

Dilleløbet 1998

Kort introduktion til historien:

Historiens omdrejningspunkt er etableringen af jernbanen på tværs af Canada. Der er to konkurrerende firmaer, der hver prøver at nå så langt som muligt, da de dermed kommer til at tjene flest penge, når hele banen er etableret. De to selskaber er United Rail, og Union Pacific. Union Pacific har ikke helt ren mel i posen, da der går rygter om at de har hyret Jernnæven til at saboterer United Rail's del af jernbane arbejdet. De er disse aktioner spejderne skal søge at finde rede i. De følger altså i hælene på denne Jernnæve. Jernnæves navn bliver ikke nævnt før post 4 lørdag. Jagten på ham bliver så mere og mere intens i løbet af søndagen, afsluttende med hængning af ham.

Forberedelser:

De hold vi regner med står for poster:

Ymer-klan: 2 poster lørdag og 2 poster søndag

Jægerne: 1 poster lørdag og 1 poster søndag

Gamle Røde: 1 post lørdag og 1 post søndag

Birkeklan: En hel post søndag, og det løse lørdag evt. hjælpe til på Færge Frede eller Gammelsyvfinger

Dillecom: Startpost, Fat Philippe, Slut post og overordnet styring

Selve løbet bliver i år forberedt på Asgård (Farum), og altså ikke i Hillerød, som vi har gjort i de sidste år. Der vil være folk i hytten fra kl. 16.00, og resten af aftenen.

Når vi har pakket og det hele er klar, lørdag morgen, køre vi direkte til Gribskov og de poster der skal etableres. Dette skulle gøre det hele mere overskueligt, da vi ikke skal flytte alt vores grej alt for mange gange.

Vi regner, og håber på, at hver af klanerne selv kan stå for transport, af de materialer der skal fragtes op. Pointfordelingen vil komme i den endelige udgave, der kommer i slutningen af næste uge op til Dille. Hvis I har nogen spørgsmål med hensyn til materialer eller historie, er I meget velkomne til at ringe til Peter Tranevig (3583 9497)

Post 0A 12.00 Start v. Fredensborgstation.

Her mødes spejderne af nogle RCMP'er, der byder spejderne velkommen. Spejderne får udleveret en kortskitse, der leder dem op til Nordmandsdalen.

Mandskab Dillecom: **Hankispank:** Mikkel **Preston:** Thomas Q

Mat Rcmp-uniformer, checklister, evt bord til modtagelse af spejderne, kortskitse

Post 0B 12.30-13.30 Optakt v. Nordsmandsdalen.

Her møder spejderne sergent Preston og Hurbert Hankispank, der forklare sagens detaljer, og hvor RCMP står lige nu. RCMP har brug for spejdernes hjælp, og aktionen starter i dag

lørdag. RCMP har modtaget en række oplysninger, der dog ikke har været mandskab til at efterforske sagen, derfor udleveres den nu til spejderne.

Pusleopgave ud til statuerne i området. Spejder får kun udleveret 1 kort udsnit (3 i alt) for at lede dem den rigtige vej til Gammelsyvfinger. Når spejderne har fundet det rigtige bogstav på kortet, skal de huske at få det kontrolleret af RCMP. De skal også have udleveret en nødkonvelut.

Mandskab Dillecom

Mat Pusleopgave, udklædning, kortudsnit hele vejen til Gammelsyvfinger, nødkonvelut

Post 1 13.00-1500 Gammelsyvfinger.

Gammelsyvfinger er altid på pletten for en lille handle eller opgave der kan løses med lidt håendværksmæssig snilde. Syvfinger har hørt rygter om at jernbanen snart rykker ind i området, og der derfor udmærket kunne blive brug for en slags jernbane lygte. Han opfordre spejderne til at producere en sådanne. Der ud over har han også fået fingerne i et lille parti agurker, som han er helt overbevist om vil stige i værdi hvis spejderne vil producere syltede agurker, som der er kraftig mangel på, efter at området er blevet overrendt af amerikanske jernbanearbejdere, der ikke spiser aftensmad uden pickles.

