



Dille 2010 - Intro

Den canadiske centralregering har længe søgt at fremme udviklingen i det vidtstrakte, men tyndt befolkede, Grib Territory. Det sydafrikanske mineselskab AMA (Afrikaans Mining Association), der har speciale i diamanter, har netop vundet den samlede koncession for det råstofrige område vest for Misty River. Der har dog været nogen polemik omkring dette, og AMA er af konkurrerende selskaber blevet beskyldt for at have brugt bestikkelse, bagvaskelse og bedrageri undervejs i processen. Der er dog intet der tyder på, at disse anklager skulle være sande. Tværtimod har AMA selv i den seneste tid oplevet en del sabotage imod firmaets anlæg og materiel. Royal Canadian Mounted Police (RCMP) efterforsker for tiden disse sager samtidig med, at man forsøger at opretholde ro og orden i området.

Desværre er RCMP i bekneb for mandskab, da en betydelig del af den disponible styrke deltager i et træf for beredne politikorps i Kasakhstan. RCMP har tidligere med stor succes rekrutteret danske spejdere til at løse akutte opgaver, og søger derfor igen handlekraftige spejdere til assistance for en kortere periode...

Praktiske oplysninger

Point Afleveres eller indtelefoneres til Rune S. på 51226112, så snart som pointene er klar (når posten lukker). Se pointene på "regler og tider" der også udleveres.

Tidspunkter Posten skal være klar lidt før tidspunktet angivet i "regler og tider". For at alle hold får en oplevelse, kan det ske at man strækker lukningen lidt. Til gengæld må de seneste hold springe næste post over, så de ikke bliver forsinkede. Det er særligt vigtigt at overholde lukketiden søndag jf. "regler og tider". Tidspunkterne angivet i dette manus er kun cirka tider – de gældende tider læses i "regler og tider"!

NB! Ring til næste post når hhv. første og sidste hold går.

Medbring til posten

Vand til spejderne (tilpasses hvor mange hold der kommer)! Det er vigtigt!

Udklædning, materialer til postopbygning

Materialer til postens opgaver

Mobiltelefon med nummer oplyst til Dillekom

Master kort med posterne indtegnet, OH-pen til indtegnning

Førstehjælpstøj

Mad og forplejning til eget forbrug

Mobiltelefon – husk at ringe/SMS'e til næste post når første hhv. sidste hold går!

Oversigt over bonusposter		
Post	Ud (Lørdag!)	Ind (Lørdag/Søndag)
2B	Black Foot	Black Foot
6B	Gamle Røde	Odin
9B	Ymer	Odin
10B	Ymer	Black Foot
11B	Gamle Røde	Ymer



Post 0 – Græsted station

(Ymer, GL. Røde, Black Foot)

Spejderne tjekker ind hos RCMP og AMA, som er repræsenteret ved Chief Miner *Ronald van der Rump*, der leder AMA's operationer i Nord-Vest territoriet. Spejderne får udleveret kort, regler samt beskrivelse af vildmarkens personer. Ronald tilbyder spejder et fordelagtigt lån, så de har lidt startkapital. De skal blot underskrive en låneaftale.

Før spejderne kan drage ud i ødemarken er der dog et par praktiske småting der skal ordnes . Derfor skal de på stjerne løb rundt på terrænet ved Græsted Station. Løbet varer en time – sharp! Det er vigtigt at spejderne lægges under pres på denne post, så indledningen ikke føles for flad. Dette gøres ved, at tiden kan følges på stort stop ur + et scoreboard, hvor det fremgår hvem der har taget hvilke poster. Begge dele er placeret i "centrum af stjernen" hvor RCMP holder til. Spejderne får at vide, at tiden er knap, så man skal have fart på, hvis man vil skal nå alle poster.

