



2014

Manus

Kontaktoplysninger

Klan/mandskab	Kontaktperson *Pointansvarlig	Mobiltlf.	email
Ymer	Peter Tranevig Anders Nørgård*	23 29 33 62 61 18 79 93	peter@tranevig.dk anders.norgard@gmail.com
Odin	Emil Stald Rasmus Klok*	51941729 51949694	emilstald@gmail.com rasmusklok@gmail.com
Outdoor Recycled	Christian Tolstrup	50 13 51 00	
Einherjer	Jakob Konradsen*	53 70 06 20	
Birkeklan	Jonathan Graham*	22 52 02 22	g.jonathan@me.com
Birkerød Bjørne	Rasmus Rahbek*	28 59 57 52	
Black Foot	Kasper Hillestrøm* Fred Slüter	25 44 63 08 26 85 61 98	hillezzz@gmail.com fred@sluter.dk
Brødeskov	Signe Obel* Maiken Lykkebo Olsen	5133 2867 616 96673	sigma.obel@gmail.com
Gamle Røde	Rune Skovgaard*	5122 6112	rusk@privat.dk

Vigtigt informations til postmandskaber:

- Åbne og lukketider vil fremgå af arket "regler og tider", hvor point for hver enkelt post også fremgår. Tiden under "Forlades senest" betyder, at på dette tidspunkt skal spejderne have forladt posten. Postmandskaberne fordeler selv point på de enkelte opgaver på posten. Husk også at belønne indlevelse i historien.
 - Masterkort, kortudsnit med næste post, penge, pointlister og "regler og tider" kan afhentes fredag på Asgård (Stavnsholtvej 49c), lørdag formiddag på Kagerup st. og herefter på post 4 på Boland Vang.
 - Sørg for at kontrollere, at spejderne har tegnet den næste post korrekt ind på deres kort. Der vil være kortudsnit med næste post på alle poster, så spejderne selv kan tegne posten ind.
 - Giv besked til næste post samt Anders fra Dillekom, når hhv. første og sidste sjak forlader posten. Giv også besked til Anders (61 18 79 93), når første sjak ankommer.
 - Pointsedler afleveres så hurtigt som muligt, dvs. helst lige efter posten er lukket til Rune S. (mob.: 5122 6112) fra Dillekom, som vil være ved Bolandvang lejrpladsen lørdag (post 4, Fat Phillipe) og på Kagerup station (post 13) søndag formiddag. Alternativt kan point indberettes via sms eller google-drive dokument.
 - Der kommer 40 sjak på årets Dille. For at undgå flaskehalse, skal hver post derfor så vidt muligt kunne tage flere sjak ad gangen.
 - Husk den overordnede historie. På de fleste poster skal spejderne have nogle vigtige ting at vide i forhold til den overordnede storyline.
 - Postmandskaber er selvforsynende mht. mad og drikke. Husk også førstehjælpsgrej og vand nok til at spejderne kan få fyldt en dunk.
- Der vil være afslutning søndag ca. kl. 13:30 på Kagerup Station. Vi håber at se
- alle postmandskaber her.
-
- Handel mellem spejdere og postmandskab er et vigtigt element på Dille. Der må handles med (næsten) alt med de udleverede canadiske dollars.

Post oversigt med personer og postmandskab

Post	Tidspunkt	Vildmarkens beboere	Post opgave	Postmandskab
Post 0	Lørdag middag	RCMP Mountain Rescue	Start	Odin Dillekom
Post 1	Lørdag eftermiddag	Gamle Syvfinger	Kend din makker	Brødeskov
Post 2	Lørdag eftermiddag	Mark Miner	Bismervægt	Outdoor Recycled Birkerødbjørne
Post 3	Lørdag eftermiddag	Stumme Østers	Talisman	Blackfoot
Post 4	Lørdag aften	Fat Phillipe	Aftensmad	Ymer / Gl. røde
Post 5	Lørdag aften/nat	Inuiter + RCMP	Ballonstyrt	Odin
Post 6	Lørdag aften/nat	Ernst Flieger + div. snobber	Yacht Klub	B-Bjørne + Einherjer
Post 7	Lørdag aften/nat	Hudson Bay Defense League	Zombie	Birkeklanen
Post 8	Lørdag aften/nat	Sam Shepard	Genbrugs luftballon	Brødeskov
Post 9	Lørdag nat	Fat Phillipe	Overnatning	Ymer / Gl. røde
Post 10	Søndag morgen	Lorenz v. Sch.	Lorenz <3 Mary	Blackfoot
Post 11	Søndag formiddag	Inspektør Morse	Eddikeraket?	Odin
Post 12	Søndag formiddag	Crazy Joe	Færgesfart & Hinterbahn	Birkeklanen
Post 12b	Søndag middag	Hudson Bay Advertising	Cociochallenge	Ymer / Gl. røde
Post 13	Søndag middag	RCMP	Slut	Ymer / Gl. røde

--- DAGSETAPE LØRDAG ---

Post 0 - Startpost

Mandskab: Klan Odin

Materialer: Kort, penge, regler & tider

Opgave: Indtjekning fra kl. 11:00, startopgave

Historie: Hubert Hankispank byder spejderne velkommen til Grib Territory og takker dem for, at de med så kort varsel kan deltage i denne SAR-mission (Search and Rescue). Før end at spejderne slippes løs bliver de dog nødt til at gennemføre et lyn kursus i bjergredning ved RCMP Mountain Rescue Squad, der ledes af *Drill Sergeant Pebber*.

