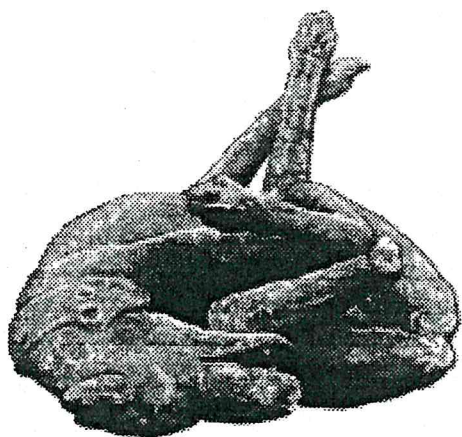


# **Pompeii**

- En Dødefortælling



**Af Sorte Søs og Lars Kaos**

**Fastaval 94**

# Pompeii

## - en Dødefortælling

### Indledning

Dette scenarie handler i bund og grund om hvor langt mennesket vil gå for sin moral, sin overbevisning om hvad der er rigtig og forkert i en given situation. Temaet er simpelt: Karaktererne får igennem scenariet forskellige valg - i kærlighed, medmenneskelighed, lydighed, religion. Det er op til dem selv hvor langt de vil gå i deres valg.

Scenariet er opdelt i to afsnit. Et afsnit der foregår i 1938 og et afsnit der foregår i år 79. Begge afsnit foregår primært i Pompeii. Spillet starter i 1938, bevæger sig til år 79, og slutter så igen i 1938. Hovedvægten af rollespillet ligger i år 79-afsnittet af spillet.

### Forhistorie for 1938 afsnittet

Tiden er lige før Anden Verdenskrig. Adolf Hitler har haft besøg af Professor Turing, som har fortalt ham om et fantastisk relikvie. Han har fortalt ham om en relikvie der giver ejermanden guds magt til at få det til at regne med svovl og ild over fjendens byer. Turing har fortalt Hitler om den nagle, som blev slået i korset, gennem Jæsus Kristus højre hånd. Den nagle, som tilsyneladende skulle være skyld i Pompeii's destruktions. En nagle som vil give Hitler gude-lignende magt. Turing har fundet oplysninger om naglen i gamle obskure skrifter, meget bygget på tidligere udgravninger af Pompeii.

Hitler bliver selvfølgelig optændt, og han overvejer at iværksætte den største arkæologiske ekspedition nogensinde set i menneskehedens historie, men så besinder han sig af flere grunde. Han tvivler ikke meget på, at det er sandt hvad Turing har fortalt, for han viste ham også de gamle skrifter, men det er et politisk spørgsmål. England og Italien har på dette tidspunkt en venskabserklæring, og Hitler ville ikke få tilladelse til at grave i Pompeii, slet ikke uden at det var italienerne der styrede operationen, og måske ville nogen andre finde naglen, hvis der rendte 10.000 arkæologer rundt. Hitler indså, at han måtte gøre dette med list og etikette, og ikke med råstyrke.

Han tilkaldte en af sine mest betroede mænd, SS oberst Heinrich Strübel, og satte ham ind i situationen, og fortalte ham hvad denne opdagelse kunne betyde for Tusindårsriget, og han pålagde Strübel at skaffe naglen med guds kraft.

Strübel besluttede sig for at bruge snilde og list, og samlede en mindre ekspedition, som ikke fik noget at vide om vigtigheden omkring udgravningerne. Alt hvad de skulle vide var, at de var nede for at lede efter "trivielle" arkæologiske fund.

Strübel regnede det for sikkert, at denne lille ekspedition, ikke ville vække nogen videre opmærksomhed, og at italienerne derfor vil lade dem være i fred.

1

### Synopsis for 1938 delen

Karaktererne tager afsked med familien i Berlin på Bahnhof Zoo. Hurigt bliver det fortalt, hvorledes de kører gennem Europa, til Middelhavet, hvor de sejler videre mod Pompeii. De ankommer til Italiens kyst, hvor de sejler ind i små både, og der venter lastbiler og udstyr på dem, som er blevet smuglet ind i landet. De kører mod Pompeii, og ankommer, og her begynder spillet for alvor.

Efter ankomsten, slår de lejr op. Stemningen er trykket. De begynder udgravningen, og når der er sat gang i den, springes der en uge frem. Udgravninger kører videre, men der begynder at ske underlige ting. Karakterer får drømmeagtige oplevelser, de ser underlige ting, hører hviskende stemmer, ser underlige graffiti'er på vægge, etc. Det er seks ånder fra det gamle Pompeii, som forsøger at lede dem mod det rette sted, hvor naglen er begravet, da disse seks uheldige ånder, vil blive ved med at spøge så længe Jesu nagle eksisterer, da de er bundet til denne. Det vil til sidst lykkedes ånderne at vise karaktererne hvor naglen befinder sig, og i det øjeblik de tager den i besiddelse, vil det sige Zzzap, og de er i Pompeii år 79, og vil få udleveret deres nye karakterark.

### Hvorfor en 79 og en 1938 del.

Der er flere grunde til, at vi har valgt, at lave disse to afsnit i historien. Først var vores ide at bruge år 79 som en slags forhistorie, hvor spillerne lærte Pompeii at kende, og opdagede at vulkanudbruddet ikke var en naturkatastrofe, men at de dør uden at finde ud af hvad det var, og derefter give dem nye karakter, 1938 arkæologer, som så skulle finde ud af, hvad der var sket, hvilket ville blive meget ubehageligt for dem, da de nu har rendt rundt og moret sig i den samme by, som de nu skulle udgrave. Denne idé ændrede vi, da det måske ville virke meget godt spilteknisk, men der var ikke rigtig mulighed for at lave en historie der skilte sig ud.

Men vi ville holde fast ved brugen af de to afsnit, så derfor ændrede vi ideen, til den som det nu er. Det vil stadig give spillerne en god fornemmelse af en levende by, som de har vandret rundt i mens den var død, som de har udforsket, og det vil give noget interessant rollespil.

Man kan betragte 79-delen som et avanceret flashback - i stedet for at være passiv mens flashbacket kører, skal spillerne selv spille det igennem. Det betyder at nogle få nøglescener er fastlåste af hensyn til plottet, men spillerne har frihed til at handle og spille rollespil.

### Handlingsforløb og scener

#### Afsnit 1 Afsted til Pompeii

I dette afsnit forlader PC'erne Berlin. De skal have mulighed for at lære hinanden meget kort at kende. De ankommer til Pompeii, får en følelse af hvad der er galt, og begynder udgravningen af huset.

2

### Scene 1 Afsked i Berlin

Hele ekspeditionen står på Bahnhof Zoo i Berlin. Det regner voldsomt. De står foran en togvogn som er beregnet specielt til dem. Strübel får overrakt en dokumentmappe af en civilklædt mand. Mappen indeholder ordrer fra Hitler, og Strübel vil passe godt på denne mappe. De vil blive ønsket Held og Lykke, og der vil være en lidt højtidelig stemning, som karaktererne måske vil undre sig over.

Meningen med at starte allerede i Berlin er, at give dem en fornemmelse af, at de har været afsted i rimeligt lang tid, når de først ankommer til Pompeii.

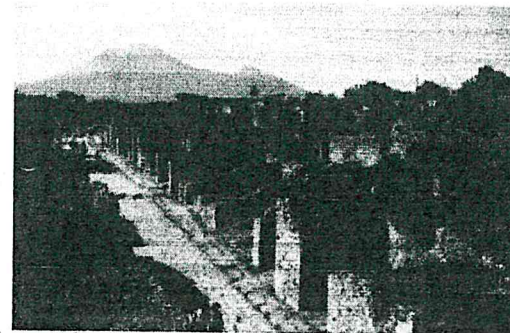
### Scene 2 Ankomst til Pompeii (Dag 1)

Scene 2 skal ikke så meget spilles, som den skal fortælles til spillerne. Det er formålet med denne scene, at give karaktererne et indtryk af den stemning som byen indgyder hos dem. Det vil være en meget speciel stemning der skal skabes: Pompeii anno 1938 er en spøgelsesby om nogen. Få andre ruiner er så ubehagelig og levende som denne, for byen står som den blev forladt da indbyggerne flygtede. Potter, pander, stole, olielamper står som de stod for næsten 2000 år siden. Forkullede brød ligger i ovnene, middagsborde er stadig dækkede, middagsmaden står stadig i gryden. Mennesker ligger i gipsafstøbningernes form hvor de faldt under deres flugt fra aske og pimpsten. Husvæggene er dækket af graffiti, malede plakater, meddelelser og poesi. Det er en by forseglet til eftertiden af Vesuv.

Det første indtryk er de ødelagte huse med Vesuvs dominerende skygge i baggrunden. Man kan se vulkanen uanset hvor man befinder sig i byen. At gå ind i husene er en ubehageligt intim oplevelse - det er som at vadde rundt i et fremmed hjem. Forskellige steder rundt i byen ligger gipsafstøbninger af lig. Husgerråd og møbler står på deres plads i husene.

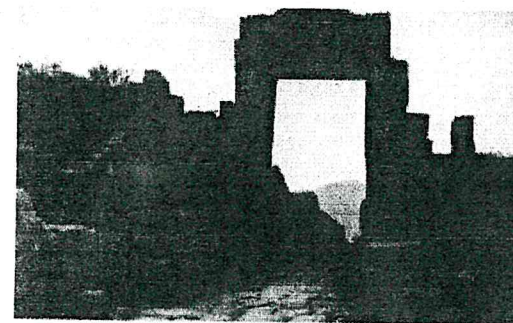
Scenen skal ikke vare i videre lang tid, og kan som sådan afbrydes når som helst.

3



Ekspeditionen ankommer til byen om aftenen den 3. Juni 1938. Der er en halv times tid til solnedgang, himlen er rød og smukaraktererne De kommer kørende i to civile lastbiler, og tre personbiler. Byen ligger i oplyst i solens sidste stråler, og ser forladt, øde og ensom ud.

Kortegen kører via en grusvej op til byen, det er ikke muligt at køre ind i byen, hvor den parkerer ved en gammel overgroet byport. Heinrich giver ordre til at alle stiger ud, menige soldater begynder at pakke ud, og resten af gruppen bevæger sig ind, for at se på byen. Alle er i på dette tidspunkt i civil, da der ikke kan vides om andre befinder sig i byen.



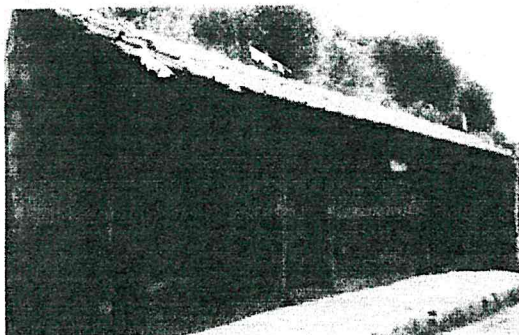
Karaktererne vil have en følelse af ærefrygt ved at træde ind i byen, hvorimod de andre vil tage det hele mere roligt. Når de træder ind, vil en tilfældig karakter få handout #?, hvori der står beskrevet at han et kort øjeblik hører stemmer, og en vagt der råber holdt!.

4

## Afsnit 2 Tingene tager fart

### Scene 1 En uge senere. Udgravning i kroen (Dag 8)

Formålet med denne scene er at sætte stemningen som ubehagelig og trykknende, samt at give et indtryk af, at nazierne ikke lader noget stå i vejen for denne mission. Det er meningen at de tre uskadelige gendarmere skal dø. Her vil



karaktererne også få et stærkere indtryk af, at der er noget underligt ved denne by, og deres forhold til den.

Det er igen aften. Det er varmt og støvet. Karaktererne befinder sig i værtshuset "De tre små æsler" som de er igang med at udgrave. Alle karaktererne er samlet. De er i gang med at udføre deres respektive opgaver. Hvad de udgraver, kan ses i afsnittet om kroen.

Under udgravningen støder de på en grafitti, et valgslogan på væggen, som en karakter vil få udleveret som handout #, da han kan hele grafittien blot ved at se de første få ord. De kan fortsætte udgravningen så længe de har lyst til det, men når de begynder at undre sig over hvad der skal ske, så gå videre til Gendarmere.

#### Gendarmere

De hører en bil komme kørende. Da den kommer nærmere hører en karakter, at det ikke er en af deres biler, og ganske rigtigt er det en italiensk jeep, med tre gendarmere, der kører op foran værtshuset. De har fået øje på noget af det udstyr som står udenfor. Gendarmene beder om en forklaring på hvad karaktererne laver i Pompeii, hvem de er, pas, opholdstilladelse, etc. Noget som karaktererne ikke har mulighed for at snakke sig uden om. Det lader til, at gendarmene har mere og mere lyst til at anholde karaktererne  
Gendarmere: En officer. Bevæbnet med en pistol. Ældre mørkhåret fedladet person, Victor Bellino, samt to soldater. Bevæbnet med maskinpistoler. Julio Tenembré, og Alfredo Mariolii

Gendarmene vil have personlige papirer på dem, og andet ligeegyldigt.

5

Lommeknive, billeder af kærestere, koner, børn, en lommelærke, en graveret lighter, en pakke cigaretter, en pakke kondomer, et kors i kæde, etc. I jeepen vil der være en flaske Ouzo, nogle kulørte magasiner, tegneserier, et par brød og nogle liter vin. Alt hvad der vil give indtryk af, nogle ret ufarlige bonderøvs gendarmere.