Opgaver/poster

- Aron Kop, AMA's chefgeolog – Spejderne får udleveret et højdekort, hvor det område som AMA har vundet koncessionen på er angivet. Spejderne skal overføre dette område til deres eget kort.
- RCMP Boot camp v. Drill Sergeant Johnson. Spejderne for bind for øjnene, bytter rygsæk med makkeren, og skal herefter finde obligatorisk udstyr på tid. (1. hjælpsgrej, kniv, trillefløjter, gryder, skraldepose)
- Gl. Syvfinger (**Obligatorisk**) gennemgående opgave udleveres, spejderne skal herudover fremstille en togfløjte.
- Harry Humbling - Smagskimsleg med et twist. Harry skal have gang i hjemmebrænderiet, desværre har fået rodet rundt i alle sine ingredienser. Spejderne skal derfor hjælpe med at identificere Harrys ingredienser.
- Phat Phillipe (**Obligatorisk**) – Der skal røres en dej...

Materialer: Oversigtstavle, stort ur, tænkeopgave, Bambus + kork til fløjte.

Videre: Spejderne modtager en konvolut m. kort og instruktioner til brug AMA briefes af AMA om de forestående opgaver, først og fremmest skal spejderne ud og gøre krav på noget land. Spejderne stiger på toget, og kører mod ødemarken...

Post 1 – A.M.A. Landclaim

(Black Foot)

Massestart! Landet er givet frit, og nu gælder det om at gøre hævde på mest muligt af det.

Spejderne skal vurdere hvilke poster de vil have. Posterne giver forskellige point, bl.a. afhængigt af hvor langt væk de ligger. Spejderne skal selv vurdere hvor mange poster det kan betale sig at tage.

Videre: En af AMA's prøveboringer har store tekniske problemer. Spejdernes hjælp er derfor påkrævet.

Materialer: O-kort, "klippe kort", etc.



Post 2 – Old Mans Creek v. Mark Miner

(Odin)

AMA's prøveboring ved Old Mans Creek har store tekniske problemer - en forventet sending med pandelamper er gået tabt i posten, hvorfor alt minearbejde ligger stille. Mark vil ikke have noget nymodens elektrisk pjat i sin mine, så spejderne skal fremstille en pandelampe fra den gamle skole.

Spejderne skal derfor fremstille en pandelampe af kokosnød, stearinlys og alufolie, og efterfølgende bruge den til at udgrave en diamant. VIGTIGT: Spejderne skal gemme kokosmælken.

Materialer: Teltunderlag + andre materialer til minen, små stearinlys, alufolie, bor, Webbing el. lign. til rem, evt. en dummy-model.

Videre: Oven på en god dag i minen synes Mark Miner, at spejderne skal tage til Phat Phillippe for at få et solidt måltid mad.

Post 2B – Bonuspost

(ud: BF – ind: BF)

Post 3 - Fat Phillippe

(Ymer)

Besøg af den spanske kok Gonzales Tornadore Flamingo og de skal lave fransk/spansk Tapas fusions køkken.

Efter maden skal spejderne tale med RCMP om den diamant, de har fundet. RCMP fortæller at der sker mystiske ting i ødemarken og rygter vil vide at indianerne snakker om en ubalance i åndeverden. Derfor mener RCMP at det ville være en god ide at snakke med Stumme Østers om dette, hvis ellers spejderne kan få hans tunge på gled.

Stumme skal lige tøs op, men fortæller så, at de diamanter spejderne har i deres besiddelse er åndediamanter. De ånder som diamanterne huser, vil søge efter deres bolig, hvorfor spejderne skal være påpasselige på deres videre færd. For at skabe balance i ånderiget skal der skaffes ild og vand i deres reneste og hellige form. Det drejer sig om indianernes guddommelige ild og Sam Shepards hellige vand.

Spejderne skal, når de har skaffet dette, drage til Bloody Mary som mestrer den dybe trance som er nødvendig for at få ånderne i tale og få dem tilbage i diamanterne.

Materialer: Vanddunke!

Post 4 - Ildbjerget v. Bad Fart Tribe

(Gamle Røde / Birkeklan)

Spejderne ankommer til indianernes hellige Ildbjerget som vogtes af BFT. Eneste vej ind til bjerget er ved at krydse Dødemands sumpen. Dette gøres mest behageligt i en båd, hvorfor spejderne skal bygge en sådan af rafter, granris, tørv, grankogler etc.

Når Dødemands sumpen er krydset venter endnu en udfordring, da Bad Fart Tribe vogter nidkært over ilden. Spejderne skal derfor snige sig det bedste de har lært.