Videre: Spejderne skal opsøge det sted, hvor von Schnippenhausen ifølge RCMP senest er blevet observeret. Halvdelen af sjakkene sendes til 1A, den anden halvdel til 1B.

Post 1A - Gamle Syvfinger

Mandskab: Brødeskov

Materialer: Arbejdstegning (Peter T)

Opgave: Udlevering af gennemgående opgave + kend din makker appetit på insekter. **Vigtigt: Posten skal kunne klare mange hold på én gang!**

Mening med livet: Vil være kendte

Historie: Gammel Syvfinger har ganske rigtig set en ballon glide forbi for et par dage siden. Kurven hang vist lidt skævt, og muligvis blev der endda råbt "hjælp" oppe fra kurven – men man ser og hører så meget mærkeligt nu om dage.

Nu spejderne alligevel er her, så anbefaler Gammel Syvfinger at de fremstiller en trægasbrænder, da han har hørt at der er gode afsætningsmuligheder for disse. For et par sølle \$ kan spejderne erhverve materialer og arbejdstegning af Syvfinger. Materialerne er dog placeret på Gl. Syvfingers fjernlager (post 1b), som spejderne skal et smut forbi, hvis de ikke allerede har været der. **Vigtigt: spejderne skal have at vide, at brænderen skal være færdig søndag morgen!**

Syvfingers assistent – Unge Nifinger – har fået en idé til super fedt TV-show, der kan gøre spejderne og ham selv berømte. Et madprogram bare med insekter, hvor det gælder om at kende sin makker – genialt, hvis Nifinger selv skal sige. Nifinger er ved at finpudse konceptet, og vil meget gerne have at, at spejderne prøver det af...

Videre: Syvfinger mener, at ballonen drev i retning af Mark Miner, så ham bør spejderne eftersøge. De sjak der ikke har været på 1B, tager derud (skal også have post 2 indtegnet). Øvrige sendes videre til post 2.

Post 1B - Gammel Syvfingers fjernlager

Udlægges af: Dillekom

Nedtages af: Odin

Materialer: Skilt, materialer til trægas brænder (Peter T/Dillekom)

Opgave: Tage materialer.

Post 2 – Mark Miners guldgrossist

Mandskab: Christian Tolstup, Dennis Maigaard plus ros

Materialer: Bly

Opgave: Lav en Bismarkvægt og afvej hvor meget guld der er i tre forskellige beholdere

Mening med livet: Vil være rige!

Historie: Mark miner og folk har åbnet en grossistforretning med guld, der forhåbentlig omsider vil gøre dem rige, meget rige! Mark vil også gerne vide, hvordan spejderne har tænkt sig at blive rige, har de nogle gode planer?

Hvad angår ballonen, så har Mark Miner og hans minearbejdere set noget flyve forbi for to dage siden. Mark og hans folk troede dog, at der var tale om en af central regeringens overvågningsdroner, som skal forhindre driftige borgere i vildmarken i at blive rige. Da Mark ikke har alle tilladelser mht. grossistvirksomheden helt på plads (endnu), så måtte de skynde sig at gemme sig i krat og busk. Mark bliver lettet og glad, når spejderne fortæller ham, at det bare var en eventyrer i nød.

Marks og hans folk har desværre lidt problemer med at få vejet deres guld. Hvis spejderne kan hjælpe med at fremstille en bismervægt, bliver han taknemmelig.

Videre: Mark Miner synes, at spejderne skal blive hos ham og hjælpe med at grave efter guld – der er helt sikkert nok til at alle kan blive rige. Hvis spejderne insisterer på at lede efter ballonen, så kan Mark oplyse, at ballonen drev mod Stumme Østers.

Post 3 – Stumme Østers

Mandskab: Black Foot Bløvsrød

Materialer: Pil (til pileflet), fjer, garn, sisal, perler, Prototype drømmefanger. Sisal og pil er basis-sæt, Fjer, garn og perler skal forhandles. Pulver til forskellig farver ild, Brænde til bål.

Opgave: Spejderne skal bygge en drømmefanger. Ekstra materialer til drømmefangeren skal forhandles hos omvarende indianere/handelsmænd.