Angreb fra karaktererne side vil ikke være nogen løsning, da de alle tre er gendarmere bevæbnede.

#### Mathias

Mens de står og prøver at tale sig ud af dette, dukker Mathias op bagfra, bevæbnet med en maskinpistol. Han står og betragter optrinnet ganske kort. Han tager sigte, det er tydeligt hvad hans intention er, og med mindre karaktererne gør noget, så skyder han gendarmene ned med koldt blod. Meget væmmeligt. Karaktererne skal gerne få det skidt med, at disse tre uskyldige mennesker bare blev slået ihjel, men de kan ikke rigtigt gøre noget ved det. Ingen af de civile kan.

### Scene 2. Tilbage i lejren.

Mathias kom egentligt blot for at se hvordan det gik, da det var ved at være tid til at mødes til aftensmad, og han følger med karaktererne tilbage, efter at ligene er blevet lagt lidt til side.

Scenen i lejren er til for at give karaktererne en mulighed for at snakke sammen, samt at møde de andre i ekspeditionen, så de får indtryk af, hvem Heinrich og Hubert egentligt er. Der vil også være lagt op til en mindre konflikt mellem de civile og militærfolkene, da drabet på gendarmene gerne skulle have vækket noget i folk. De har simpelthen noget at snakke om, og det skulle gerne sætte spillet for alvor igang.

Alle er samlet i det store telt. Det er oplyst med flagermuselygter som står på bordet og osere, man sidder ved et stort træbord med bænke, for enden af teltet hænger et stort flot svastika, og for den anden ende hænger et billede af føre-

#### Heinrich

Heinrich sidder i sin SS uniform for enden af bordet, og virker meget stille. Han vil dog være parat til at høre på hvad folk har at sige om gendarmene og hvad der nu skal ske. Han har dog fastsat hvad der skal ske, og er lader bare som om han lytter interesseret. Han gider ikke diskutere, og forstår ikke at nogen kan ophidse sig over at tre mennesker er blevet dræbt.


Heinrichs beslutninger:

Større sikkerhed i lejren. Alle soldater bevæbnet døgnet rundt. Opstilling af to lette maskingeværer

Hurtigere udgravning. Der skal fart på, for der vil nok dukke flere gendarmere op

To soldater sammen med udgravningsholdet

6



Heinrich føler sig presset nu. Han føler sig presset, fordi han bliver nødt til at fortælle Hubert hvad det er han leder efter, og han havde håbet, at han kunne have fundet naglen uden at have fortalt nogen om det, men nu har de travlt, så derfor må han røbe formålet. Han fortæller kun Hubert, at det er en nagle af stor værdi, og antyder at den er af stor værdi for det tyske folk, og tusindårsriget.

### Hvad sker der i lejren om aftenen

Soldaterne er meget optagede af at der måske dukker gendarmer op, og de går rundt og opfører sig som soldater bør. De virker meget alvorlige, og på sin vis også optændte af, at der endeligt sker noget. Mathias virker fuldstændigt uberørt af, at han har slået nogen ihjel.

Hvad karaktererne foretager sig denne aften/nat er op til dem selv. Der sker ikke noget andet end deres drømme om natten, og det er først når de sover, at det kommer til at ske. De civile vil blive frarådet at forlade lejren efter mørkets frembrud, men det er op til dem selv, om de gør det eller ej. Hvis de besøger værtshuset om natten, lad dem få endnu et dejligt.

### Men om natten??

Natten er selvfølgelig den tid, hvor spøgelse de har det nemmest, og denne nat begynder de seks ånder at påvirke karaktererne. Formålet med at spøgelse kommer denne nat, er at gøre det klart for spillerne, og vel også karaktererne, at der er noget galt. Denne nat skal det være rimeligt utvetydigt, at der sker noget underligt, men det skal være noget som de ikke kan bevise overfor Heinrich. Det skal være oplevelser, som virker voldsomme når de sker, men som vil være underlige at snakke om.

Gode forslag kan være:


En person hører en lyd ude foran sit telt, og når han kigger ud, ser han/hun en underligt klædt pige, som vinker af ham. Hun går mod den gade, hvor Apostlen ligger. Hun vil kun blive set, af en enkelt person.

En karakter drømmer om at han er ved at grave sine forældre/venner op. De ligger i en ganske almindelig kirkegård, bortset fra, at der står romerske søjler hist og her, og den ser meget forfalden ud. Når han åbner kisten, ser den begravede levende og frisk ud.

(Det som skal ske denne nat, sådan på godt dansk er, at du skal freake spillerne lidt ud, gøre dem paranoide, antyde at der foregår noget meget mystisk, gøre det spændende, vække deres nysgerighed. Brug de midler du finder passende, men pas på, at du ikke kører dem for langt ud, så de overreagerer. Det vil ikke være så godt.)

### Scene 3. Næste morgen. Morgensamling (Dag 9)

7



Solen står op over den døde by, de sorte fugle letter fra tagene, og varmen er allerede voldsom da karaktererne står op. Heinrich barberer sig foran sit telt, og tager sin uniform på, som ser ud som nypresset. Kokken er ved at forberede morgenmåltidet. Stemningen denne morgen er meget afhængig af spillernes humør. Den kan være både let og lys, eller dyster på grund af nattens hændelser.

Hvis der er nogen karakterer der ved morgensamlingen fortæller om nattens oplevelser, vil Heinrich verne det væk og sige drømmeri og pjat, og der vil være grinen blandt soldaterne, som heller ikke tror på den slags pjat.

### Udgravning

De vil på et eller andet tidspunkt i løbet af dagen vende tilbage til værtshuset hvor de skal fortsætte deres udgravning. Måske har Hubert fortalt dem, hvad de leder efter, det er op til dig som spil-leder at bestemme, men der skulle gerne være en lidt underlig stemning. Der vil være store mørke plamager hvor italiernerne blev skudt ned, der vil være skudhuller i den gamle mur, der vil ikke være særligt hyggeligt.

### Close Encounters (På kroen dag 10)

Vælg en karakter der på et tidspunkt er helt alene, måske en som allerede har set noget, og lad ham fornemme at der er kommet nogen ind til ham. Han vil se en skikkelse stå et stykke fra ham. Beskriv skikkelsen, så han kan genkende vedkommende når de skal spille 79 delen. Spøgelset kigger på ham, og ryster på hovedet, som vil det sige, at det de gør er forkert. Det som spøgelse vil fortælle er, at de leder det forkerte sted

Formålet med disse "Close Encounters" er at fortælle karaktererne hvor naglen ligger. Lav så mange af den slags møder, så karaktererne til sidst ved, at de skal søge efter naglen et andet sted.

### At finde naglen

Når du mener at det er ved at være på tide at karaktererne finder naglen, så gør du dem klart hvor de skal søge. Den gale kristne som stadig har naglen i sin hånd, nåede aldrig tilbage til sit logi. Han omkom på Forum, knust under en søjle.

Foran de sørgelige rester af Jupitertemplet ligger store, brudte stykker af søjler. Under det største ligger et knust skelet med en rusten nagle i hånden.

Måske vil karaktererne arbejde uden om Heinrich og helt på egen hånd, men de bliver nødt til at forklare hvorfor de graver et nyt sted, da de vil have nogle soldater med sig hele tiden. Hvis Heinrich er overbevist om, at de snart finder naglen, vil han hænge over dem, med et sultent blik.

Det skal ikke tage lang tid for dem at grave frem til den. Søjlen kan vippes væk med løftestænger, tove og trisser.

Når de finder den, går man over til 79 afsnittet.

8

## Hubert

Hubert er slet ikke glad for denne udvikling, for han havde nok på fornemmelsen at det var noget større de var på jagt efter, og han er lidt bekymret for den totalfanatiske Heinrich. Han tager det på overfladen rimeligt roligt, men tænker meget over, hvad han nu vil gøre. På et eller andet tidspunkt, skal Hubert lække nogle oplysninger til karaktererne. Han skal fortælle dem, at der ledes efter en nagle, han skal fortælle at det vist nok er noget ret heftigt.

## Ånderne og hvad det er de gerne vil

Ånderne ønsker at karaktererne skal finde naglen. De ønsker at finde naglen, fordi det er denne nagle som gør, at de ikke kan blive udfriet. Ånderne ved, at det er det forkerte sted PC'erne leder. De leder i det værtshus, som Apostlen boede til leje over, men han nåede aldrig tilbage til stedet, da udbruddet skete. Han forsøgte at løbe tilbage, men nåede kun hen til vejen hvor værtshuset ligger, da han sank sammen op af en husvæg, med naglen i hånden. Ånderne ved præcist hvor naglen ligger, men de kan ikke tale med karaktererne. (Det som gerne skal ske er, at mens karaktererne udgraver kroen, så begynder der at ske mærkelige ting og sager, og i starten skal de ikke have nogen anelse om hvad det er, og de må gerne tro, at det er noget farligt og noget som de skal være bange for, men langsomt skal det gå op for dem, at de ønsker at hjælpe karaktererne med at finde naglen.)

Det vil ikke gøre noget, hvis karaktererne og spillerne i første omgang tror, at ånderne bare vil jage dem bort, fordi de ikke vil have, at de graver deres by ud. Man kan også lave nogle forviklinger mellem spøgelsene og Vogterne

Man skal selvfølgelig også lige tænke på, at de ånder som hemsøger karaktererne, er de karakterer som spillerne kommer til at spille senere på aftenen, så derfor er det nødvendigt, at du læser de seks PC beskrivelser godt og grundigt, så det er muligt at lægge en smule personlighed ind i ånderne, så de måske kan genkende nogen ting, når de selv skal til at spille dem. Det ville være et nice twist, og ånderne vil så ikke bare være nogen ånder, som kommer og generer dem, måske kunne man få alting til at gå op i en højere enhed, og alle ville opnå indre selverkendelse, kvitte spillet og drikke urtethe resten af Fastaval, og tro på verdensfreden.

Men tænk på ånderne som en hjælp der letter din byrde som spil-leder, fordi du med dem har så mange muligheder for at gøre hvad du vil, lede karakterne på rette spor, gøre spillet uhyggeligt, etc.

## Værtshuset

Værtshuset består af et enkelt rum. Ud til gaden er der åbent, og her står en muret bardisk med store, indbyggede krukker til mad og drikke. Op ad væggen står en del store amforaer, der stadig indeholder vin (udrikkelig) Potter, skåle, glaskander og krukker findes forskellige steder i rummet. En svættet, halv

ødelagt trætrappe fører op ovenpå, hvor en gang fører ind til værtshusets gæsteværelser.

Huset er halvt udgravet når karaktererne ankommer - trappen, det øverste af disken og et par amforaer stikker op af askelaget. I hjørnet står en glemte skovl, og i asken sidder hvide pinde forbundet med tynde snore (arkæologernes).

## Hvad ved Heinrich og hvad har han fortalt ekspeditionen

Heinrich ved i bund og grund en hel del. Han har fået oplysninger fra højeste sted, og han ved, at han søger efter en nagle som kan give Hitler magt til at gennemføre tusindårsriget, han ved at denne nagle vil give Hitler gudelignende magt. Han tvivler ikke et øjeblik på, at dette er forkert. De oplysninger Heinrich har fået, fortæller ham, at naglen ligger i kroen, hvor, så vidt han ved, apostlen flygtede hen, efter han havde sluppet guds vrede løs over byen. Dette ved han fra gamle overleveringer fra øjenvidner, at den gale kristne løb hjem. Heinrich ved også hvor kroen er, og det er den rette kro, som han har sat karaktererne i gang med at udgrave.

Ekspeditionens officielle formål i Pompeii, er at udgrave en kro, for at danne et billede af, hvordan en kro fungerede i Pompeii, og hvilket formål kroerne tjente. Det lyder måske meget kedeligt, men det er grundlæggende med det formål man udgraver huse, for at se hvordan mennesket levede dengang. Officielt er det en lille ligegyldig ekspedition, selvfølgelig ikke for karaktererne, men ligegyldig for tusindårsriget.

## Vogterne

Vogterne er med i spillet, for at gøre det mere spændende og for at sørge for, at der kan ske noget, selv med spillere som ikke er så initiativrige. Vogternes rolle er, at få karaktererne til at tænke over nogle ting, samt at få spillerne til at rollespille.

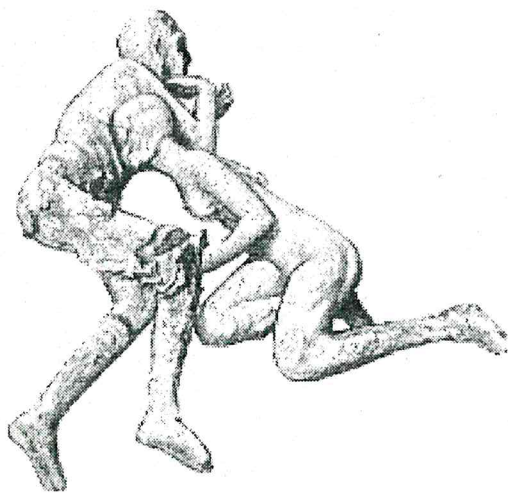
Vogterne er en gruppe italienere, som ikke bryder sig meget om, at der er nogen der udgraver Pompeii. De er nærmest en kult, og de er ikke officielle på nogen måde, og de er meget gammeldags. De har altid holdt vagt over Pompeii, og de forsøger at skræmme skattejægere og arkæologer væk, da de vil have nogen til at rode rundt i deres forfædres grave.

