

# Dille 2004

## Plot (i korte træk):

Canadian Mail er i knibe, de kan ikke få bragt post ud til vildmarkens beboere, da deres postbude på det seneste er forsvundet på mystisk i vildmarken. Derfor rekrutteres spejderne til denne opgave, de skal således om lørdagen dele breve og pakker – indeholdende skrøbelige ting - ud til vildmarkens beboere i bedste Postmand Per-stil, der er på dette tidspunkt ikke skyggen af en vampyr. Lørdag aften holder Canadian Mail en lille fest som tak for hjælpen hos Phat Phillippe, men bedst som alle sidder og hygger sig angribes festen af vampyrfyrsten Grev Vladimir, som suger blod fra Phillippes yndige kusine Lucille. Hovedopgaven for spejderne bliver nu at redde Lucille fra at blive til en vampyr ved dag gry. For at opnå dette må de først hente hendes sjæl op fra åndeverdenen. Det lykkedes heldigvis, og søndag formiddag går jagten således ind på Grev Vladimir, som slutteligt fordrives fra denne verden.

## 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. 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

Post: 0a RCMP

11.45 – 12.15

Sted: Hillerød Station  
Mandskab: Dillecom  
Materialer: RCMP udstyr  
Historie: Spejderne mødes af RCMP på Hillerød station. Kort, personbeskrivelser + regler og tider udleveres.  
Videre: Spejderne sendes mod Paradisøen.

Post: 0 Canadian Mail

12.00 - 1300

Sted: Paradisøen  
Mandskab: Dillecom  
Materialer: Post-udstyr, sæk med breve og pakker (Anders),  
Historie: Dirketøren for Canadian Mail, mr. Freemerk, modtager spejderne, som får udleveret penge, kort, regler og tider. Canadian Mail er i frygtelig bekneb for postbude. Der er i den senere tid er alle de postryttere som er reddet ud med post til vildmarkens beboere forsvundet - kun deres heste er vendt tilbage. Derfor bliver spejderne bedt om at bringe lidt breve ud til vildmarkens beboere, der snart ikke har fået post i flere uger, og forhøre sig om hvor postrytterne er blevet af. Yderligere bliver de bedt om at være behjælpelige med at løse eventuelle problemer som vildmarkens beboere måtte have, så Canadian Mail kan få oparbejdet lidt Goodwill.

Videre: Spejderne får udstukket en postrute i form af kompaskurser, som de skal dele post og pakker ud til:

???	- brev
Gammel Syvfinger	- stifter til tømmerblyant
Lhang Thung Thing	- et brev riskiks
Karosendorff	- et æg.
Sjing Siang Siask	- et brev med et stykke husblas i

Herefter kan de begynde så snart posterne er rigtigt indtegnet.

Point: 30

Post: 0c Doc Toxic

12.30 – 13.15

Mandskab: Dillecom  
Materialer: Postkasse  
Historie: Doktoren er ikke hjemme, så spejderne må lægge han post i postkassen.  
Videre: Spejderne fortsætter ad deres postrute.

Point: 10

**Post: 1      Gammel Syvfinger** **13.00 – 14.30**

---

Mandskab: Team Rudi

Materialer: Knogler!

Historie: Gammel Syvfinger bliver overordentlig glad for endelig at modtage sin trælím, han har ventet på den i månedsvis. Han bliver så glad at han forærer spejderne en knogle de kan bruge til at fremstille en brevkniv med – et uundværligt redskab i vildmarken (gennemgående opgave). Gammel Syvfinger har desuden udtænkt en snedig måde hvorpå man kan slå bro over vildmarkens floder, når de går over deres breder, hvilket han gerne vil have spejderne til at efterprøve (romerbro).

Videre: Spejderne fortsætter ad deres postrute.

Point: 20 (her af 5 point for at aflevere posten indtakt)

**Post 2:      Lhang Thung Things Vaskeri** **13.45 – 16.00**

---

Mandskab: Birkestammen

Materialer: Fedtstof (fx palmin), potaske, vand, opskrift (Anders), blodigt vasketøj.