Materialer: Pyroteknik, sisal, evt. rafter, materialer til "boring".

Videre: Spejderne skal drage mod Sam Shepard, som muligvis ved hvor der findes noget helligt vand.



Post 5 - Sam Shepard

(Odin)

Spejderne ankommer til *Holy Trinity Studios* hektiske filmmiljø, hvorfra Sam Shepard producerer vildmarkens eneste kristne talkshow. Spejderne mødes af en producer, der render rundt og forsøger at få styr på talkshowet. Han er umådeligt glad for at dem, det har nemlig været lidt sløjt med gæster til på det seneste.

Spejderne skal optræde i Sams talkshow med et kort interview samt opførelse af Sams yndlingspassage fra det gl. testamente - men slutningen skal de selv digte. Som belønning modtager spejderne en lille flaske med Sam Shepards Extreme Holy Water, som de sikkert kan bruge.

Materialer: AV-Grej, Storskærm/projektor, Projektører + Neonlys der kan lyse lidt op i skoven, gospelmusik, små flasker med Holy Water (1 stk. pr. hold).

Videre: Spejderne skal drage mod Bloody Mary, men Sam advarer dem om at indianerne er på krigsstien, så det er en farefuld færd de skal begive sig ud på.

Mellem Post 5 og 6

(udlægges af Odin)

Spejdernes jages af Bad Fart Tribe, der er sure over at spejderne har forstyrret den hellige fred på Ildbjerget.

Materialer: Fakler/petroleumslamper til at udsætte på tværs af spejdernes rute.

Post 6 - Åndemosen v. Bloody Mary

(Black Foot)

BM er glad for at se spejderne, hun har været urolig pga. af den ubalance som er skabt. Spejderne skal ved hjælp af deres diamant genskabe balancen mellem de levendes verden og åndernes verden.

Spejderne skal finde portalen til ånde verdenen...f.eks. laserstråler og kompaskurser. Men først skal de måske lave en stav hvorpå diamanten kan sættes, for derefter at blive placeret det rigtige sted i Åndemosen...

Post 6B - Bonus Post

(ud: Gl.R - ind: Odin)

Post 7 - AMA - internering og overnatning

(Ymer)

AMA og *Ronald van der Rump* har overtaget kontrollen med gæstgiveriet. Da Ronald finder ud af at spejderne har brugt deres diamanter til noget åndepjat med de indfødte, bliver han sur, og kræver spejdernes lån indfriet med renters rente. Da spejderne ikke kan levere dette, fratages de deres kort, og interneres for natten et lille township. Om morgen vil der være afgang til minerne, hvor herligt tvangsarbejde venter.

Forløb søndag - fokus på orientering og action. Overskrift for søndagen er, at spejderne skal bane sig vej tilbage til RCMP HQ. Al kommunikation i ødemarken er ødelagt af AMA og RCMP's styrker fortrængt.



Post 8 – Morgenmad hos Fat Phillipe

(Ymer)

AMA bliver mere og mere onde i løbet af natten, og om morgenen er spejderne ikke længere gæster hos den flinke franske kok, men fanger hos AMA, der via den fascistiske spanske kok, Gonzales, har overtaget styringen af Fat Phillipenes gæstgiveri. Spejderne bliver vækket med militær præcision og skal lave en klassisk spansk morgenmad kendt fra skyttegravene i den spanske borgerkrig. RCMP's styrker er smurt særdeles tyndt ud, men i et sidste desperat forsøg, prøver de at overrumple AMA og den skøre spanske kok. RCMP'er kommer løbende ind i lejren og bliver skudt af AMA. AMA og Gonzales forsvinder ud i skoven for at se om der kommer flere RCMP'ere. Det efterlader et hul på 30 minutter til spejderne til at komme ud af lejren. Fat Phillipe og resten af hans trofaste franske team hjælper spejderne på vej. Spejderne skal følge "snitzlerne" to kilometer frem til post 9. Startskuddet går til en hæsblæsende jagt gennem skoven. Søndagen er fyldt med bonusposter, der kun kan nås hvis man skynder sig. Det skal lægge pres på de trætte spejdere om at vælge korrekt mellem point i opgaverne, tid og bonuspoint. Spejderne har ikke kort med om søndagen, men får udleveret nødkort på post 9 til resten af dagen.