Da vogterne fandt ud af, at der kom en mindre ekspedition til Pompeii, sørgede de for, at få tre af deres folk ansat som lokale rådgivere. Disse tre er nævnt i det samlede persongalleri. De vil forsøge at jage og skræmme ekspeditionen bort, men de vil ikke gå så vidt til at slå nogen ihjel. De er ikke voldelige folk, de er heller ikke hævnerrige og ubehagelige, de så blot gerne, at deres forfædres by blev ladet i fred.

## Konflikter

Den mest åbenlyse konflikt, er selvfølgelig konflikten mellem Vogterne og tyskerne, og den er der ingen ben i, for den er klart defineret og ikke til at tage

fejl af. Så er der en meget mere vigtig konflikt, og det er konflikten mellem nazismen og humanismen, hvor alle karaktererne er mest lagt an til at vælge humanismen og menneskeligheden. Heinrich repræsenterer selvfølgelig nazismen og umenneskeligheden. Spøgelserne er også i konflikt med nazismen, fordi de vil have naglen ødelagt, og nazismen vil bevare den. Så er der en masse personlige konflikter i karaktererne, men de fremstår i karakterbeskrivelserne. Karaktererne vil komme ind i en masse konflikter og det er godt, for de fremavler en masse godt rollespil.



### **Pompeii anno 79 e.kr. - synopsis**

Denne del omhandler den rolle, Jesu nagle spiller i Vesuvus uventede udbrud. Der kastes mistanke på kristendommen i form af en gal dommedagsprofet der kommer til byen for at præke bål, brand og dommedag. Vi lægger op til at karaktererne tror at naglen er skyld i Pompeiis undergang.

### **Besættelsen**

I det øjeblik hvor karaktererne finder naglen, som mest af alt ligner et langt, rustent søm, og står med den i hånden, kan ånderne gøre noget: De besætter karaktererne for at vise dem hvad denne nagle kan forårsage af ulykke, død og ødelæggelse, og tager dem med til de sidste dage af Pompeiis eksistens. Det er ikke en rejse i tiden -det er snarere åndernes hukommelse karaktererne nu oplever.

Tag dine spillere på sengen og gør denne scene både overraskende og dramatisk. Lad være med at tage dig af spillernes forbløffede protester, når du beskriver scenen, og udlever først de nye karakterark når du er færdig med din beskrivelse.

Solen står højt på himlen og brænder ned, og den glødende middagshede får sveden til at flyde i stridende strømme. De lugter krydderier, sved, støv, parfume, mados. Fortæl dem at de har tunika, brystplade, benskiner, sandaler og armskiner på, og at de har et kort sværd siddende ved siden. Der bliver skubbet og puffet til dem, og de hører råb, snak, og latter fra en stor folkemængde omkring dem.

Karaktererne befinder sig på Pompeiis Forum, d. 22 august 79.e.kr. Imponeerende, pragtfulde bygninger rejser sig omkring dem på alle sider og over det hele troner den disede, bevoksede vulkan. En søjlegang indkranser pladsen - her er statuer og buster af helte, guder, kejsere og berømte romere blandet med alskens boder og handlende, svedende borgere der har søgt ly for solen, soldater der hænger og pifter efter pigerne, slaver på vej i et eller andet ærinde, velhavende herrer der promenerer med en flok af tilhængere i hælene.

Fortæl dem at de er på vej hen mod et større opløb af nysgerrige borgere, der er stimlet sammen om et eller andet. De får mast sig igennem mængden og ser at opløbet skyldes en skægget, snavset jøde (Zacharias) der har stillet sig op på talerstolen. Han står med naglen i sin knyttede højre hånd, løftet op mod den blændende blå himmel, og brøler "LYT TIL MINE ORD, I FORDØMTE SJÆLE!!!" igen og igen - indtil han har samlet folk nok. Ved hans fod sidder en køn, mørkhåret pige og ser tillidsfuldt ud over pladsen og den hujende, råbende menneskemængde. (Lucilla)

Fortæl spillerne at de egentlig var på vej til et værtshus for at få sig lidt kold vin i den drønende hede, da opløbet på Forum (se tillæg om Pompeii) fangede

deres opmærksomhed, og giv dem så de nye karakterark.

### Zacharias og Lucilla

Den sære taler hedder Zacharias. Han er en ganske ukendt apostel (kun Johs. evangeliet nævner ham kort da Jesus arresteres som en ung mand der flygter bort i natten), som er blevet drevet ud i sindssygen af dén overbevisning at han svigtede Jesus. HAN burde have trådt frem for soldaterne, HAN burde have hængt på korset i stedet for Jesus. HAN burde have ofret sig, så Jesus kunne have fortsat sine vandringer blandt menneskene. Zacharias anklager romerne for at have forspildt menneskeheden sidste chance, og ser det som sin pligt at bebude dommedag.

Zacharias er i besiddelse af den nagle, som blev hamret gennem Jesu højre hånd. Han hentede den på Golgatha da liget var blevet fjernet, og betragter den som beviset på menneskets forræderi og midlet til at vække sin guds vrede.

Zacharias er en rasende, fanatisk galning, og hverken behagelig eller forstående. Der er kun to muligheder i hans univers: Enten omvender man sig til kristendommen, eller også er man evig fortabt! Ingen mildhed her!

Lucilla er en bortløben slavinde fra det nordlige Italien. Hun stak af fra sin herskerinde efter at have set Zacharias præke på torvet, og har trofast fulgt ham siden. Hendes uskyld og naturlige tillid til fremmede har skaffet parret mangel på nats logi og brød, for praktiske ting ligger uden for Zacharias's interesse. Lucilla er en sød, køn, charmerende, lidt naiv og meget tillidsfuld ung pige. I modsætning til Zacharias appellerer hun snarere til hedninge end truer dem med bål og brand.

Når spillerne er færdige med at læse igennem, så fortsæt med den tale, Zacharias holder for sine tilskuere. Tilhørerne vil i stigende grad synes at han er ret underholdende, men når han begynder at fordømme romerriket kaster de rådden frugt og måske en sten eller to efter ham. Han fortsætter uanfægtet til han har sagt hvad han ville sige, træder ned fra talerstolen og forlader Forum med Lucilla i hælene. Hvis nogen følger efter dem, forsvinder de i løbet af kort tid i de snævre gader bag Forum på jagt efter et værelse til leje. (Karaktererne skal ikke kunne forfølge hen til stedet hvor de holder til)

Under talen skal du få karaktererne til at interessere sig for Lucilla - hun har en ganske speciel udstråling af ufattelig uskyld og sødme. Hvad karakterernes motiv end vil være, skal de gerne fatte sympati for hende.

En vred slave råber op et sted nede bag i mængden. Han misforstår totalt talens budskab, og tror at det drejer sig om at styrte Romerriket i grus og slaveopstand. Han er krigsfange, hans herre er et sadistisk svin, og han har fået nok af slavetilværelsen. Han fortrækker skyndsomt da enten karaktererne eller et par andre tilstedeværende soldater begynder at fatte interesse for ham.

### Talens essens

Brug bibelske fraser for at give talen kulør og slyng om dig med profetier om dommedag, bål og brand. Zacharias ser det som sin hellige opgave at advare de vantro, før Dommens dag kommer. Der er ikke megen tid tilbage...

- Der er kun én Gud, alle andre er falske guder. (protest fra mængden)
- Jesus er Guds søn, og kom for at give mennesket en sidste chance - en ny pagt med Gud.
- Romerne slog Jesus ihjel, og dømte derved verden til evig mørke og fortabelse.
- Guds vrede er vakt, og den kommer snart!
- Omvend jer før det er for sent - kast jer for Herrens almægtige fødder og anråb ham ydmygt om tilgivelse for jeres slægts synder, så vil Han spare jer.
- Omvend jer, så skal I komme i Paradis, og sidde ved Sønnens og Faderens side.
- Tørken, jordskælvene, de udtørrede brønde - de er alle tegn på at Dommens dag er nær!
- Gud ser ind i jeres hjerter - vær sande og bed for jeres liv, eller dø i synden og vær dømt til evig fortabelse i Helvedes flammer.

### En opgave

Fortæl spillerne at kristendommen er forbudt - dette er tydeligvis en kristen - og at de hellere må rapportere tilbage til deres overordnede (hvis de ikke selv får idéen)

Deres overordnede - en irriteret centurion der hader sin kedelige udstationering i et lille provinshul af en by - vil beordre dem til at finde ud af mere om de to kristne - især hvor de holder til og om der er flere. Når de har fundet de kristne, skal de forklæde sig som slaver og infiltrere menigheden og skaffe sig sikre beviser for kætteriet.


Centurionen har i længere tid haft mistanke om en kristen menighed i Pompeii. Hans viden har indtil videre kun været baseret på svage rygter, men nu har han muligheden for at komme til bunds i sagen. Hvis det viser sig at han kan optræfle en flok kristne, er der en god mulighed for at han kan blive forflyttet!

### Søg og find

Karaktererne har ikke den fjerneste anelse om hvor de to kristne holder til, så det er bare at begynde fra en ende af med at lede efter dem. Enten må de være på én af kroerne, værtshusene eller hotellerne, eller også har de søgt skjul hos en sympatisør - det sidste er et ubehageligt alternativ, da der er 20.000 indbyggere.

De skal finde ud af at der bliver holdt en gudstjeneste samme aften ude i grav-





byen - nekropolen - og at der vil være flere kristne tilstede foruden de to fra Forum. Desuden er de nødt til at finde en stikker der kan sige god for dem når de møder op til gudstjenesten - de kristne er ganske forståeligt ret paranoide.

Hvis du føler du er i tidsnød, kan det gøres nemt og hurtigt med at karaktererne hurtigt kommer i kontakt med stikkeren- ellers lad dem arbejde for føden. Det er også en god lejlighed til at spille rollespil. Karaktererne er kendte gæster på de fleste bærer, og vil kunne blive opholdt af drukkammerater, inviteret på vin og terningspil af andre soldater, blive antastet af de søde, tjenstvillige barpi-ger.

Den kristne menighed i Pompeii har formået at holde sig godt skjult i lang tid. Den tæller 21 medlemmer - hovedsageligt slaver, et par fattige håndværkere og nogle tiggere. Det er en fredelig forsamling - en gang om ugen mødes de i dybeste hemmelighed ude i gravbyen, taler sammen om kristendommen og Jesu gerninger, spiser sammen og beder.

Når et nyt medlem skal introduceres, sker det ved at vedkommende følges med et gammelt medlem, som står inde for den nyes troværdighed. Det er i høj grad et spørgsmål om tillid, og derfor vil karaktererne have let spil hvis de kan finde en stikker.

Forslag til stikkeren er den opportunistiske tiggerdreng Primus. Han er arkety-phen på overleveren fra gaden, tilsat en god portion humør, frækhed, respektløshed og snilde. Han har kontakter til de kristne, og er anerkendt i menigheden. Primus kommer mest for den gratis mad og underholdningens - måske spændingens - skyld, og vil ikke have nogen skrupler ved at forråde de kristne for en passende sum.

### En skummel aften

De kristne mødes efter mørkets frembrud i et gammel gravsted. Stemningen er selvfølgelig tys-tys, indforstået og paranoid. Gravkammeret er stort nok til at rumme de ca. 14 mennesker der er mødt op for at lytte til Zacharias.

I det flakkende skær fra olielamper og fakler kan karaktererne se en del mennesker (16) der sidder på gulvet og op ad væggene, tæt presset sammen. Rummet lugter af ælde og støv, sved og lampeolie. Ved endevæggen står Zacharias afventende, stadig med den trofaste Lucilla ved sin side.

Når karaktererne er kommet - de er de sidste - introducerer menighedens leder, en gammel gråhåret slave, gæsterne som Broder Zacharias og Søster Lucilla, budbringere for Herren.

Zach er frygtindgydende i det flakkende, rødlige lys. Hans øjne forsvinder næsten i deres dybe huler og hans indsunke ansigt ligner en dæmons. Naglen

er intetsteds at se - endnu. Gør ham rigtig ubehagelig overfor spillerne.

Lucilla sidder roligt ved hans side og smiler venligt og mildt til påhøremene. Hun siger intet, lytter blot til sin følgesvends ord.

Zacharias fortæller stort set det samme som på Forum, med den undtagelse at det nu er kristne han taler til. Han fortæller om Dommedag, om Guds vrede over drabet på hans søn, om straffen der skal ramme hedningene. Henimod slutningen af sin tale trækker han naglen frem fra sin tunika og fortæller at dette er naglen der fæstnede Jesu højre hånd til korset. Ved den skal Guds vrede komme - Gud skal huske hvad menneskeheden gjorde. Så putter han naglen tilbage, og sætter sig brat ned.

Efter talen rejser lederen sig igen og opfordrer alvorfuldt til fællesbøn for menneskehedens skæbne og den kommende undergang. Efter bønnen er der fællesspisning, og de kristne taler lavmælt med hinanden om nyhederne.

Midt i måltidet ryger døren til gravkammeret op, og en forsinket kristen - en slave der ikke kunne slippe hjemmefra før nu - vælter ind og råber at politiet er på vej! Mødet afbrydes omgående og Alle flygter fra stedet. De kan høre lyden af løbende fødder og råb ude fra vejen der forlanger at de flygtende skikkelser mellem gravstederne stopper.