Historie: Lhang bliver mægtig begejstret for sin post, han har netop spist sin sidste riskiks. Lhang's vaskeri er imidlertid løbet tør for sæbe, hvilket er ret problematisk da han netop har modtaget en stor mængde, som der er spildt en masse rød maling på! Lhang beder derfor spejderne om at hjælpe med at fremstille noget sæbe, som de efterfølgende skal prøve på vasketøjet som Lhang har fået indleveret (fra Grev Vladimir., hvis spejderne skulle spørge).

Videre: Spejderne fortsætter deres postrute.

Point: 35 (her af 5 point for at aflevere posten indtakt)

**Post 3:      J.J. Karosendorff** **15.00 – 17.30**

---

Mandskab: Blackfoot

Materialer: stænger, ståltråd, snor til tacklinger, fiskeline, flåd, hjul til fiskestænger, kroge, madding, forfodring.

Historie: J.J. bliver utroligt glad for endelig at modtage post, han har nemlig længe gået og ventet på at få en frisk forsyning af æg, som selvfølgelig skal syltes og spises til snapsen. J.J. har hørt et gammelt indianer sagn om der findes en stor laks med to hoveder i Misty River, som kun kan fanges ved fuldmåne. Til dette projekt står netop også og mangler en rigtig god stand, det kan være at spejderne vil hjælpe mod lidt betaling i guld?

Videre: Spejderne fortsætter deres postrute. De hurtige hold kan nå at aflevere brevet til Lhang's fætter Sjing Siang Siask, hold der går senere end 16.30, skal dog gå direkte til post 4.

Point: 35 (her af 5 point for at aflevere posten indtakt)

**Post 3b: Bonuspost - Sjing Siang Siask**

**15.30 – 17.00**

Mandskab: Dillecom (død post)

Materialer: postkasse

Historie: Skal sikre at spejderne ankommer nogenlunde samtidigt til Fat Phillipe. Spejderne skal aflevere brevet til Sjing Siang Siask, som desværre ikke er hjemme, så de må komme brevet i hans postkasse.

Point: 40

**Post 4: Fat Phillipe og Skinny Paganinni**

**16.30 – 18.30**

Mandskab: Ymer

Materialer:

Historie: Spejderne ankommer til Fat Phillippes gæstgiveri, hvor de også skal tilberede aftensmad. Phillippe bliver overordentlig glad for pakken med baguetten, fra sin fætter i Frankrig. Skinny Paganinni er for tiden gæst hos Phillippe, hvilket betyder at menuen er italiensk. Som tak for deres store hjælp, har direktøren for Canadian Mail, mr. Freemark, arrangeret en festbanket for spejderne. Fat Phillippes unge, lyshårede og jomfruelige kusine fra Frankrig, Lucille skal optræde til banketten. Bedst som alle sidder og hygger sig, kommer der brag og et lysglimt, og festen angribes af vampyrer. Grev Vladimer (vampyr fyrsten) kommer (måske) flyvende hen over grusgraven. Grev Vladimir bider Lucille med sine hugtænder, som besvimer, hvorefter han flygter ud i natten med en ond latter...

Videre: Fat Phillipe er meget fortvivlet over hvad der er sket med hans kusine, og han beder spejderne om at drage til Bloody Mary, for at høre hvordan Lucille kan redes.

Point: 70

**Post 5: Bloody Mary**

**22.30 – 00.00**

Mandskab: Gamle Røde

Materialer:

Historie: Spejderne får at vide, at de har indtil daggry til at rede Lucille fra at blive til en vampyr. For at gøre dette må de på en eller anden få Lucilles sjæl redet tilbage fra ånderverdenen. Bloody Mary er selvfølgelig i trance, og kommunikere kun ved hjælp sin krystalkugle (morsekode, f.eks.: Sjælen skal reddes fra underverdenen inden daggry, ellers er jomfruen fortabt). Spejderne rådes desuden til at fremstille et krucifiks og en halskæde af hvidløg, det plejer at virke afskrækkende.