Post 9 - RCMP outpost

(Black Foot)

Det mislykkede overfald på AMA hos Fat Phillipe blev koordineret fra den sidste RCMP outpost, der stadig bemannes af tre forkomne RCMP'ere. De er konfuse og bange, men har formået at koble sig på den sidste kommunikationslinje fra AMA. Da de lider af granatchok formår de ikke selv at afkode beskeden, og beder derfor spejderne om at tappe og bearbejde informationen. Beskeden fra AMA er ikke til at tage fejl af. De sætter tid og sted på hvornår de vil sprænge RCMP HQ i luften. RCMP har ikke mange venner i vildmarken i disse tider, men mener dog at vide, at Vladimir Smirnoff skulle være venligstillet over for RCMP for tiden, og opfordrer derfor spejderne til at opsøge denne russiske personage, da han muligvis ligger inde med information om en gamle smuglerrute, der kan bringe spejderne sikkert igennem et stærkt AMA-kontrolleret område. For at finde hen til Vladimir skal de selv tegne en kortskitse efter et stort kort. Der findes to udgaver af det store kort - en med bonuspost og en uden. Nødkonvolut, der fortæller vejen til post 10, 11 og 12 udleveres.

Materialer: Nødkuverter, stort kort, morsegrej.

Post 9b – Bonuspost

(Ud: Ymer - Ind: Odin)

Stram åbne lukke/tid. Skal findes ved hjælp af deres kortskitse. Hvis ikke de kan finde den må de åbne deres nødkonvolut. Lægges ud lørdag!

Post 10 - Vladimir Smirnoff

(Gamle Røde)

Vladimir er en gammel kending af RCMP og til trods for hans omfattende smuglervirksomhed står han på god fod med myndighederne, da han skaffer en del vigtige varer ind fra Rusland. Han er velinformeret trods hans overdrevne forbrug af nationaldrikken, og forsøger prompte at udnytte situationen til at købe diamanterne fra spejderne. Han giver en god kurs, men ikke så meget som hvis spejderne gemmer dem og bruger dem som bevismateriale overfor RCMP. Uanset om det lykkes for Vladimir at købe diamanterne eller ej, er han parat til at udveksle information om en sikker vej igennem et stærkt AMA-kontrolleret område. Han har skaffet sin en ladning gamle russiske militærkort han er klar til at sælge. Hans hang til vodka har fået ham til at savne sit elskede fædreland så højt, at et katolsk ikon er hvad han beder om retur



for sin viden. Samtidig er det vist noget med, at han har glemt sin elskede oldemors fødselsdag. Posten er fyldt med russiske fædrelandssange, vodka og drueagurker. Kortet spejderne kan købe/bytte sig frem til viser hen til en gamle militær overgang af Crazy River. De hurtige hold får en udgave med en ekstra checkpost.

Materialer: Materialer til rammer og lærred, maling, kalinka-musik

Post 10b – Bonuspost

(Ud: Ymer – ind: BF)

Stram åbne lukke/tid. Skal findes via det gamle russiske militærkort. Ligges ud lørdag!

Post 11 - Crazy Joe vs. Danny Dangerous

(Birkeklan)

AMA's øgede kontrol i området har pludselig gjort Crazy Joe's gamle færgerfart til lidt af en guldgrube. For at investere pengene fornuftigt, har han slået pjalterne sammen med ødemarkens adrenalin-junkie nummer ét, Danny D. Sammen har de bygget en forhindringsbane i terrænet, hvor ens tid for gennemførelse afgør prisen på færgefarten. Et fuldstændigt 100% bulletproof koncept med uanede franchise muligheder.

Materialer: Baljer, tovværk, taljer, slack-line, seler osv.

Post 11b – Bonuspost

(Ud: Gl.R – ind: Ymer)

Stram åbne lukke/tid. Ligges ud lørdag!

Post 12 Grossisten/RCMP på Kagerup

(Ymer + Odin)

Spejdernes info om AMA's planer når tidsnok frem til RCMP, så de kan foretage de nødvendige træk overfor AMA. Aflevering af kort, gennemgående og nødkuvert.

Afslutning og frokost.