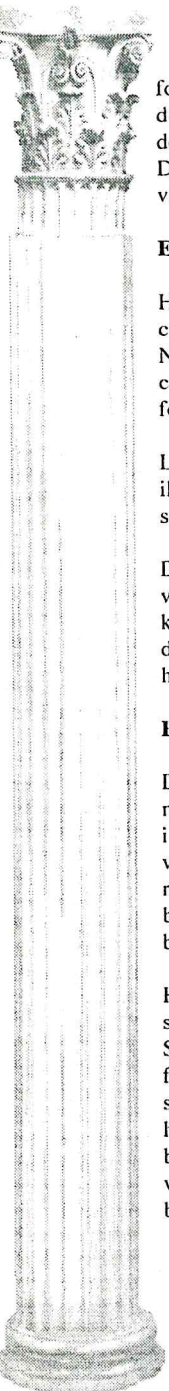
Zacharias og Lucilla forsvinder i mørket, men inden da kan karaktererne nå at foretage et hurtigt valg.

De kan nå at få fat på Lucilla som løber sidst for at aflevere hende til deres overordnede. Hun vil være nem at overmande, men vil grædende bede dem lade hende gå. Gør det rigtig ubehageligt for karaktererne at adlyde deres stående ordre om at fremskaffe kristne.

Politiet kommer for at arrestere de kristne. Deres overordnede har fået fat i den højtråbende slave fra Forum, og har derfor fået det indtryk at han har et snarligt slaveoprør på sine hænder. Det skal selvfølgelig slås ned med det samme, og derfor handler han hurtigt.

Politiet og de gæstende soldater er ikke særligt gode venner. I de sidste 4 måneder har ca. 100 soldater været udstationeret i byen, og de er ved at kede sig til døde. De har slået sig ned i den sommertomme gladiatorkasene, og der er ikke rigtigt andet at lave end at spille terninger, drikke, ligge med kvinder og prale af forgangne tiders bedrifter. Det medfører værtshusslagsmål og ballade i én uendelighed, til stor irritation for det lokale politi da soldaternes øverstkommanderende insisterer på selvjustits uden indblanding fra politiet. Derfor er der ikke nogen kommunikation mellem politi og soldater. Ingen af parterne ved hvad den anden foretager sig. At både politiet og hæren simultant har besluttet sig at gøre noget ved de kristne er et tilfælde.

Især for karaktererne, som vil blive arresteret hvad enten de prøver at stikke af



eller ej. Politiet vil ikke tro på deres forklaring om at de er soldater i forklædning, vil end ikke gide høre på dem - de vil have tilståelser, ikke dumme forklaringer - og selv om karaktererne skulle få overbevist politiet vil det være en kærkommen lejlighed for politiet til at genere hæren. De slæbes med til fængslet på Forum, smides i en celle og lades alene. Hvis de valgte at pågribe Lucilla, kommer hun til at sidde i cellen ved siden af.

### En lang nat

Hvis Lucilla ikke blev arresteret sammen med karaktererne, bringes hun ind ca. en time senere og placeres i cellen ved siden af. Natten kan tilbringes med at sove, med at forsøge at komme i kontakt med centurionen så karaktererne kan få opklaret misforståelsen og komme på fri fod igen (lykkes ikke - vagterne er ligeglade), eller med at snakke med Lucilla

Lucilla vil brændende forsøge at omvende karaktererne hvis hun opdager at de ikke er kristne i forvejen. Hun er sød, indtrængende og brænder virkelig for sin sag.

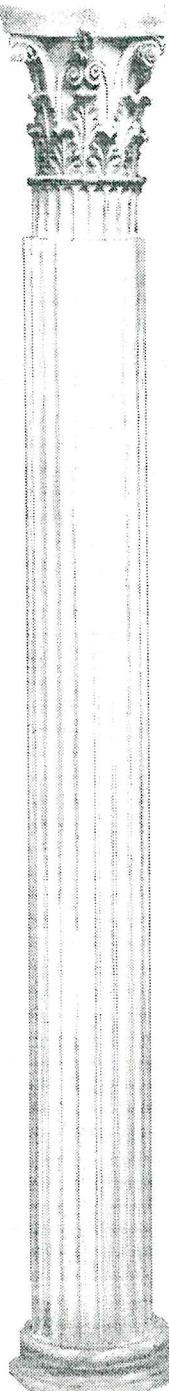
Desværre brænder vagterne også for hende. På et tidspunkt skal et par af vagterne komme ind til hende - godt fulde - og voldtage hende for øjnene af karaktererne. Lucilla vil med tårevædede øjne tilgive soldaterne og bede for deres fortabte sjæle. Denne scene er med for at give karakterernes sympati for hende et ekstra skub.

### På fri fod igen

Den 24. august, 79.e.kr. Solen skinner, Golfen er diset blå. En hed, trykkende morgen. Den sidste dag. Dyrene er urolige - hunde lusker hvileløst rundt, river i deres lænker, og bryder nu og da ud i en ynkelig tuden. Æsler stejler mellem vognstænger, burfluglene er stumme og flytter sig nervøst på deres pinde. Det rumler i det fjerne, luften er hed og trykkende. Stemningen i Pompeii er irriteret og svedig, og indbyggerne venter forgæves på den kølige havbrise ude fra bugten.

Hen ad morgen dukker deres overordnede op og opklarer misforståelsen under skældsord og vrede udtalelser. Karaktererne bliver sat på fri fod igen. Samtidig bliver Lucilla slæbt ud på torvet sammen med nogle flere pågrebne for at blive pisket offentligt for sine forræderiske tanker. (indledende straf) I sidste øjeblik før hun slæbes ud, trykker hun panisk noget koldt og hårdt i hånden på den mest sympatiske karakter, hvisker "Bring den til Zacharias, jeg bønfaller dig! Han bor på kroen "De tre æsler". Sig "Sator Opera Tenet", så ved han at han kan stole på dig!" Med et sidste indtrængende, bønfallende blik bliver hun slæbt ud i den hede dag.

### Udbruddet



Karaktererne har nu naglen i deres besiddelse. De har valget mellem at bringe dimsen til deres overordnede, eller at følge Lucillas indtrængende bøn. (Der burde være lagt op til det sidste)

Hvis de beslutter sig for at gøre deres officielle pligt, vil deres centurion give dem besked om at hente manden i stedet. Hvad skal han med et rustent søm?! Giv sømmet til den kristne og tag ham med!

Zacharias befinder sig ganske rigtigt i et værelse over værtshuset "de tre æsler". Indehaveren af stedet vil benægte ethvert kendskab til de kristne indtil karaktererne siger løsenet. Så viser han dem ovenpå.

Zacharias sidder på sin seng i det sparsomt møblerede rum, og stirrer på det kors, der hænger på væggen. Han virker som en galning - han mumler og rokker frem og tilbage, bryder nu og da ud i sang, og betragter karaktererne med et vildt blik da de træder ind af døren.

Han følger bestemt ikke frivilligt med - hvis karaktererne prøver at arrestere ham, kæmper han tværtimod indædt, og får sig tilsidst vristet sig fri og flygter (inden flugten skal han have naglen i sin besiddelse - fx. kan du lade karaktererne tabe den på gulvet under kampen eller lade ham rive den fra dem)

Hvis karaktererne kommer som venner, tager han naglen uden et ord, men hans ansigt lyser op i en uhyggelig glæde. Han forlader rummet med naglen knuget i sin højre hånd, og tager ingen notits af karaktererne hvis de følger efter ham.

Hvad enten han stikker af eller går af sig selv, sætter han kursen mod Forum. Her er en del mennesker forsamlet for at se "oprørerne" få deres velfortjente straf. Lucilla hænger slapt hen over den blok hun er bundet til med blodige striber hen over ryggen.

Zacharias går stille og roligt uden at tage sig af hverken soldater eller politi op ad trappen til det store Jupitertempel (den romerske hovedgud), stiller sig med front mod pladsen og udstøder et brøl for at få mængdens opmærksomhed. Der bliver stille på Forum, og alle vender sig mod galningen på talerstolen. En ildevarslende rumlen ryster undergrunden, og mange ser sig nervøst omkring og griber omkring deres beskyttende talismaner.

Zacharias ser sig omkring med et skrækindjagende, triumferende grin og råber "Vredens dag er kommet! Tiden er inde!" Han løfter naglen mod himlen, samtidig med at soldater og politi begynder at bevæge sig hen mod ham, og brøler "HERRE, LAD DIN VILJE SKE!!"

Der går 3 sekunder hvor intet sker. Så begynder jorden at ryste under tilhørernes fødder, og en mægtig rumlen vibrerer i luften. folk ser sig usikre omkring,



en enkelt skriger.

Så sønder rives verden fra ende til anden. Der lyder et brag som revnede universet og en kæmpemæssig søjle af aske, sten brændende gas og ild rejser sig op mod himlen fra Vesuvs top. Hele bjergets top er sprængt væk, på sekunder er den kendte kontur borte, og ved siden af begynder en ny kegle at rejse sig. Sortgrå stensøjler borer sig ind i himlen, og lavablokke så store som huse kastes op fra krateret. Søjlen folder sig ud i toppen og tager form af et træ. Små og store sten begynde at hagle ned over Pompeii, og i løbet af få minutter falder det første aske. En ildflod vælter ud fra kraterets dyb, og sætter kursen mod Herculaneum og Pompeii.

Først da reagerer den lammede folkemængde, og spredes i rædsel.

I løbet af en times tid er byen forvandlet til ét stort kaos af paniske, desperate mennesker på flugt med kærre, vogne og pakkenellikker - de tvivlrådige søger ly i deres kældre og bliver der til tagene og lofterne synker sammen, de beslut-somme prøver at forlade byen ad kystvejen. Husstore sten falder i bugten og pisker vandet til skum - havnen er blokeret af stenblokke og folk må flygte ad landvejen i stedet. De smalle gader er fyldt til bristepunktet, mennesker, dyr og vogne ramler mod hinanden, og mange falder om eller synker sammen om, kvalt i giftige gasser eller bukket under for den uudholdelige varme, eller ramt af store pimpsten eller nedstyrtende tagsten og murbrokker. Nogle klemmes ihjel under væltende søjler og nedstyrtende mure. Situationen ved byportene er håbløs - mange mennesker trampes ihjel under den paniske mængdes forsøg på at komme ud. Dag er forvandlet til gravmørk nat, og luften er tyk af aske og giftige gasser. Grelle blink oplyser området og lyn slår ned i husene på grund af atmosfærens elektriske ladning. Jorden ryster og skælver, og dampen fra de underjordiske kilder der er fordampet i vulkanen, blander sig med asken og falder som klæbrigt, varmt mudder der siver ind overalt og forvandler gaderne til mudrede grøfter. Mange anråber guderne og tror at det er verdens ende. En del skriger om tilgivelse til den kristne gud i den faste tro at dette helvede virkelig er gudens vrede.

Zacharias omkommer få minutter efter udbruddets start. Han bliver stående på altret med naglen løftet mod himlen og skriger uforståeligt. En af de store søjler der støtter det store tempels tag knækker på midten, og styrter ned over den ekstatiske kristne.

Så er det tid at dø for karaktererne. Det er ligegyldigt hvordan og hvornår, så længe de bare ikke slipper ud af byen.

Hvis karaktererne ønsker at redde Lucilla, som alle har glemt i rædslen og forvirringen, kan det sagtens lade sig gøre. Ingen er mere interesseret i "oprørerne", snarere at redde deres liv og lemmer fra vulkanens vrede.

Her skal du klippe til 1938-delen. Alt er stille og roligt, fuglene kvadrer, solen skinner og karaktererne står nøjagtig som da de "forlod" scenen. Ingen tid er gået.

19

## Lidt baggrund om Pompeii:

**Stemning generelt** - Pompeii er en livsglad, en livsnydende by, men uden dekadence og forfald, en driftig handelsby i voldsom vækst. Et voldsomt jordskælv år 62 ødelagde mange bygninger i byen, og borgerne er stadigvæk optaget af vandrør der skal fungere igen, templer og huse der skal bygges op, revner der skal fyldes ud. Det bedste skal ud af det værste sagde man efter jordskælvet - der skal handles, spises, og elskes som aldrig før! Stemningen er konstruktiv og målrettet. Der er rejst stilladser, søjler er blevet sat på plads igen, huse er ved at genopstå fra ruinerne. Samtidig er nye handelsruter blevet åbnet, og der tjenes penge som aldrig før. Mange frigivne slaver har skabt sig en formue i løbet af ingen tid, og dominerer i stigende grad billedet - de er endda ved at fortrænge de gamle, hæderkronede og velhavende familier fra årtiers plads på magten. Der er håb, livsmod og optimisme blandt den nye, hastigt voksende stands rækker.

I juni, juli og august sker der ikke rigtig noget i Pompeii. Der er ingen gladiator-spil, teatret opfører ikke flere stykker før i september, der har været valg i foråret og alle festerne, opvisningerne og legene i forbindelse hermed er overslået. Mange af byens velhavende indbyggere er taget på landet, og i det hele taget er der agurketid både indenfor samtaleemner og underholdning. De kristnes ballade er et kærkomment brud på monotonien.

