

Dille 2005

Postmandskaber

Mandskab

Kontaktperson

Dillecom
Team Rudi
Gamle Røde
Ymer
Klan Odin
Team Birkerød
Blackfoot
Jægerne

Stor Dillemøde

Stor Dillemøde afholdes torsdag **d. 18. august, kl. 1930** på Asgaard i Farum.

Historien

Situationsrapport

Point og tider

Det er de regler og tider spejderne har fået udleveret der er de gældende mht. point og tider. Dem der står i dette manus er kun vejledende (men bør være de samme som i regler og tider).

Postmandskab

Hvert postteam er selvforsynende. Dvs. postteamet klarer selv mad, overnatning (dvs. telt / bivuak) og transport. Desuden skaffer postteamet normalt selv udklædning og materialer til posten – udgifter refunderes af Dillekom (Morten S.). Dillekom har dog for det meste ekstra udklædning eller mulighed for at skaffe visse materialer, men det skal aftales med en fra komiteen. Hver post medbringer desuden altid for så vidt det er muligt følgende:

ALLE poster skal medbringe følgende:

- ✓ Vand til spejderne (samt evt. kopper)
- ✓ Postmaterialer og udklædning
- ✓ Kort med posterne indtegnet (spejderne bør selv vide hvor de går hen på forhånd!)
- ✓ Skrivegrej
- ✓ Pointsedler
- ✓ Penge / guld
- ✓ Mobiltelefon (nummeret oplyses til Morten S.)
- ✓ Manuskript, regler og tider samt personbeskrivelse

Del 1, lørdag eftermiddag/tidlig aften: Rejsen ind i vildmarken

| | | |
|------------------|--|-----------------------------|
| Post 0: | RCMP Check-in | (lørdag middag) |
| Sted: | Kagerup Station | |
| Ansvarlig: | Dillecom | |
| Materialer: | RCMP-grej, | |
| Postbeskrivelse: | Hubert Hankispank og RCMP modtager og briefer spejderne, som får udleveret penge, kort, regler og tider. | |
| Videre: | <p>Spejderne sendes af sted imod Fort Franklin - RCMP's absolut nordligste udpost beliggende ved Great Bear Lake – for derfra at opsamle sidste nyt om den norske ekspedition. Fort Franklin ligger selv sagt langt uden for lands lov og ret, jernbanen er slet ikke nået derop og vejene er få og dårlige, ja området er dårligt nok kortlagt. Så rejsen dertil er på ingen måde nogen let sag.</p> <p>Som led i RCMP's generelle bestræbelser på at stå på god fod med vildmarkens beboere, bedes spejderne udvise størst mulig høflighed og hjælpsomhed over for vildmarkens beboere, og – nu da de er i området – noterer hvad de hver især har gang i for tiden. RCMP har noget utraditionelt allieret sig med den famøse indianske spåmand Gule Ulv, der gennem et mindre ritual afslører hvor Gamle Syvfinger befinder sig (Fællesstart: Et brændende bogstav afslører hvor første post er).</p> | |
| Post 1: | Gammel Syvfinger | (lørdag eftermiddag) |
| Sted: | Ude midt i skoven | |
| Ansvarlig: | Team Rudi | |
| Opgave: | ?????????? | |

Materialer:

Postbeskrivelse: Udlevering af gennemgående opgave: pumpe.
+ en opgave som skal løses før at de kan få udleveret den gennemgående opgave.

Videre: Gamle Syvfinger mener spejderne bør slå vejen forbi Mark Miner, da hans nyeste mine praktisk talt ligger på vejen til Fort Franklin

Udlevering af gennemgående opgave

Post 2: Mark "Miner" Spencer (lørdag eftermiddag)

Sted: Ude midt i skoven

Ansvarlig: Blackfoot / Team Morten??

Opgave: Nivelering (Skal de selv lave niveleringsinstrumentet?)

Materialer:

Postbeskrivelse: Mark Miner mener helt bestemt, at han er på sporet af en virkelig stor guldåre. Men før han kan gå i gang med at grave, har han brug for en profiltegning af den bakke hvor minen skal være

Videre: Mark Miner mener at den mindst besværlige vej til Fort Franklin går lige forbi Dark Daffy, så ham bør spejderne i første omgang opsøge.

Post 3: Dark Daffy the Undertaker (lørdag eftermiddag)

Sted: Ude midt i skoven

Ansvarlig: Team Birkerød

Opgave: Kulsø

Materialer: Rafter, stemmejern

Postbeskrivelse: Det er gode tider i bedemandsbranchen - Indianeruroligheder, kolera og almindelig lovløshed gør at der er stor efterspørgsel på Daffys produkter. Desværre er Daffy ved at løbe tør for træ-kors til hans populære pakkelse "Kiste - Kors - Kadaver". Så hvis spejderne er friske på at tjene lidt guld – eller et 10\$ gavekort til Daffys bedemandsforretning – så kan de fremstille et kors trækors (kulsøopgave).