Videre: Mary mener at spejderne skal opsøge Carlos Lumbago for at høre om han har set noget. På vej til næste post overfalder spejderne af vampyrer som de kun kan skræmme væk ved hjælp af deres kors og hvidløg (\*hvis der er mandskab til det).

Point: 30

**Post 6: Carlos Lumbago**

**23.30 – 01.30**

Mandskab: Team Rudi

Materialer:

Historie: Carlos har besøg af sin onkel fra Haiti – den navnkundige voodoo-doktor MC Crocodile. MC Crocodile fortæller spejderne at for de kan redde Lucilles sjæl fra underverdenen, må de kende det fulde navn på den vampyr der har bidt hende. Nogle af Carlos' hangarounds har set at Grev Vladimir holder en stor fest på sit slot. Men da de forsøgte at komme ind blev de afvist ved døren! MC Crocodile mener at spejderne må snige sig ind til festen og tiltuske og finde ud fyrstens navn, hvis de vil gøre sig forhåbninger om at redde Lucille. For at spejderne skal have en chance for at komme ind til festen, mener Carlos at bør fremstille et kunstigt vampyrgebis.

Videre: Der er ingen anden udvej en at drage mod Vladimirs Krypt.

Point: 25

Post: 7: Sam Shepard & Grev Vladimirs krypt 00.30 – 03.30

Mandskab: Klan Odin

Sted: Bunker i Gribskov

Materialer: Gotisk rock, kranier og andre vampyr-ting, kode, drink

Historie: Spejderne modtages af Sam Shepard, som holder øje med krypten og festen. Sam Shepard er, hvis han selv skal sige det, ekspert inden for vampyrer, da netop for tiden kører et "Hjælp min onkel fra Rusland er vampyr og hans kone er zombie"-tema i sit talkshow på kabel-tv. Han sætter spejderne ind i situationen: Grev Vladimir holder fest sammen med sine undervampyrer. Spejderne skal ved hjælp af deres vampyr-gebisser få adgang til festen, som kun er for vampyrer. I baren skal spejderne bestille et glas Jomfrublod, hvori der ligger en kode, som netop indeholder Vladimirs fuldenavn (Zoltan Woloslav Jens Vladimir).

Videre: Sam Shepard sender spejderne mod Stumme Østers som vogter åndehullet til underverdenen. Kun herfra kan de redde Lucilles sjæl.

Point: 15

Post 8: Stumme Østers' Åndehul 01.30 – 04.00

Mandskab: Blackfoot

Materialer: Åndehul, med lys, bobler og røg (f.eks. tøris), arbejdstegning.

Historie: Stumme Østers holder for tiden til ved Åndehullet, en port åndernes rige. Spejderne skal nu hente Lucilles sjæl op ad åndehullet. Til dette skal de fremstille en åndemanerstav eller drømmefanger som de kan fange Lucille's sjæl i. Vladimirs fulde navn skal skrives på et stykke papir, der skal flettes ind i drømmefangeren.

Videre: Spejderne skal skynde sig tilbage til Lucille, som vil blive til en vampyr ved dag gry, hvis ikke hun får sin sjæl tilbage.

Point: 25

Post 9a: Fat Phillipe's gæstgiveri (overnatning) 02.30 – 05.00

Mandskab: Ymer

Materialer:

Historie: Spejderne kommer tilbage fra åndehullet, og redder Lucille. Phillipe bliver ovenud lykkelig, og beder som tak spejderne slå sig ned for natten.

Videre: Spejderne bygger bivuak og går til ro.