August har været en usædvanlig ubehagelig måned: En kvælede hedeølge har holdt byen i sit greb dag efter dag, en række ubetydelige men urovækkende jordskælv har rystet potten og krukken ned fra hylderne med jævne mellemrum, og sidst men ikke mindst er vandet forsvundet. Normalt er de rige huse samt badeanstalter og offentlige brønde forsynet med vand via et sindrigt net af blyrør, men siden sidst i juli har indbyggerne været tvunget til at hente vand ved den nærliggende flod Sarno.

**Religion** - Pompeii dyrker som alle andre romerske byer de statslige guder - Jupiter, Venus, Merkur etc. - men primært Bacchus, vinens og frugtbarhedens gud, og Venus, kærlighedens og elskovens gudinde. Hver familie har sine forfædrene ånder, der vogter over slægtens hus og bringer lykke og velstand, og på stort set alle gadehjørner er der altre med den hellige fallos der beskytter mod sygdom og alskens onder.

Desuden er der et væld af større og mindre mysteriekulter som fx. Isis-kulten, orfikere, og Mithraister - alle centreret omkring en skjult indsigt i tilværelsens mysterier. På denne tid er mysteriereligionerne for alvor ved at være populære - de traditionelle guder havde mere eller mindre udspillet deres rolle.

Der er en lille menighed af kristne i byen, men da kristendommen er forbudt holder den en uhyre lav profil. De mødes til hemmelige, natlige gudstjenester uden for bymuren i nekropolis, gravstederne. Kristendommen er forbudt, fordi de kristne nægter at anerkende kejserens guddommelighed.

**Vesuv** er et fredeligt, tilgroet bjerg med vinmarker næsten op til toppen. Store

20

fåreflokke græsser på skråningerne, og i selve krateret vokser der skov og vilde druer. Den slumrende vulkan har ikke været aktiv de sidste 800 år, så alle har glemt at bjerget, der majestætisk knejser over byen er andet end en vidunderlig udsigt og en stor inspiration for malerne.

**Transport** - foregår med æselkærre, til hest, til fods eller i lette enspændervogne - især velhavende personer benyttede sidstnævnte.

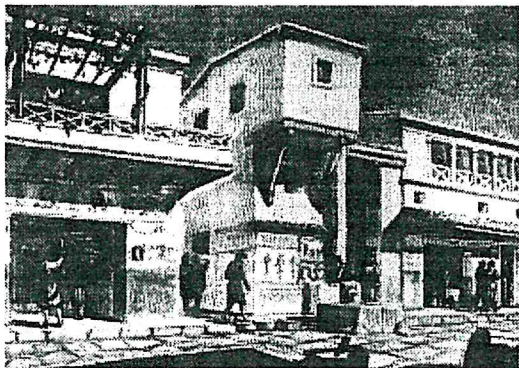
**Befolkningen** - 2/3 af Pompeiis befolkning er slaver som udfører alt manuelt arbejde, da de frie romere anser det for nedværdigende at beskæftige sig med den slags. Slaver betragtes på linie med talende redkaber - de behandles pænt, for ellers går de i stykker, og det er dyrt at anskaffe sig nye slaver. Desuden var der så småt ved at komme en ny, humanistisk tankegang frem blandt den intellektuelle klasse : At slaver er mennesker ligesom os.

Den mest iøjnefaldende befolkningsgruppe - udover slaverne - er de handlende og håndværkerne. De er sluttet sammen i store, indflydelsesrige laug. Der er også en del gamle, indflydelsesrige familier i byen.

**Myndighederne** - Pompeii har status af romersk koloni, og har derfor i store træk ret til at lave egne lokallove og styrer stort set sig selv - så længe byen betaler sin skat til tiden!

De øverste embedsmænd er Ædilerne, der har ansvaret for offentlige veje og bygninger, samt politiet og fængslet, og duumvirerne der er "borgmestre" og dommere og administrerer den offentlige kasse.

**Gladiatorkasernen** - er en stor, firkantet, to-etages bygning med en enorm træningsplads i midten. Soldaterne deles 2 og 2 om værelserne på førstesalen, og i stuetagen er der lokaler til lederen af kasernen - nu beboet af den øverstbefalende, køkken, spise- og samlingsal, toilet og bedefaciliteter (for tiden uden vand!) Under bygningen er der kældre til opbevaring af fødevarer, og fangehuller til besværlige gladiatore - nu besat af de soldater for hvem kedsomheden tog overhånd.



## Spillerkarakterer til Pompeii 1938

### Maria Weisberg

Arkæolog. Rimeligt ung. 30'erne. Mørkeblond smuk kvinde.

Maria er karrierekvinde. Hun har ambitioner. Hun arbejder på et museum/universitet, som hun har ambitioner om at overtage. Hun ser nazismen som et middel til at stige indenfor samfundet. Maria kommer fra trange kår, trange jødiske kår, og hun foragter sin jødiske fattige side, og hun foragter sig selv for at gøre det. Hun hader fattigdom og ynkelighed, for hendes far var en ynkelig skikkelse, som ikke havde nogen rygrad over hovedet. Denne fortid har hun fortrængt. Hun har derfor ikke nogen familie, ikke nogen familie hun ser eller kender. Hendes liv har mestendels bestået af kampe for at forlade det fattige samfund hun tilhørte, og for at gøre det, har hun brugt sin skønhed, til at gifte sig med en rig ældre mand fra Berlin. Da han døde, (hende??), begyndte hun at læse og studere og arbejde på museet, som altid har været hendes lidenskab. Flygte i gamle tider, i sproget der ikke mere eksisterer, forsvinde fra nutiden, og leve i fortiden, og glemme hvem man er.

Men. Men Maria er slet ikke denne kolde og beregnende kvinde, og hun er ved at køre sig selv ned på at opføre sig som hun gør det. Hun har mange følelser og hun er grundlæggende venlig mod sine mennesker, og kan elske. Men udadtil virker hun følelseskold, og professionel.

Mulighederne i Maria, ligger i hendes mørke fortid, som langsomt er ved at komme til overfladen, og som vil bryde igennem når tingene begynder at tage fart. Hun skal i starten spilles hård og klar, lidt som Gerda, men senere vil hun sandsynligvis bryde mere eller mindre sammen. Hun er meget uerfaren i kærlighed, da det er en følelse hun har undertrykt hos sig selv, som hun har gjort med de fleste følelser.

### Wilhelm Wissenschaft (Soldat, korporal)

Fotograf. Ung. 20'erne. Lyshåret køn ung mand, med et smilende charmerende ansigt.

Wilhelm er nazist, fordi alle de andre blev det, og de fortalte ham at det var det rigtige at gøre. Og hvordan kunne det være forkert hvis alle de andre, hans venner, hans familie, hans kæreste etc, gjorde det. Okay, måske var det ikke dem alle sammen. Udo talte godt nok imod det, men han var også en værre anational bangebuks som ikke ville forsvare sit fædreland. Og da Wilhelm kunne blive fotograf i hæren, så var det perfekt.

Wilhelm er vokset op i et middelklassehjem i Berlin. Han har haft et rimeligt lykkeligt og almindeligt liv med mange venner, et par kærestes, op og nedture, men han kunne ikke blive fotograf, for hans far ønskede at han skulle blive læge, og så måtte han ligge sine egne ønsker til side. Men da han gik ind i hæren, fik han mulighed for at blive fotograf, og det accepterede hans far, når det nationen der ville bruge hans cvner.

Så Wilhelm blev næsten lykkelig da han blev soldat, hvis det ikke lige var for det faktum, at han slet ikke bryder sig om alt det der med at slås og skyde og være soldat. Han vil bare tage smukke, fascinerende billeder. Billeder af ting som ingen før har taget billeder af før. Wilhelm er nemlig mere end blot fotograf, han er billedkunstner. Og han er noget nær pacifist, men det er der ikke nogen der ved. Han er følsom og meget vag, og gør næsten altid hvad der bliver forventet og forlangt af ham.

Wilhelm er en romantiker.

### Kristina Schröder

Mørkhåret, midt i treidverne. Tiltrækkende, uden at gøre noget for det.

Misbrugt af et dumt svin af en far. Middelklasse familie. Pæn. Fortæller mor om det du ved nok mor, og hun bliver sendt, tys tys og her foregår ikke noget, sendt på kostskole i Schweiz. Føler at det er hendes skyld. Får aldrig snakket med nogen om det.

Bliver sygeplejerske og senere læge, og bliver meget omsorgsfuld. Har mange affærer, men leder altid efter den rette. (lykken) som hun ikke finder.

Møder Heinrich, som hun fascineres af, på grund af hans stærke væsen og kolde ydre. Forelsker sig i sin patient. Derfor melder hun sig ind i nazistpartiet. Ikke fordi der er nogen videre overensstemmelser mellem hendes overbevisning og partiets politik. Hun er humanist og demokrat.

Kristina er perfektionist, og går aldrig på kompromis, hvis der er tvivl om den rette behandling. Hun udviser stor omsorg for sine patienter.

#### Johnatan Willoughsbury III

Pilot, amatørarkæolog, forræder. Smuk og smart. Et sted i 30'erne John er lavadelig, og har altid foragtet hans familie for deres evige forestillen at være finere end alle andre ikke adelige, og deres totalt ynkelige spytlikkeri overfor personer som de mente var stillet over dem. De fik aldrig respekt fra nogen af siderne, og i en tidlig alder, 16 år, gik John ind i hæren for at slippe bort fra sit fødehjem, og for at slippe bort fra de evindelige skoler, og de mulige universiteter, som ikke var noget for ham. Nej han ville have et spændende liv.

I RAF fik han det også helt fint, men han begyndte at have likvide problemer, da hans familie holdt op med at sende ham penge, da han blev 20 år, og stadig ikke havde besøgt dem. Så han begyndte at lave falskneri. Checks, lønfusk, og, for at skaffe penge til hans ekstravagante liv han yndede at føre. Det gik galt, og for han blev opdaget, stak han af til Italien, under den forudsætning at være en dygtig arkæolog. Sammen med en gruppe englændere og italienere udgravede de mange dele af Herkulanium, og rent faktisk blev John mere og mere interesseret i dette erhverv, og han lærte en del omkring Pompeii, og han lærte italiensk, og blev i landet i nogle år.

Da han vendte tilbage til England, blev han straks anholdt, og stillet for en militær domstol, og under en nødvendig og ydmygende retssag, for i løbet af årene i Italien havde John fået mere og mere ære og selvrespekt, blev han idømt en ligegyldig disciplinær straf, og sparket ud af det evigt fornemme RAF. Han havde fået nok af England, og rejste rundt i Europa i en rum, for de penge han havde.

I Tyskland lærte han en arkæolog at kende, og han fik ham med på ekspeditionen til Pompeii, efter at John velvilligt meldte sig ind i partiet.

Johnathan er stadig en smule ansvarsløs, men i nazismen har han stødt på en autoritet han kan respekterer

John flakker omkring og søger efter noget, han ikke ved hvad er.

#### Eduard Waldheim

Præst. 30'erne. Halvgrim underlig udseende mand.

Eduard startede på teologistudiet som 17 årig. Han stammer fra en adelig familie fra en obskur landsdel i Tyskland, hvor man lever som for 100 år siden, og der har aldrig været et spørgsmål om, hvorvidt Eduard skulle blive præst, for i familien, hvor den næstældste søn altid skulle være præst, og det har præget hele Eduards opvækst. Fra barnsben, har han vist, at han ikke havde noget valg, og han har accepteret at han skulle vi sit liv til gud.

Eduard er fanatisk kristen og derfor kan han på ingen måde være fanatisk nazist. Han ser ikke nazistpartiet som værende meget andet, end en konkurrent til gud, og han bryder sig ikke videre om at den snak om Tusindårsriget, men det kunne han på ingen måde finde på at give udtryk for. Han har opført sig som fuldhjertet nazist.

#### Alfred Wörner (Officer, kaptajn)

Arkæolog/geolog. 50år. Gråhåret. Høgenæse. Flot. Alvorlig.

Alfred er veteran fra første verdenskrig, hvor han var menig soldat. Han modtog flere æresbevisninger, og var ved krigens slutning blevet forfremmet til kaptajn. Dette hang dog ikke sammen med en lyst til at kæmpe, eller blot en lyst til at vinde krigen, men med en pligtfølelse over for sine krigskammerater når de var i nød.

Efter krigen fortsatte han sine studier, og da han var færdige med dem, gik han igen ind i hæren som officer, da han ikke kunne få andet arbejde i de kriseramte 30'ere. Alfred meldte sig ind i nazistpartiet, og endte som skrivebordssoldat i et pænt kontor, lige indtil de blev opdaget, at han var uddannet arkæolog og geolog, og han blev sendt på flere udgravninger i Egypten, for at søge efter artefakter, som der dog også blev fundet en del stykker af, og de blev bragt til Berlin, til Adolf, som holdt af den slags. Livet blev mere spændende for Alfred, som ellers havde haft en hård tilværelse efter WWI, men nu, takket været nazisterne, har hans

liv igen fået mening, der er brug for ham, og hans viden. Han har ikke gået videre ind i forståelsen af, hvad nazisterne ellers står for, for det er nogle ting han helst ikke vil vide af, for Alfred er et samvittighedsfuldt menneske, med respekt for mennesket. Lægger sit ansvar over på andre.

#### Howdan skal PC'erne hænge sammen

PC'erne er ret forskellige, men de skal kunne fungere sammen, og de skal ikke blive fjender. De skal kunne blive enige om, at det ikke nytter noget, at nazismen overtager verden. De skal kunne indse at det de gør er forkert.