Her for spejderne udleveret deres gennemgående. I år har vi forestillet os at det skulle være en Jernbanelygte, med lys til. Ud over at få udleveret den gennemgående, skal der også være en eller anden pusle opgave, for at få spredt folk. Der skal også udleveres materialer til fremstilling af syltede-argurker, der skal bruges til aftensmaden

Mandskab Ymer-klaan

Mat Gennemgående, udklædning, kort, agurker + lage, poser til videre transport af agurkerne.

Point 10 p. for indlevelse

Post 2 13.15-15.15 Færge Frede.

Spejderne ankommer til færge Frede, der er den eneste der har retten til at fragte folk over Esum-water. Han er en gammel rotte i faget, men har her på det seneste lagt mærke til at der er blevet udlagt mærkelige ting på hans rute. Han er så opsat på at finde ud af hvad disse ting betyder, at han vil fragte spejderne gratis over bare de kan finde ud af hvad der ligger på hans rute. Der ud over har han en melding fra den eksentriske Mckennok, der vist nok har slået sig på lyseproduktion i disse svære tider. Frede mener at spejderne kan bruge Mckennock viden til at indkredse hvad der foregår i området. I det hele taget er han jævnt forvirret over hvad der foregår i disse tider.

Her skal spejderne fragtes over i båd, og modtage en melding undervejs i båden. Der udleveres derudover en kode, der enten skal løses ved afgang eller ankomst. Spejderne kan ikke komme videre før denne opgave er løst.

Mandskab Ymer

Mat Både + motor (Peter), udklædning, materialer til slutningsopgave, redningsflåde fra 1. Lillerød(Rune), kort
Point 25 p.

Post 3 14.15-16.30 Mckennock og Co

Spejderne ankommer til Mckennock, der er i letter oprevet tilstand, da der han og hans venner, mens de var lettere beruset, er blevet frarøvet den sidste måneds lysproduktion, af en skummel udseende fyr. Mere husker de glade venner ikke, men her spejderne om hjælp, da de har satset de sidste penge de havde for at få denne produktion op og stå. Der ud over, er der som sædvanelig gået kuk i whiskyen, så spejderne skal også igennem en smagskimsleg, for at finde de rigtige produkter til den rigtige flaske.

Mandskab Gamle Røde

Mat Stearin, væger, krydderier og væsker til smagskimsleg, blus til opvarme stearin, forme til lysproduktion (vandballoner), kort, udklædning.
Point 30 p.

Post 4 15.15-17.15 Teddy Train and The Bunch

Spejderne ankommer til en lille område med totalt kaos, hvor 3 jernbanearbejdere fra United Rail er blevet overfaldet af en person, som de i deres tåger kalder Jernnæven. Spejderne skal altså løse et 1. hjælps moment, med tre personer, hvor den ene skal have lagt en brugbar forbindelse, da vi i år ligger mere vægt på brugbar 1. hjælp, end de klassiske overdramatiserede 1. hjælpsøvelser. Det er vigtigt at Jernnævns navn bliver nævnt i upræcise og tågede vendinger.

Mandskab Jægerne

Mat 1. hjælpsudstyr (Q)+(Rune H), udklædning, kort, skilt med United Rail på, jernbane effekter så som værktøj osv.
Point 25 p.

Post 5 17.15-08.00 Fat Philippe og RCMP Camp

Spejderne ankommer til Fat Philippe, der har indloget RCMP p.g.a. den meget uro i området, der for er der ikke plads til spejder i hans normale gæstgiveri, men spejderne kan få et stykke jord, hvor de kan slå deres midlertidige bolig op. Fat har også besøg af hans gode ven fra Staterne, nemlig Big Mac. Når spejderne har slået sig ned kan de få udleveret maden, der grundet den amerikanske gæst er meget inspireret af burgerkulturen. Spejderne kan koncentrere sig om maden, bivuaker og deres gennemgående, indtil natøvelsen.

Mandskab **Preston:** Thomas Q **Hankispank:** Mikkel **Fat Philippe:** Peter **Big Mac:** Rune H

Mat Telte, mad (burger (hjemmebagte boller, salat, 200 gr. hakket oksekød + div.), råstegte kartofler, hjemmelavet remoulade, og til dessert en snackers), gryder, flag, kort, udklædning, værktøj til gennemgående

Point **10 for stål og flint, 45 for mad, 25 for biuak**

Nat o-løb 23.30-01.00 Mærkering af landområder

RCMP har i løbet af aftenen fundet ud af at der er lusk med Union Pacific, uden dog at have noget konkret spor. I samarbejde med United Rail har RCMP, fundet kort frem over de stykker land der i området endnu ikke er blevet mærket op til brug for jernbanen. Til dette job behøver de spejdernes hjælp, da der går rygter om at Union Pacific vil sætte deres mænd end i området i morgen, for at gøre disse landstykker til deres. Det gælder altså for spejderne at samle så meget land som muligt.

