eller lönlöst hopp över Glömskans stup. Många av de osaliga döda är fuktskadade, eller har tång, musslor eller havstulpaner växande på sig efter en tid på havsbotten.

De osaliga döda är stumma och ljudlösa. De drivs av en känslöslös antipati mot allt levande, och angriper de som landstiger på ön. För att smyga sig upp på ön utan att upptäckas av de osaliga döda krävs ett lyckat svårt (stäng två snäpp) slag för *Gömma Sig*.

DE OSALIGA DÖDA

Gard: -

Hälsa: 30

Egenskaper: Kanonmat, Skrämmande, Odödliga

Turordning: 1T6

Anfall:

❖ Bett och riv: 55%, skada 3T6.

Försvar: 0%

Färdigheter: Grund 40%, Upptäck levande 65%

PLATSER PÅ DIMÖN

Dimön är en hästskeformad klippö runt en gräsklädd slänt. Platsen är djupt skrämmande för alla levande, och kuslig. För skepp som närmar sig tättnar dimman tills de är några hundra meter från ön, då den plötsligt sveps undan. Just här ligger vassa rev (A). Den enda plats där det går att landa säkert är stranden (C). För en som lyckas simma runt till de höga klippor som flankerar resten av ön (ett svårt slag, stäng två snäpp, mot uthållighet) är det närmast omöjligt att klättrar över dem (ett mycket svårt slag mot Smidighet, stäng fem snäpp). Om man följer klipporna runt ön kan man dock så småningom nå Imars grotta (F).

Framför öns strand ligger livsfarliga, svarta rev. Det krävs ett mycket svårt slag för (stäng fem snäpp) *Sjömannaskap* krävs för att undvika att förlisa på klipporna. Reven är vassa och helt översköljda av vatten, här finns inget fotfäste. Det krävs ett slag för uthållighet för att simma in till stranden från reven, och vise versa. Här ute finns tillräckligt mycket drivved för att kunna bygga en flotte (ett lyckas slag mot hantverk). Det går dock inte att bygga den ute på reven.

❖ A: KLIPPGRAVARNA

På båda sidor slänten ligger enkla klippgravar ut-huggna ur kalkstenen. De osaliga döda står tätt packade här inne, och stirrar tomt framför sig. I varje grott finns vid varje givet tillfälle 3T6 osaliga döda. Varje klippgrav räknas som *Ödesdiger* så länge det är åtminstone 6 osaliga döda i den.

❖ B: CYPRESSLUND

Väldiga, majestätiska cypresser reser sig i öns mitt. Ett fåtal döda vandrar mellan stammarna (som vore utmärkt timmer till en flotte!). Vid varje givet tillfälle finns här 1T6 döda

❖ C: STRANDEN

Inramad av klippor på båda sidor i öns enda bukt ligger en strand som beklänts med enkla kalkstenar, och med en trappa ned till havsbrynet. Flera dussin av Megaeras döda står stilla och knäpptysta i vattenbrynet (6T6). Om rollpersonerna landstiger kommer de att angripa. Yttarligare 1T6 ansluter var tredje runda. Här saknas pir eller hamnplats för några större fartyg, men det går att lägga till med en roddbåt eller segeleka.

❖ D: DÖDENS KAPELL

Ödesdiger. Längst in mellan cypresserna, vid öns borte klippor ligger ett enkelt cikelformat kapell. Här finns Megaera om hon är på ön. Fyra statyer bör upp en enkel kupol över kor och altare. De föreställer fyra stränga människofigurer,

under varje staty, i stoden, är en forntida glyf inpräglad. Ett mycket svårt slag mot *Språk* eller *Lärdom* (stäng fem snäpp) för att tyda. Varje staty bär också på ett riktigt vapen (alltså inte en del av statyn. Statyernas glyfer och vapen är som följer:

- ❖ Rättfärdighet – gissel
- ❖ Trofasthet – påk
- ❖ Sannfärdighet – piska
- ❖ Oskuld – slaktarkniv

Det är blodspår på alla vapen (som är faktiska vapen och inte delar av statyerna), och blodstänk över koret.

❖ E: GLÖMSKANS STUP

Längst upp på en av klippornas baksida leder en smal klippavsats till ett lodrätt stup ned i havet. En slingrande stig leder hela vägen upp. Då och då vandrar en levande död långsamt upp för stigen. När den kommit till stupet slungar den sig ut för att söka glömska och ett slut på sitt lidande. De döda sjunker till botten, och stannar där. Megaera brukar försöka bärga dem så gott det går, men har ofta inte tid eller ork. Vissa döda stannar därför på havsbotten för att beväxas av tång och havstulpaner.

❖ F: IMARS GROTTA

Imar är en erebosisk fiskare som levde på ön innan Megaera anlände. De döda är klumpiga, och kan inte nå hans grotta på öns baksida. Inte heller Megaera har rört honom, då han inte har begått några av hennes illgärningar. Han har livnärt sig på de fåtaliga fåglar som häckar bland öns klippor. Han har stannat på ön eftersom hans fru är begravnen nere bland cypresserna, och Megaeras ankomst har väckt henne till osaligt liv. Han vägrar att lämna ön utan hennes kvarlevor, så att hon kan läggas till ro. Han vågar inte själva ta sig ned till graven, eftersom han vet att Megaeras döda skulle gjort slut på honom. Han vet en säker väg genom reven.

❖ G: EN ENSLIG GRAV

En ensam grav inne i cypresslunden. Ett litet stenröse mellan stammarna är enda markör. Här är Sabuta, Imars hustru, begravnen. Hon drunknade på reven utanför ön innan Megaera anlände. Den starka dödsdramin på ön har återuppväckt henne som en fantom (se fantom) och hon vaktar nu sin grav mot gravplundrare. Ironiskt nog, eftersom det enda sätt hon kan få ro är om hon flyttas till en ny, säker, grav någon annanstans.



DIMÖN - MEGAERAS DÖDSRIKE