Det er ikke nødvendigt at PC'erne er venner eller bliver det. Sandsynligvis vil der udvikle sig venskaber, men der må gerne være småskændier og uoverensstemmelser.

I gruppen er der femten personer. 13 mænd og 2 kvinder. Af disse er der 5 civile og 10 militærpersoner. Der er 2 fanatiske nazister som ikke kunne finde på at handle mod deres parti (Strübel og Helmer), og der er flere som ikke går ind for nazismen.

Det skal ikke blive et spørgsmål om hvorvidt spillerne skal være nazister eller ej. Det skal blot være et element

#### Den arkæologiske ekspedition

##### SS officer Heinrich Strübel (Oberst)

Heinrich er operationens leder, samt en meget fremtrædende nazist i partiet. Han har været med fra starten, og støttet Hitler, selv da det gik galt for ham i Østtyskland. Han tror på den ariske race, han tror på 1000 års riget og han tror på verdensherredømmet.

Heinrich er ikke sadist eller gal, men han er fanatisk. Han vil tage alle midler i brug for at udføre sin opgave. Han har ikke videre respekt for menneskeliv, og slet ikke når det drejer sig om ikke ariere. Heinrich tænker meget hurtigt, og er desværre en klartseende mand. Udseende: Høj, rank, ørneblik, kort lyst hår, stålblå øjne, voldsom udstråling, virker aldrig usikker.

##### Officer Hubert Gottlieb (Major)

Hubert er den arkæologiske leder af ekspeditionen. Han er major i den tyske, men han er også uddannet arkæolog, dog ikke med megen markerfaring. Han er en fornuftig karismatisk leder, der for alt i verden ikke vil bestemme alt, hvis han føler, at der er andre som har bedre muligheder for at træffe den rigtige beslutning. Han er en demokratisk leder, og det går ikke helt i spænd med operationens militære funktion. Han er slevfølgelig med i nazist partiet, men han er langt fra overbevist, og for hver dag der går, begynder han at frygte mere og mere, hvor det bevæger sig hen imod. Det er især antisemitismen han ikke går ind for, nationalismen kan han godt forstå og forholde sig til.

##### Assistent Martin Schmidt

Martin er Maria's assistent. Han er midt i tyverne, og de to er helt gode venner, og der har aldrig været andet end venskab mellem dem. Martin går ikke op i nazismen, men derimod i arkæologien. Han er lidt af en fagidiot, og ved ikke meget om hvad der foregår i verden.

##### Chaufføren (soldat, sergent) Mathias Helmer

Mathias er nazist, og han er ikke videre intelligent. Han holder af at give ordrer, og han vil gøre alt for at gøre hans overordnede tilfredse. Han er meget stolt af at være med på denne vigtige specialmission, og føler at han er blevet valgt, på grund af hans udmærkede evner og dedikation indenfor partiet.

##### Kokken Freddie (soldat, sergent)

Freddie er veteran fra første verdenskrig hvor han også var kok, og er med på denne opgave, fordi han har ry for at kunne lave mad under de værste omstændigheder. Han er ikke særligt optændt nazist, det er han alt for kynisk og livstræt til, og han har ikke megen militær disciplin, men han er en pokers dygtig kok, og han er mere viis, end mange regner ham for. Men

kommer det til det, så er han loyal militær mand

**Oppasser Franz Proust (soldat, menig)**

Franz er oppasser, tjener, for Heinrich. Han er en ung menig soldat, tidligere hitlerjugend, og han tør næsten ikke tænke selv, for tænk nu hvis han gjorde noget forkert. Han er totalt intimeret af Heinrich, og bliver ikke regnet for noget.

**Oppasser Thor Himmler (soldat, korporal)**

Thors og Huberts forhold er stik modsat, de er nærmest venner, og de har begge ondt af Franz som er så kuet. Thor er en flink ung mand, optændt nazist, men hensynstagende og følsom.

**Mekaniker Stefan Udbert (soldat, sergeant)**

Stefan er en ældre soldat, mekaniker og et meget praktisk menneske. Jordnært og fornuftig. Han tænker ikke over ideologier og livssyn. Han gør som han får besked på, og det gør han godt. Men en smule dum.

**Sprængstofekspert Herbert Bertold (soldat, løjtnant)**

Herbert er af meget den samme surdej, som de andre soldater. Han er rigtig god til at følge en ordre, ja han foretrækker at følge ordre. Men han elsker sit arbejde som sprængningsekspert, og han ser det som en kunst, at sprænge ting i luften, på præcis den rette facon.

**Lokalkendt Bertorelli (Vogter)**

Bertorelli er en af Vogterne. Han er en midaldrende italiener, som ikke prøver på, at få meget opmærksomhed. Han skuler måske lidt vel meget mod nazisterne, og skiller sig meget ud fra dem i sit udseende, for han ser meget sydlandsk ud. Han er en hård gut, og han er de tre vogteres leder. Han opfører sig en smule faderligt over for de to yngre medlemmer, og han ser det som sit ansvar, at alting kommer til at gå som det skal. Han vil gøre meget for, at de ikke kommer til skade, ja han vil gå så vidt, at han vil ofre sig selv.

Bertorelli skal spilles som en gammelklog fornuftig gut, som altid lader til at vide lidt mere, end hvad tyskerne ved. Han er meget vidende omkring Pompeii.

**Lokalkendt Christopher**

Christopher er en af Vogterne, og han er stadig ung nok til at være idealistisk. Han bryder sig ikke om tyskerne, og han må godt være lidt ubehagelig over for dem.

**Lokalkendt Michele**

Michele er den yngste af vogterne. Han er i starten af tyverne, og han er uden tvivl den mest charmerende af dem. Han er den eneste som kunne gå hen og blive venner med nogen af tyskerne, og han er den af vogterne, som er mindst optaget af, hvad det egentligt er det drejer sig om for dem.

**Ekspeditionens opbygning og udstyr.**

Ekspeditionen er ankommet via søvejen med et civilt skib som ligger og venter ude i Middelhavet. De er ikke kørt i militære køretøjer, men i tre civile lastbiler og en personbil. De har været undercover, da de ikke måtte blive opdaget af italienerne. Kun Heinrich render rundt i sin uniform.

De er velbevæbnede og veludstyrede.

- Tre lastbiler
- Alle soldater er bevæbnet med Schmeisser maskinpistoler
- Alle officerer er bevæbnet med lugere
- To lette maskingeværer
- Et tung maskingevær

- 10 Panzerfaust og 20 landminer
- Mange mange kilo trotyl
- Godt graveudstyr.
- To generatorer og en nødgenerator

Lejren består af følgende telte:

- Telt 1: Heinrich + Oppasser. Fungerer som HQ for operationen
- Telt 2: Hubert + Oppasser. Fungerer som mødelokale for arkæologerne
- Telt 3: Maria + Gerda. Et seksmands telt til kvinderne
- Telt 4: De civile. De resterende fire civile i et seksmands telt.
- Telt 5: De resterende officerer
- Telt 6: De resterende soldater
- Telt 7: Messe, mødetelt, samlingstelt, madkammer, etc.
- Telt 8: Ingen adgang for civile teltet. Våben, sprængstof, etc.

Chef: Heinrich. Oberst.

Næst kommanderende: Hubert. Major

Kaptajn Wörner

Løjtnant Bertold

Sergeanterne

Korporalene

Menige

Det er kun Heinrich, Hubert og Wörner der har nogen autoritet overfor de civile, som har en slags special status.

**Et kort overblik over karaktererne anno 79.e.kr (karakterark udleveres til briefing)**

**Fuscus**, den frække, eventyrlystne gavtyv, som konstant leder sine venner i uføre. En smule ansvarsløs. Elsker vin, kvinder og terningspil. Kommer fra gode kår, men kunne ikke modstå eventyret og spændingen ved soldaterlivet - som han hørte det på værtshusene! Fuscus har aldrig været i rigtig kamp, kun træningskampe, og har ingen idé om hvor blodigt og ubehageligt det kan blive. Han nyder at komme med pralende bemærkninger om sin profession - især overfor søde kvinder - og befinder sig som en fisk i vandet i Pompeii. Der har ikke været andet at foretage sig for ham end at dyrke sine yndlingsbeskæftigelser. En rar, flink, charmerende, selvsikker herre - virker måske hård, men det er kun en facade.

**Iulius**, den romantiske, drømmende poet som ikke rigtig kan tage et valg når det gælder. Han holder helst virkeligheden lidt på afstand med sine digte og romantiserede betragtninger. Han blev soldat for at kunne få en rang til glæde for sin familie, men det er ikke rigtig lykkedes endnu. Og så havde han vist en vag idé om heltedåd og episke sejre. Det blev heller aldrig til noget - han har endnu ikke været i kamp. Selvom Iulius er en drømmer, er han ikke inaktiv. Tværtimod kan han virke en smule manisk, når han fx. kurtiserer en udvalgt skønhed, besynger soldaterlivets ære og dyder, eller snakker om skønheden og glæden ved at leve. Formodentlig den der vil blive alvorligt forelsket i den søde kristne pige Lucilla.

**Felix**, en vred, ung mand som kommer fra bitre slavekår. Han stak af som meget ung, levede et par år på flugt, blandt andet i Rom og som landevejsrøver, og lod sig til sidst hverve som lejesoldat. Felix taler aldrig om sin baggrund - udover kort at nævne at begge hans forældre er døde og at han intet hjem har. Han er uægte søn af en romersk senator, født af senereens elskerinde, og voksede op sammen med den ægte søn. Han har aldrig tilgivet hverken sin mor, far eller halvbror at han måtte vokse op som slave mens hans halvbror blev uddannet i dyre domme til at være jurist. En hidsig, oplarende personage med let til sværdet - især hvis det drejer sig om hans temmelig ømme ære, eller hvis der sås tvivl om hans baggrund.

**Severus**, en hårdet kriger og Fuscus's bedste drukkammerat. Severus har været i kamp adskillige gange. Han havde lidt det samme motiv som Fuscus til at blive soldat - eventyr og spænding - men fik hurtigt sin illusioner knust. Han opdagede hvad det betyder at dræbe et andet menneske, han opdagede hvad det vil sige at vælte forvirret rundt i blod og indvold på slagmarken, uden at kunne overskue noget, med dødsangsten og desperationen dunkende gennem årene. Disse oplevelser har gjort Severus til en tung, lidt træt person. Han taler sjældent om soldaterlivets glæder, og drikker måske også lidt meget. Han kan ikke slippe væk, for krigens håndværk er det eneste han har talent for, og det eneste han har lært. Severus prøver at få det bedste ud af situationen - han håber på at han ikke bliver sendt i kamp, og gør sit bedste for at opretholde den rå veteranfacade. Homoseksuel - stærkt tiltrukket af den charmerende Fuscus, men tør ikke gøre noget. En brysk, balanceret person med et hårdt ansigt. Ikke en ledertype -han er for tilbageholdende. Til gengæld en loyal og pålidelig håndlanger eller makker.

**Cassius**, en intelligent, kompetent og talentfuld soldat. Cassius kommer fra meget fattige kår, og gik ind i soldaterhåndværket fordi han lod sig fortælle det betaler godt. Det gør det også, og ydermere viste det sig at Cassius havde naturlige evner for arbejdet. Han er ikke en dræber, og nyder heller ikke at dræbe, men han ved hvormå det er hans pligt at gøre det. Til gengæld er han en født leder i kraft af sit overblik, sin autoritet, og sin stærke udstråling. Han har en evne til at skære igennem og til at finde kernen i et problem. Der skal meget til at ryste ham ud af fatningen. Cassius har været i krig ligesom Severus, men han tager det ganske roligt. Han praler ikke, men holder heller ikke noget skjult. Han fortæller sin andel af historierne på værtshusene. En rolig, afslappet, kompetent person - den naturlige leder i gruppen.

**Rufus**, en ubehagelig, intimiderende, grov person. Han var en middelmådig gladiator i et lille provinshul tæt på Rom. En rig kvinde blev voldsomt forelsket ham og købte ham fri. Han takkede ved prompte at forlade hende og søge lykken på vejen. Han har været tyv, røver, lejet sig ud som livvagt og gladiator, indtil han slog sig på soldaterhåndværket og blev lejesoldat. Rufus er kort sagt lidt af et dumt svin. Han nærer ingen større respekt for folk der ikke kan tæve ham - en moral der har sat både Severus og Cassius i respekt hos ham. Rufus holder af at brovte, fortælle lange historier om alle de kvinder han har nedlagt, provokere fredelige gæster på værtshuse til slagsmål og genere folk der er mindre end ham selv. Hans morale er: Tag hvad du kan få fat på! En ubehagelig og voldsom karakter, der dog i nogen grad kan holdes i tøjler af Severus og Cassius.

## **Tak, tak & atter tak!**

En dybfølt tak til folkene bag scenarieforfatter-weekenden  
En taknemmelig tak til alle dem der har ventet på dette scenarie

Tak til Bertram for hjælp, kritik, idéer, godt humør og udholdenhed i de sene nattetimer!