Videre: Daffy indtegner Fort Franklin på spejdernes kort, og kan desuden fortælle dem at den franske mesterkok Phat Philipe eftersigende skulle have søgt tilflugt på fortet, efter at hans gæstgiveri er blevet brændt ned under indianerurolighederne.

Post 4a: Fort Franklin - Phat Philippe, Skipper Flint og RCMP (madpost)

Sted: Ved Esrum sø
Ansvarlig: Ymer
Opgave: Madlavning
Materialer:

Postbeskrivelse: Phat Philippe har grundet indianer urolighederne måtte flytte sit gæstgiveri til Fort Franklin. Philippe har derfor kun begrænsede køkkenfaciliteter til sin rådighed, så spejderne må selv stå for tilberedningen af deres aftensmad, men Philippe leverer gerne råvarer og vejledning.

Videre: Efter at spejderne har tilberedt og spist maden, skal de melde sig RCMP, for at påbegynde eftersøgningen efter nordmændene. Desværre er det ikke ligetil at begive sig videre ud i området. Områdets forskellige indianerstammer ligger nemlig i åben krig med hinanden, hvilket de faktisk har gjort så længe, at ingen rigtig kan huske hvad stridighederne egentlig drejer sig om. Indianerstridighederne gør det særdeles farligt at færdes i området, og det er også lidt uhensigtsmæssigt da indianerne givetvis er de eneste der ved noget om nordmændenes skæbne. Så før en redningsaktion kan sættes i gang, så må spejderne få indianerne til at begrave stridsøksen igen på en eller anden måde. De derfor tage rundt og forsøge at mægle imellem de stridende parter.

På grund af indianer stridighederne er det imidlertid meget risikabelt at benytte områdets stier, derfor må spejderne benytte sig af kanoer for en lille mønt kan lejes af Skipper Flint.

I løbet af lørdag aften/nat skal spejderne besøge op til fire poster langs den vestlige bred af Esrum Sø (to mod nord og to mod syd)

Post 5: Crazy Horse og Bad Fart Tribe (lørdag aften)

Sted: Ude midt i skoven
Ansvarlig: Gamle Røde
Opgave: Tromme og trommedans
Materialer: Indianerudklædning og rekvisitter

Postbeskrivelse: Bad Farterne har bestemt ikke i sinde at slutte fred uden videre. De kan ikke huske hvad stridighederne drejer sig om, men det er egentlig også lige meget da alle stammens trommer er blevet ødelagt under et angreb fra The Mad Dog Tribe. Uden trommer ingen fredsdans, og uden fredsdans ingen fred!

Bad Farterne vil måske være villige til at genoverveje sagen hvis spejderne kan fremstille dem en ordentlig tromme og indvie den med en god dans, så trommen besidder en hvis mana.

Videre: Spejderne drager videres op ad kysten.

Post 6: Mad Dog Tribe (lørdag aften)

Sted: Ude midt i skoven

Ansvarlig: Blackfoot

Opgave: Splejsning (sammensplejs) og sminkning

Materialer: Indianerudklædning og rekvisitter

Postbeskrivelse: For dem er fred helt utænkelig, da gravpladsen hvor deres forfædre ligger begravet er blevet skændet af The Bad Fart Tribe. Da nogle af forfædrenes livstråde er blevet kappet over, er der kommet ubalance i sjælenes orden, og der kan ikke blive fred imellem menneskene hvis der er orden i forfædrenes sjæle.

Så hvis spejderne ønsker at få Mad Dog til at begrave stridsøksen, så må de drage ind på gravpladsen og splejse livstrådene sammen igen (Gimmick: Det viser sig at det er en nedstyrtet satellit der har forårsaget skaderne på gravpladsen). Før spejderne begiver sig ind på gravpladsen må de imidlertid male sig selv således at de ikke forstyrrer forfædrene.

Videre:

Post 7: Kinky Karla (lørdag aften)

Sted: Ude midt i skoven

Ansvarlig: Klan Odin

Opgave: Slutningsopgave og dufttekimsleg

Materialer:

Postbeskrivelse: Kinky Karlas Saloon er desværre lukket fortiden, hvilket er en af årsagerne til at området er plaget af uroligheder. Før Kinky Karla kan genåbne sin Saloon må spejderne være behjælpelige med at løse et par opgaver for Karla og hendes folk.