Point: 10

Post 9b: Fat Phillipe's gæstgiveri (overnatning) 08.30 – 10.30

Mandskab: Ymer

Materialer:

Historie: Spejderne vækkes og skal tilberede morgenmad/brunch. RCMP er meget foruroliget over at Nord-Vest territoriet hjemses af vampyrer, men ved samtidig ikke hvordan de skal gribe situationen an! RCMP beder derfor spejderne om, opdnet af Phillippe der ønsker hævn over Vladimir, at opsøge Leonardo van Gogh, der siges at vide noget om hvorledes man fordriver vampyrer.

Point: 40 for mad, 30 for bivuak

Post 10: Leonardo van Gogh 09.45 – 11.15

Mandskab: Birkestammen

Materialer: udklædning, svingbor, arbejdstegning, evt. færdiglavet pæl og hammer.

Historie: Leonardo her besøg af sin hollandske fætter Pim van Helsing. Pim er selvudlært vampyrdræber, og er efter at have rensat Holland for vampyrer (der var ikke rigtig nogen), søgt til Canada, for befri vildmarken fra mørkets tjenere. Pim bliver meget begejstret da han hører, at spejderne rent faktisk har set en vampyr. Desværre forhindrer en gammel knæskade ham i selv at fordrive vampyren, men han instruerer gerne spejderne i hvorledes man fremstiller pæl og hammer.

Videre: Leonardo ved desværre ikke hvor grev Vladimir sover om natten, men han opfordrer spejderne til at gå til Crazy Joe, der måske ved noget.

Point: 30

Post 11: Crazy Joe 10.30 – 12.30

Mandskab: Jægerne

Materialer: Baljer, tov, taljer, redningsveste.

Historie: Crazy Joe er meget insisterende på at spejderne prøver hans nye færgefart, vildmarkens genvej, også selv om de siger at de har travlt, fordi at de skal dræbe en vampyr, for det er jo netop en genvej. Desuden vil Joe også gerne have spejderne til at se på mærkelige ting som han har fundet i skoven. Måske kunne de stykke sammen hvad der er sket (slutningsopgave med vampyrangreb på et stakkels postbud).

Videre: Crazy så en flagermus komme flyvende med nærmest lysets hastighed i nat – helt utroligt. Han indtegner gerne på spejdernes kort hvor den landede.

Point: 25

## Post 12a: Sam Shepard

11.30 – 12.45

Mandskab: Klan Odin

Materialer: Bunker, kiste

Historie: Sam Shepard modtager spejderne uden for Grev Vladimirs slot (bunker). Han fortæller spejderne at Vladimir befinder sig inden i bunkeren i sin kiste, hvor han sover om dagen. Desværre er Sam selv forhindret i at gå med ind i bunkeren, da han pådrog sig en tennisalbue under sin seneste TV-gudstjeneste. Spejderne skal nu gå ind hamre pælen igennem Grev Vladimirs hjerte. Spejderne skal først fremstille en fakkellampe til at have med ind i bunkeren. Inde i bunkeren skal spejderne løfte låget på kisten og hamre en pæl gennem Vladimirs hjerte, hvorefter blodet sprøjter til alle sider og Vladimirs sjæl drager til underverdenen.

Videre: Sam Shepard takker spejderne for at have fordrevet vampyrfyrrstenen, resten af vampyrerne bliver nødt til at følge deres fyrste ned i underverdenen, så vildmarken er forhåbentlig vampyrfri. De hurtige kan nå bonusposten, resten går direkte til RCMP.

Point: 20

## Post 12b: Big Mac & the Pepsi challenge

12.30 – 13.30

Mandskab: Dillecom + Ymer

Materialer: Coca-Cola, Pepsi Cola, Virgin Cola og Jolly Cola

Historie: Big Mac er tilbage i ødemarken med sin Pepsi challenge!

Point: 40

## Post 13: RCMP

13.00 – 14.30

Mandskab: Dillecom

Materialer: RCMP-grejet

Historie: Spejderne afreporterer til RCMP og afleverer deres gennemgående opgave og aflægger rapport til Hubert Hankispank, som ikke rigtig tror på det der med vampyrer...