Løbet kommer til at fungere som et pointløb, d.v.s. at der ligger en masse poster i området der hver har 10 manillamærker på sig. Det hold der kommer først til posten får flest point, nummer to næst flest osv. Der ud over giver de poster der er længst væk flest point.

Mandskab Dillecom + andre poster der kommer tidligt til Fat Philippe

Mat Natcigar (Mikkel), o-kort (Peter), manillamærker, udklædning

Point **30 p. til bedste hold, og derefter gradueres der ned ad.**

Post 6 06.30-07.30 Fat Philippe morgen, RCMP

Spejderne bliver vækket af et ordentligt brag, og RCMP-teltet er brændt ned til kulstykker. I kulstykkerne ligger Jernævens hånd, et spor der ikke er til at tage fejl af. Alle i lejren er selvfølgelig dybt chokeret, undtagen Big Mac der ser ud til at nyde lidt spænding her i ødemarken, Han søger for at spejderne få lidt morgenmad udleveret, så de ikke skal gå på tom mave hele dagen, en ting hans far altid fortalte ham som barn, ikke ville føre til andet end en dårlig dag med dårligt vejr. Spejder skal have udleveret et stykke gazebind med blod fra Jernnæven, da det skal videre til RCMP's laboratorium til videre undersøgelser. Først skal spejderne opsøge den lokale landmåler, da der i nattens løb er blevet sået tvivl om et stykke land i nærheden.

Mandskab Dillecom + andre poster der ligger senere på dagen

Mat Kanonslag (Q), telt (Peter), jernnæve, mad (armeriddere, røreæg, bacon), kort, udklædning

Point **25 p.**

Frokost Postmandskabet tager lige noget før de går ud på posterne - kontakt en fra Dillecom

Post 7 07.75-09.30 Larry Landscape

Spejderne møder Larry, der er i færd med at slå sit udstyr op til en større opgave han har fået. Desværre er hans mandskab blevet nået begrænset, og en del af hans materialer er blevet forsinket. Derfor beder han spejderne om hjælp til at opmåle et område, hvor begge jernbane selskaber har planlagt at der skal ligge en by. Til denne opmåling skal spejderne fremstille et måleflag med deres nummer på. Der efter sendes de ud i terrænet for at måle op. Den opgave de får drejer sig om at placere sit flag så tæt på det punkt i den fiktive by holdet har fået. D.v.s. at hvert hold får forskellige opgaver så de ikke kan sætte deres flag efter hinanden, men det må holdene ikke vide.

Efter de har løst denne opgave fortæller Larry, at han på vejen ud til området mødte sin gamle ven fra studieårene, Ted Telegraf, men han kunne desværre ikke stoppe op og hjælpe ham, hvilket ellers var tiltrængt, da han var på sporet af hvem der sabotere jernbanearbejdet. Larry råder spejderne til at opsøge Ted og se om de ikke kan hjælpe ham.

Mandskab Ymer-klaan

Mat Stof til flag, kort med optegnelsen af byen, kort, udklædning, landmålerudstyr (Mikkel)
Point 25 p.

Post 8 **08.45-10.45 Ted Telegraf**

Ted har fået snuden i nogle rigtig gode sager. Han behøver bare spejdernes hjælp til at det helt kan lykkes. Ted er på sporet af en samtale mellem Jernnæven og Union Pacific, altså et bevis for at de to står i ledtog med hinanden, i al den sabotage der har fundet sted i området den seneste tid. Spejderne skal tappe telegrafledningen for en besked, der kan bringe dem videre i opklaringen af sagen. Evt. sporpusle opgave for at undgå kø. Når spejderne er ved at være færdige, kommer Ted i tanke om at områdets mystiker, Bloody Mary, nok kan hjælpe spejderne på vej, så det er nok en klog ting at opsøge den gamle kone.