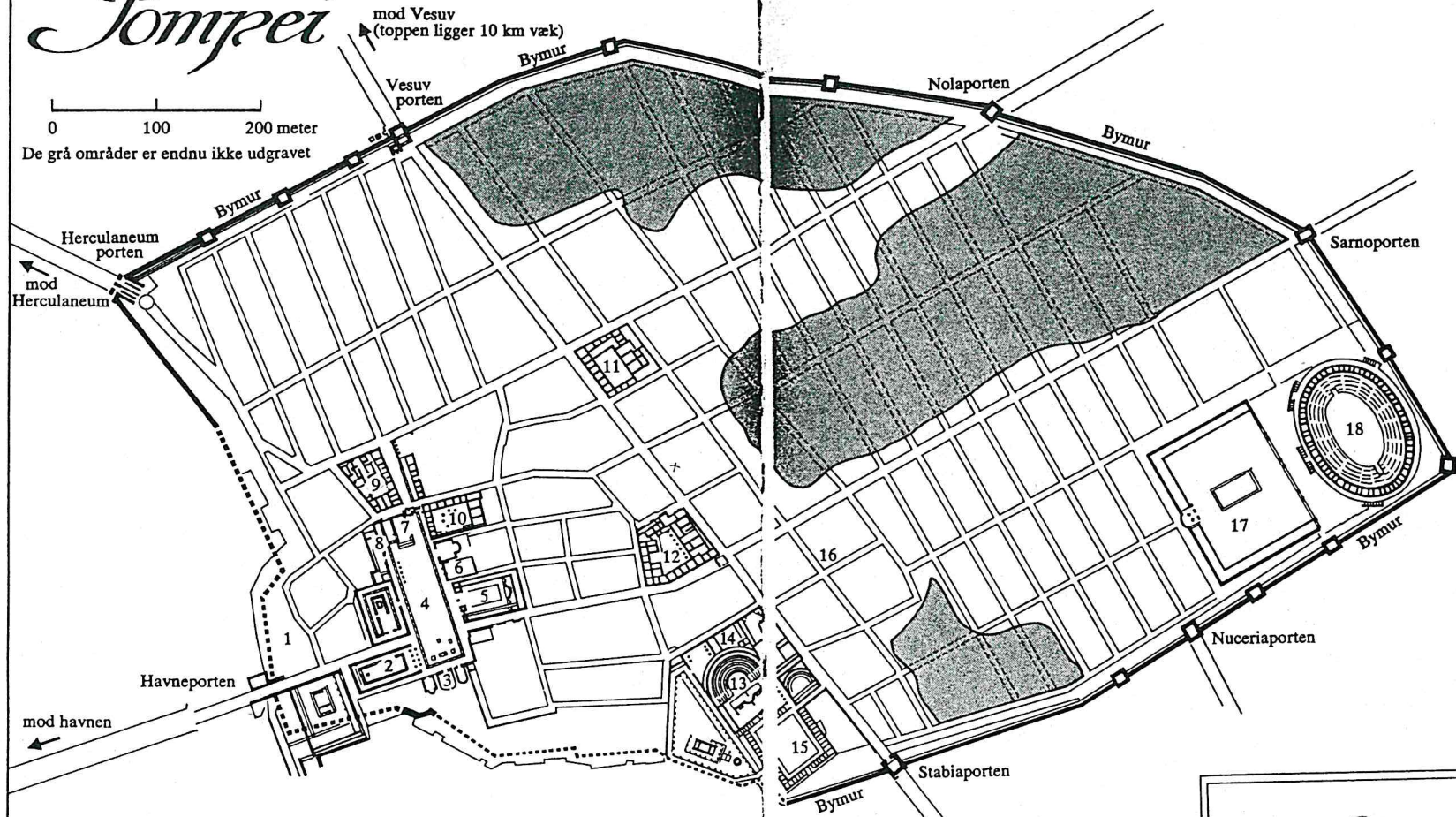
Tak til Olav Kjær for ondsksfulde, kritiske spørgsmål og plot-test

Tak til Kristoffer Apollo for hans onde, tålmodige blikke og tavse, velmenende anklager.

Tak til El-muséet for lån af computer og printer, kaffe og gæstfrihed!

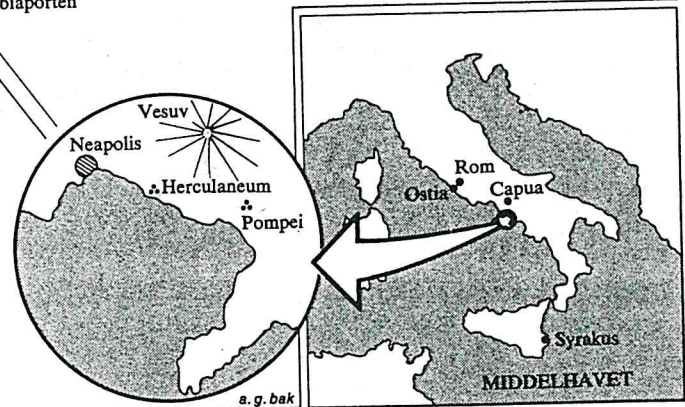
# Pompei

0 100 200 meter  
De grå områder er endnu ikke udgravet

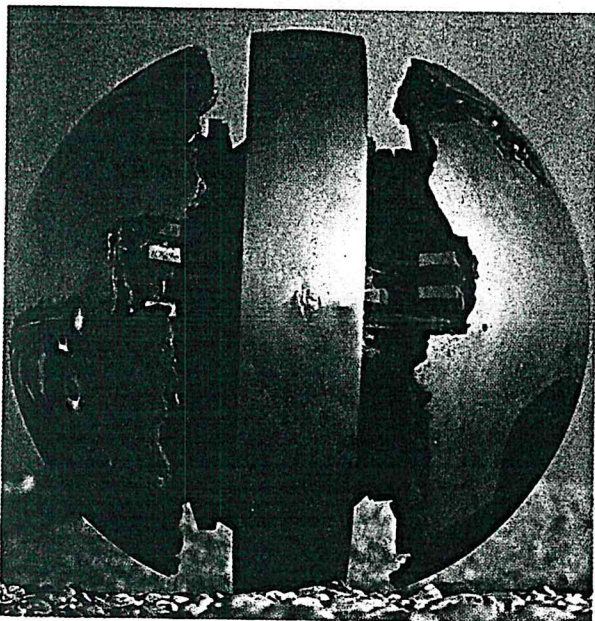


- 2: Basilikaen
- 3: Byrådsalen
- 4: Forum
- 5: Valkernes hal
- 6: Vespasians tempel
- 7: Jupitertempel
- 8: Grøntsagsmarked
- 9: Forumbadene

- 10: Marked
- 11: Centralbadene
- 12: Stabianerbade
- 13: Teater
- 14: Isistemplet
- 15: Gladiatorkaserne
- 16: Marcellus' hus
- 17: Gladiatorkaserne
- 18: Amfiteater







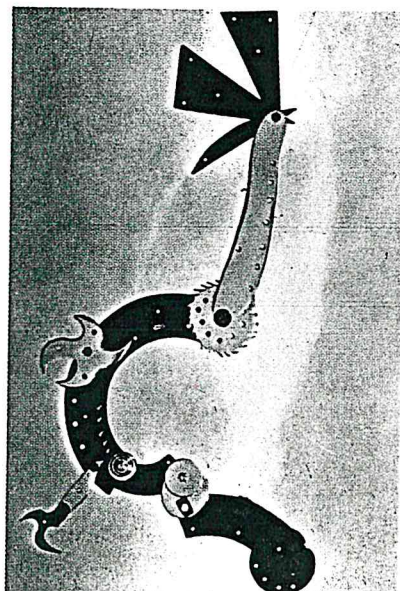
Arnaldo Pomodoro: »Rotante primo sezionale« (1966).

**po'met** (latin): samling af frugttræer og frugtbuske med det formål at præsentere så mange sorter som muligt. Har tillige museumsfunktion ved at præsentere arter, som ellers er gået af almindelig brug. Danmarks største pomet ligger i Tåstrup.

**Pomlenakke:** naturskønt udsigtssted ved Falsters østkyst i Korselitse Skovdistrikt. Kysten når her op i 16 m's højde, og foran ligger en meget fin sandstrand.

**pommard** [på'må.r] (fransk): rød-vine fra distriktet Beaune i Bourgogne, Frankrig.

**pommer** (tysk): gammelt blæseinstrument med dobbelt rørblad, 6 fingerhuller, en eller flere klapper og manchettlignende indfatning af rørbladet til støtte for læberne samt en tøndeformet kapsel til beskyttel-



Giò Pomodoro: »Forma«.

se af klapperne. I renæssancen fandtes instrumentet i 8 størrelser, hvoraf den største målte ca. 3 m.

**Pommer** [på'mə], Erich (1889-1966): tysk-amerikansk filmproducent. Produktionschef hos UFA 1923-33 og skabte sammen med Fritz Lang den tyske filmekspressionismes vigtigste værker. Efter Hitlers magtovertagelse filmproducent i England og USA. Vendte tilbage til V-Tyskland som filmkontrollant 1946 og grundlagde 1950 filmselskabet Intercontinental Film i München. Atter i USA fra 1955.

**Pommerellen:** se Pomerze.

**Pommern:** tidligere preussisk provins ved Østersøen. Beboet af slaver (vender) fra 6. årh.; kristnet i 12. årh.; samtidig begyndte tysk kolonisation. Hertugdømme under de brandenburgske markgrevers overhøjhed fra 1181; den vendiske her-tugslægt uddøde 1637. Forpommern V for Oder og Odermunden blev svensk, mens Bagpommern Ø for Oder kom under Brandenburg 1648. Sverige afstod mindre dele af Forpommern til Brandenburg 1679 og 1720, resten 1814 til Danmark, der bortbyttede sin del til Preussen for Lauenburg 1815. 1945 kom Forpommern under Ø-Tyskland, Bagpommern under Polen.

**pommersk fyr:** fyrretræ, der stammer fra Polen og Schlesien. Rigt på harpiks og derfor holdbart.

**pommes** [på'm] (fransk): egentlig pommes de terre, dvs. kartofler. Indgår i navnet på visse retter, fremstillet af kartofler, som pommes frites ['frit]: kartoffelbjælker eller -skiver, stegt ved neddykning i olie og serveret overdrysset med salt; pommes sautées [so'te]: smør-brunede eller -kogte kartofler; samt pommes soufflées [su'fle]: kartoffelmos, rørt op med æg og pisket æggehvide og derefter bagt i ovn.

**Pomodoro, Arnaldo** (f. 1926): italiensk billedhugger; broder til Giò Pomodoro. Som broderen berømt for sine foldede bronzer; i hans høje, opretstående eller kugleformede skulpturer er fladerne stedvis skåret op, hvorved en indre struktur i form af tegnagtige småformer afdækkes. Udsmykkede »Amaliehaven« i København 1984. I 1965 udstilledes skulpturer af Arnaldo og Giò Pomodoro i skulpturparken ved Louisiana.

**Pomodoro, Giò** (f. 1930): italiensk billedhugger og maler; broder til Arnaldo Pomodoro. Har arbejdet med forskellige materialer som f.eks. fiberglas, men kendes mest for sine bronzeskulpturer, store »foldede« bronzeflader med raffineret stof-

virkning; en mellemting mellem reliefer og fritstående skulpturer.

**pomologi** (latin-græsk): læren om dyrkning af frugttræer og -buske.

**Pomona:** oldromersk gudinde for havevæsen og frugtavl. Havde Rom en særlig fest og ved vejen til Ostia en hellig lund.

**Pomona** [pø'mounə]: andet navn for Mainland, se dette.

**Pomorze** [på'mázæ]: Pommerellen landskab i NV-Polen. Udgjorde mellemkrigstiden størstedelen af Polske Korridor, se dette.

**pomp** (græsk): ydre pragt.

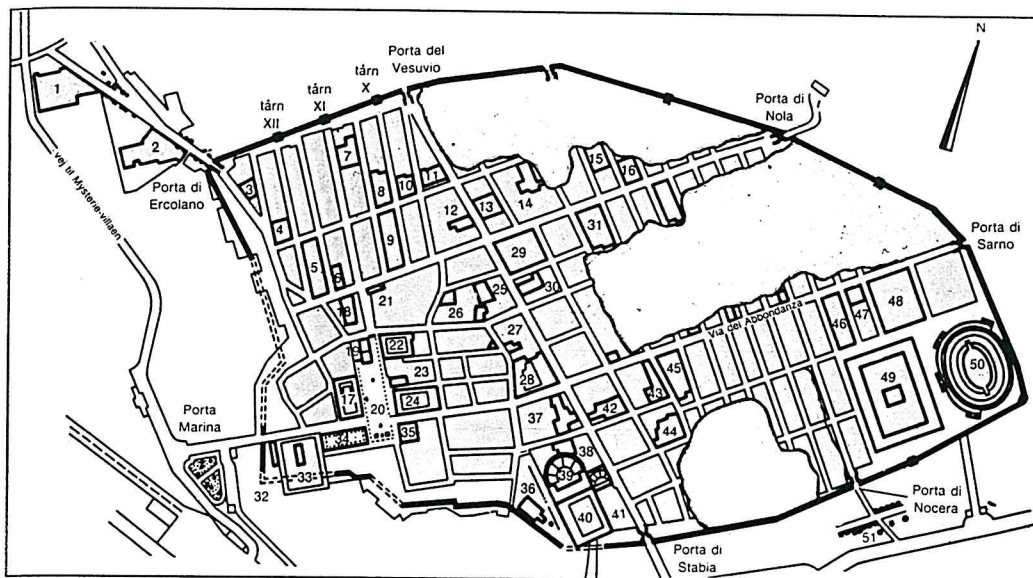
**pompadour** [pø'på'du.r] (fransk) poseformet dametaske af silke, opkaldt efter Louis 15.s elskerinde madame de Pompadour. Oprindelig betegnelse for det svære silkestof med blomstermønstre, hvoraf taskerne blev fremstillet.