Videre:

Post 8: J.J. Karosendorff og Stumme Østers (lørdag aften)

Sted: Ude midt i skoven

Ansvarlig: Team Rudi

Opgave: Fluebinding

Materialer:

Postbeskrivelse: JJ og Stumme har søgt tilflugt fra urolighederne på en tømmerflåde, hvor de forsøger de at få gang i noget fluefiskeri. De

vil derfor sætte stor pris på hvis spejderne ville binde en flue til dem.

Videre:

Post 9: Fort Franklin – overnatning på Skipper Flints sømandshjem

Sted: Ved Esrum Sø
Ansvarlig: Ymer
Opgave: Bivuak
Materialer:

Postbeskrivelse:

Videre: Overnatning

Del 3, søndag formiddag

Redningsaktionen

Efter nattens strabadser er spejderne nu klar til at begive sig ud i den yderste ødemark for at søge efter de forsvundne nordmænd. RCMP har modtaget efterretninger om at Nordmændene stadig er i live, og at Jack Lumberjack muligvis ved noget om hvor de befinder sig. Det er derfor af yderste vigtighed at spejderne opsøger Jack Lumber og følger op på sagen. Hvis det lykkedes spejderne at finde nordmændene, skal de bringe i sikkerhed i Fort Nelson, hvor RCMP venter.

Post 10: Jack Lumberjack (søndag formiddag)
Sted: Ude midt i skoven
Ansvarlig: Team Birkerød
Materialer: Sminke mm. til sår.

Postbeskrivelse: Jack og hans lumberjacks har desværre fået en lidt skidt start på dagen, da et løst siddende øksehoved har medført en ret omfattende arbejdsulykke, hvor stort set alle i skovhuggersjakket er kommet til skade. Så før spejderne kan forhøre sig om nordmændene, må de lappe skovhuggerne sammen.

Videre: Jack og gutterne stødte for et par uger siden på Danny Dangerous på en lokal beværtning. Her fortalte Danny om at han havde stødt på nogle løjerligt udseende nordmænd, der slet ikke havde interesseret sig for guld, brændevin og kvinder – hvad alle raske mænd i vildmarken ellers gør. Spejderne slå vejen Danny Dangerous, der fortiden opholder sig hos sin gode ven Crazy Joe.

Post 11 Crazy Joe og Danny Dangerous (søndag formiddag)
Sted: Ude midt i skoven
Ansvarlig: Klan Odin
Opgave: Færefart og cykelcross
Materialer:

Postbeskrivelse: Joe og Danny har involveret sig i et joint-venture projekt, hvor de vil udnytte hinandens spidskompetencer. For at trække flere kunder til Crazy Joes Færgesfart og Danny Dangerous Andrenalin-cykelcrossbane, kører de for tiden et fantastisk tilbud, hvor man kan prøve begge forlystelser - men kun betaler for den ene! Så før de vil fortælle noget som helst om Nordmænd, insisterer de på at spejderne prøver færgesfarten og cykelcrossbanen.

Videre: Danny Dangerous kan fortælle at nordmændene opholder sig i en nærliggende inuitlejr, hvor spejderne givet vis kan finde dem.

Post 12: **Inuitboplads** **(søndag formiddag)**
Sted: Ude midt i skoven
Ansvarlig: Blackfoot
Opgave: ?????
Materialer:

Postbeskrivelse: Den norske Nordvest Ekspedition er i god behold, de har nemlig overvintret hos inuiterne efter at de forlod deres skib. Hen under foråret, da nordmændene gjorde sig klar til at begive sig videre, fandt de en dag, hvor de gravede efter lidt granit (til at minde dem om deres fædreland) ved et tilfælde olie. Alle Nordmændene giftede sig samme dag med hver sin inuitkvinde, og erklærede efterfølgende bopladsen og det omkringliggende land for norsk territorium, og døbte det Kong Haralds Land! Nordmændene er nu i gang med at rigge et boretårn til, så de kan komme i gang med produktionen mens prisen på olie stadig er god. De er imidlertid i lidt bekneb, da de mangler det nødvendige pumpeudstyr. Her er det at spejderne kan gøre en god forretning hvis de har deres pumpe parat (gennemgående opgave).

Videre: Da Nordmændene ikke vil redes må spejderne drage til Fort Nelson og meddele RCMP om dette.

Post 13: **Fort Nelson** **(søndag middag)**
Sted: Kagerup Station
Ansvarlig: Dillecom
Materialer: RCMP-grej mm.

Postbeskrivelse: Spejderne afrapporterer hvad de har fundet ud af til RCMP og den gennemgående opgave afleveres.