Mandskab Gamle Røde + drys

Mat Telegrafdime (Rune SP), pusleopgave (Q), kort, udklædning
Point 25 p.

Post 9 **09.30-11.00 Bloody Mary**

Når spejderne ankommer til Bloody, er hun i dyb trance over sit urteopkog. Hun vågner dog hurtigt da hun kan mærke at spejderne bære på en dårligdom, der indeholde stærke kræfter. Spejderne finder deres gazebind med blod på frem, og Bloody går i ekstase over denne lille guldklump. Bloody tøver ikke med at råde spejderne til at fremstille en voodoo-dukke af Jernnæven. Voodoo-Karla er tilfældigvis på besøg og øser af sin viden om hvordan en sådanne dukke bliver mest mulig kraftfuld. Mary råder dag spejderne til at vente med at bruge dukken nu, da der er for lang afstand til Jernnæven, og dens kraft er størst i nærheden af dens offer. For at komme nærmere Jernnæven forslår Mary, at spejderne opsøger Crazy

Joe og Danny Dangerous, da de først må kunne klare de to herres prøvelser for at kunne nærme sig Jernnæve.

Mandskab Jægerne

Mat Tøjrester til fremstilling af dukke, nål og tråd, udklædning, gryde med urtekog, kort
Point 25 p.

Post 10 10.00-12.00 Crazy Joe og Danny Dangerous

De to herre Joe og Danny har til alle tider været friske på en eksrem ting eller to. De har dog i mange år betragtet hinanden, som konkurrenter, men har fundet ud af at de ved at slå sig sammen kan tjene gode penge, nu hvor jernbanen er kommet til området, og dermed nye turister. Danny og Joe's adrenalinpark hedder stedet der byder på forhindringsbane og den klassiske færgesoverfart. Onde tunger vil vide at Jernnæve har haft penge involveret i projektet, så hvis spejderne nævner hans navn bliver de begge hysteriske, og meget opsatte på at finde ham for at få deres penge igen. De oplyser spejder om nogle kende tegn ved jernnæve

Mandskab Ymer+drys

Mat Sisal, baljer, tov, redningsveste, stopur, kort, udklædning
Point 30 p.

Post 11 11.00-1300 Leonardo van Gok

Den italienske-hollandske maler har slået sig ned i den canadiskeødemark, da lyset er helt specielt, og hans kone Gertrude, har aner på disse kanter. Han er blevet involveret i hele denne sag om sabotage, da hele hans galleri blev brændt ned, da han er en revolutioner maler der ikke tier med at fortæller sandheden. Ved brændten så han et glimt af den berygtede jrennæve, men Leonardo er kommet til skade med hånden, og kan derfor ikke male noget billede af ham. Derfor opfordre han spejderne til at male et billede at Jernnæve på baggrund af de oplysninger de har fået turen igemmen. Når spejderne har malet deres billede opfordre Leonardo spejderne til at opsøge RCMP for at de kan fange og fængsle Jernnæve. For de hold der kommer før 11.30, er der mulighed for at tage en bonus post. De resterende hold skal sendes til slutposten.

Mandskab Birke-klan

Mat Farver, pensler, plader at male på, udklædning, kort
Point 25 p.

Post 11B Bonuspost

Dette skal fungere som en simpel post, hvor der ikke skal foregå andet end de hold der kommer får 5 point, og lidt og drikke. Posten skal fungere som Big Macs cola-smagning.

Mandskab Dillecom

Mat O-løbs skærm, sodavand, kort, udklædning

Point 5 p.

Slutpost 12.15-15.00 Grosisten

Når spejderne ankommer skal de have af vide at tiden først stopper når de har afleveret alt. Derefter er der lidt frokost. Når alle hold er kommet i mål, bliver holdene kaldt sammen af RCMP, der fortæller at de er tæt på at opklare sagen, men mangler de sidste beviser. Spejder bliver præsenteret for en række personer der kunne ligne Jernnæve, og der skal så udpege ham.

Herefter afslutning, oprydning og hjemtransport.

Mandskab Dillecom

Mat Nøgle til Mårum, Computer, udklædning, pointlister, galge, frokost.

Point 80 p. for gennemgående