**Pompadour** [pø'på'du.r], Jeanne-Antoinette Poisson de (1721-64): fransk markise; blev 1745 efter skilsmisse Louis 15.s maitresse og markise af Pompadour. Øvede stor indflydelse på fransk politik, hvorfor man har tillagt hende en stor del af skylden for tilbagegangen i Louis 15.s regeringstid. Fremmede kunst og litteratur i Frankrig.

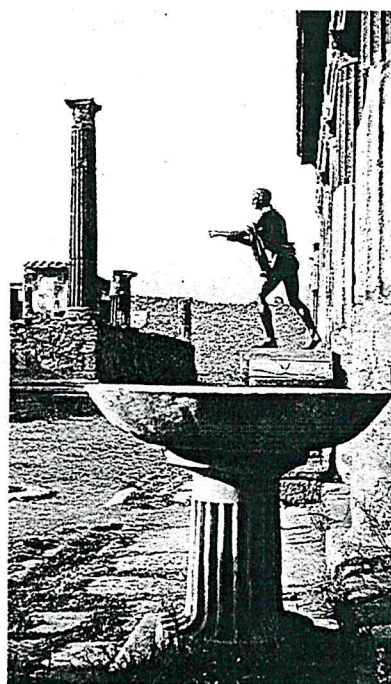
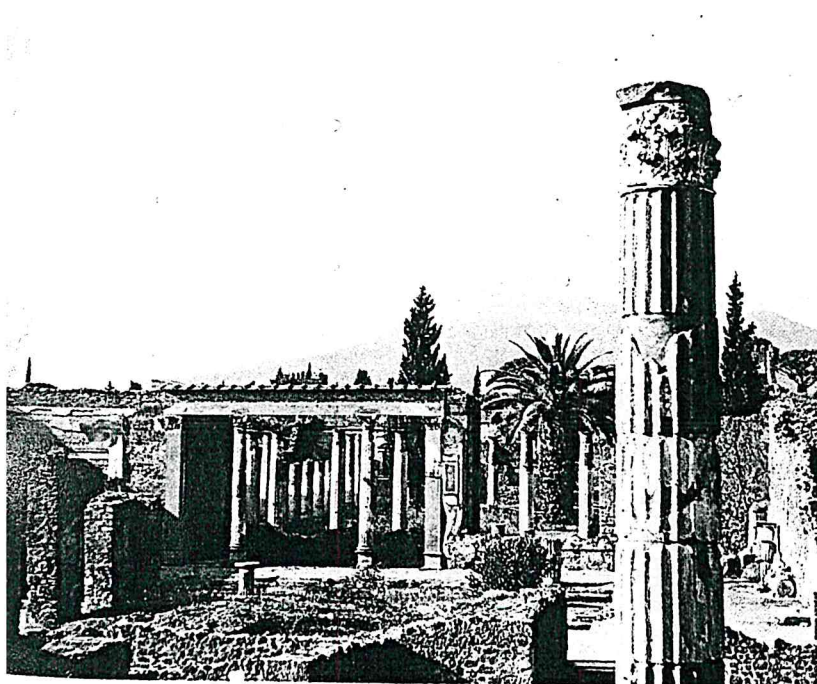
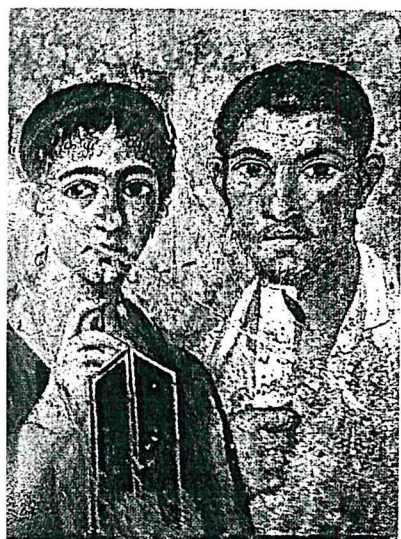
**pompadourstil** [pø'på'du.r-]: den rokokoprægede indendørsstil, der herskede omkring 1750.

**pompejansk stil:** ornamentstil, der fandtes anvendt som vægdekorationer i det gamle Pompejis huse og efter udgravningerne i byen kom på mode i Europa; i ornamentikken indgår arkitekturelementer, landskaber og figurer. Ældst er de ornamentløse vægflader, malet i lyse farver og indrammet af stuk (1. halvdel af 1. årh. f.Kr.); i sidste halvdel af århundredet fremkom et imaginært perspektiv ved hjælp af f.eks. malede vinduer, hvorigennem man ser et landskab. I det pompejanske maleri, der betegnes »den levende væg« (første halvdel af 1. årh. e.Kr.), står figurerne foran det imaginære landskab, mens den sidste fase i stilen (sidste år af Pompejis historie) lægger et næsten barokt eftertryk på den illusionistiske arkitektur og den underfundige, erotiske ornamentik.

**Pompeji:** oldtidsby i Campania i S-Italien, 20 km SØ for Napoli. Grundlagt af samnitter i 6.-5. årh. f.Kr.; siden beboet af osker og etrusker, fra 290 f.Kr. romersk; efter antikkens målestok en jævnt stor provinsby med ca. 15.000 indb. Ødelagt af jordskælv 63 f.Kr. sammen med Herculaneum. Pompeji blev dækket, men ikke ødelagt, ved Vesuvus udbrud 24. august 79 e.Kr. Byen lå gemt under et 6 m tykt lag

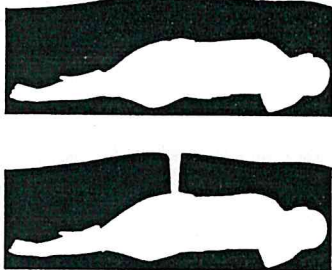


Pompeji. 1: Diomedes' Villa. 2: Ciceros Villa. 3: Kirurgens Hus. 4: Sallusts Hus. 5: Pansas Hus. 6: Den tragiske Digers Hus. 7: Meleagros' Hus. 8: Labyrinthens Hus. 9: Faunens Hus. 10: Vettiernes Hus. 11: De elskendes Hus. 12: Orfeus' Hus. 13: Cæcilius Jucundus' Hus. 14: Sølvbryllupshuset. 15: Marcus Lucretius Frontos Hus. 16: Gladiatorenes Hus. 17: Apollo-tempel. 18: Termerne ved Forum. 19: Jupiter-tempel. 20: Forum. 21: Fortuna-tempel. 22: macellum (marked). 23: Vespasian-tempel. 24: Eumachias Bygning. 25: Gavius Rufus' Hus. 26: Bjørnens Hus. 27: Sittius' Kro. 28: Stabianer-termerne. 29: Centrale Termer. 30: Marcus Lucretius' Hus. 31: Hundredårshuset. 32: museum. 33: Venus-tempel. 34: basilika. 35: Comitium (folkeforsamling). 36: dorisk tempel. 37: Cornelius Rufus' Hus. 38: Isis-tempel. 39: Store Teater. 40: Gladiatorenes Kaserne. 41: Lille Teater. 42: Lyrespillerens Hus. 43: Cryptoporticus-huset. 44: Menanders Hus. 45: Terentius Proculus' Hus. 46: Loreius Tiburtinus' Hus. 47: Venus' Hus. 48: Julia Felix' Hus. 49: palæstra (idrætsanlæg). 50: amfiteater. 51: nekropolis (gravplads).



Pompeji.  
1: blandt de berømteste pompejanske vægmalerier er portrættet af bageren Terentius Proculus og hans hustru, Napoli, Museo Nazionale.  
2: gadekryds i den udgravede by. Trædesten fører over kørebanen, som har dybe hjulspor.  
3: vulkanen Vesuv, som på én dag blev byens skæbne, hæver sig bag ruinerne.  
4: antik drikkekumme og skulptur foran Apollo-tempel på Forum.

I Pompeji har man ved udgravninger fundet rester af mennesker og dyr, der sandsynligvis er omkommet ved kvælning i giftige gasarter. Kroppene er forsvundet, men deres form er bevaret, fordi lapillien er størknet omkring dem. Ved udgravningerne blev de således opståede hulrum fyldt med gipsvælling, som i størknet form giver en naturtro rekonstruktion af legemeerne.



aske indtil 18. årh.; systematiske udgravninger begyndte 1861, hvor man fandt så velbevarede rester af en blomstrende handels- og industriby, at de nu udgravede  $\frac{3}{5}$  giver et levende indtryk af et romersk samfund for næsten 2000 år siden. Ikke blot bebyggelsen, men også løsøre og de mange afstøbninger af menneske- og dyrelig vidner om byens liv, som de talrige indskrifter, dels officielle, dels tilfældigt nedkradsede (graffiti) gør levende. By-

en er omgivet af en fæstningsmur med porte; de offentlige bygninger ligger i kvarteret omkring de to torve Forum Civile og Forum Triangulare. Ved Forum Civile ligger de kommunale kontorer, basilikaen, der fungerede som torvehal og retslokale, slagtehuset, Apollo- og Jupiter-templerne m.m., og på Forum Triangulare ligger Pompejis ældste bygninger, et dorisk tempel fra 6.-5. årh. f.Kr. Desuden er der to teatre, en gladiator-kaserne og et Isis-tempel; badeanstalter fandtes i alle kvarterer såvel som bordeller. Hovedmaterialet til studiet af datidens romerske boligforhold fås dog især fra privathusene, der vidner om en høj boligkultur; i dag har husene navn efter vægmaleriernes hovedmotiv eller arkitekturens særpræg. Uden for portene ligger gravene; langs vejen til Herculaneum er der udgravet en hel række; her ligger også rigmandsvillaerne, hvoraf bl.a. Villa dei Misteri har pragtfulde vægmalerier. Ruinbyen blev stærkt beskadiget ved et jordskælv november 1980.

Crassus. 59 f.Kr. fik han Gallier som provins og 56 f.Kr. Spanien. Forholdet mellem Pompejus og Cæsar kølnedes især efter Pompejus hustru Julias død; hun var datter af Cæsar. 52 f.Kr. blev han enekonsul og kom til forståelse med senatet, der gjorde ham til leder af hæren, da borgerkrigen brød ud. Pompejus blev slået af Cæsar ved Farsalos 48 f.Kr., flygtede til Ægypten og dræbtes, da han gik i land. Hans søn, Sextus Pompejus Magnus (75-35 f.Kr.), kæmpede mod Cæsar i Spanien og bemægtigede sig 43 f.Kr. Sicilien, hvorfra han beherskede Middelhavet og oprettede blokade af Italien, indtil han 36 f.Kr. blev besejret af Octavian og Agrippa, hvorefter han flygtede til Lilleasien; han blev myrdet i Miletos.

**'pompelmus:** art af *Citrus*-slægten, med store gule frugter. Bittersød; dyrkes i Israel, Spanien, Florida og California.

**Pompidou** [pöpi'du], Georges (1911-74): fransk gaullistisk politiker; oprindelig gymnasielærer. Sluttede sig under 2. verdenskrig til de Gaulles stab i London; medlem af dennes kabinet 1944-46; 1954-58 direktør i Rothschildbanken; medlem af Forfatningsrådet 1959-62; de Gaulles særlige udsending ved forhandlingerne om Algeriets uafhængighed 1961-62; ministerpræsident 1962-68. Pompidous holdning til og afdæmpning af studenterulighederne og massestrejkerne maj 1968 var den egentlige årsag til gaullisternes store valgsejr i juni samme år. Efter de Gaulles tilbagetræden 1969 valgt til præsident. Rejste i begyndelsen af 1970 til USA, hvor han gjorde det klart, at USA måtte forblive i Europa og ikke kun med symbolske stridskræfter; derved anerkendte Frankrig atter USAs førende rolle i Vesten. Be-



Gnæus Pompejus Magnus.

Foroven en marmorbuste af Pompejus, som tillægges Pasiteles (1. årh. f.Kr.). Ny Carlsberg Glyptotek.

Derunder en sølvdenar fra 1. årh. f.Kr.; motivet forestiller Spanien, som tilbyder den store romerske feltherre Pompejus en palmegren som tegn på underkastelse. Bologna, Museo Civico Archeologica.



**Pompejus Magnus**, Gnæus (106-48 f.Kr.): romersk feltherre og statsmand; søn af Gnæus Pompejus Strabo (død 87 f.Kr.; romersk konsul, af plebejisk slægt). Sluttede sig 83 f.Kr. til Sulla og kuede 77 f.Kr. Lepidus' oprør. 71 f.Kr. knuste han resterne af Spartacus' slavehær og opnåede 70 f.Kr. sammen med Crassus konsulatet, der væltede Sullas forfatning. 67 f.Kr. rensede han Middelhavet for sørøvere og blev 66 f.Kr. øverstbefalende i krigen mod Mithradates; efter dennes død indlemmede han Syrien og Palæstina i Romerriget og ordnede på egen hånd forholdene i Lilleasien. Da senatet nægtede at anerkende disse ordninger, indgik Pompejus i det 1. Triumvirat med Cæsar og