Mening med livet: Være stærk i troen!

Historie: Stumme Østers er ikke meget for tale, men tungen kan dog hjælpes på glem af lidt ildvand eller andre gode sager. Når Stumme endelig taler, er det som regel i tungen, hvorfor en af hans lærlinge må tolke. Hvis spejderne får Stumme i tale, kan han berette om et sælsomt syn han havde for et par nætter side: Det var to nætter fra fuldmåne, så nattehimmelen var lys. Pludselig formørkedes himmel og måne af en stor og mørk skygge, som udstødte et frygteligt hyl. Stumme er ikke i tvivl om at det var *Uhaligotfarli* – et åndevæsen der er halvt ravn og halvt elg. Stumme er sikker på, at dette er endnu et varsel om at krig, katastrofer og ulykker snart vil ramme området. For at modstå disse forestående ubehageligheder gælder det om at være stærk i troen, og opbygge et åndeligt forsvar (via talisman).

Videre: Stumme mener at spejderne skal skynde sig RCMP (som vist nok holder middagspause hos Fat Phillippe) og sige at katastrofen snart kommer, og at de skal blive stærke i troen. De hurtige hold har mulighed for at slå vejen forbi Stumme Østers urtehave, hvor de skal plukke en kvist timian og bringe den til Fat Phillippe.

Post 3b - Stumme Østers Urtehave (Bonuspost)

Opsættes af: Dillekom

Nedtages af: Birkeklanen

Materialer: O-løbsskærm, 3 forskellige slags krydderurter (bl.a. timian), alle udplantet i skovbunden.

Post 4 - Fat Phillippe feat. Skinny Paganinni, Rajiv Varanassi, Lahng Thung Thing & Big Max m.fl.

Mandskab: Ymer + Gamle Røde

Materialer:

Opgave: Madlavning.

Mening med livet: Vil det gode liv

Historie: Fat Phillippe har inviteret sine kokkevenner fra alverdens lande til sit gæstgiveri, så de sammen kan udvikle gastronomien til nye og uanede højder og derved opnå den højeste lykke i verden. Fat Phillippe synes at spejderne skal slå sig ned for en stund og hjælpe til med at udvikle gastronomien – alt et tilladt, kun fantasien sætter grænser.

Videre: RCMP har fået melding om at et uidentificeret flyvende objekt er styrtet ned i Ukkusiksalik-inuitlejren. RCMP Mountain Rescue Squad er derude, men har anmodet om assistance, så spejderne skal i hast begive sig derhen. Måske er det von Schnippenhausen!

--- NATETAPE ---

Post 5 - Ukkusiksalik Inuitlejr + RCMP Mountain Rescue Squad

Mandskab: Odin

Materialer: Haveret luftballon, tromme, invitationer til party

Opgave: Pejling til den sorte boks, løsning af kode + evt. trommedans

Mening med livet: At kunne hjælpe andre.

Historie: Et uidentificeret flyvende objekt er styrtet ned i Ukkusiksalik-inuitlejren, men det er uklart hvad det helt præcist er. RCMP Mountain Rescue Squad (RCMP/MRS) er på pletten, men er dybt frustrerede over, at de ikke kan finde den sorte boks. De kan ikke hjælpe før boksen er fundet, så her må spejderne assistere. Når boksen er fundet, og koden er løst, viser vraget sig at være von Schnippenhausens ballon. Der er dog ingen spor af Lorenz, dog kan spejderne finde en invitation til cocktail party i River Pearl Yacht Club.

Inuitterne er omvendt meget oprørte over begivenheden og mener at der er blevet åbnet et hul ind til dyrenes åndeverden. Dette er meget farligt da dyrenes ånder kan bosætte sig i menneskekroppe og gøre disse til altædende "Tuurngait" der bedst kan beskrives som en slags zombies. Se evt. http://en.wikipedia.org/wiki/Inuit_mythology. Den lokale åndemaner i Ukkusiksalik-inuitlejren insisterer derfor på at spejderne skal opføre en trommedans for at få lukket hullet. Når spejderne har danset, er åndemaneren dog ikke helt overbevist om at de har fået lukket hullet – men det finder spejderne nok ud af, mener han...

Videre: RCMP/MRS sender spejderne mod Pearl River Yacht Club

Post 6 – Pearl River Yacht Club (members only)

Mandskab: Birkerød Bjørne + Einherjer

Materialer: Tønder, paviljoner, tæpper til gulv, både, skruer og pakremme, anker

Opgave: Fremstille overbevisende udklædning, så man kan blive lukket ind til festen.

Mening med livet: Det gælder om at omgås de rigtige.

Historie: En af deltagerne til Cocktail Partyet er den notoriske ballonskipper og pralhals Ernst Flieger fra Bayern. Ernst Flieger fortæller højlydt om egne bedrifter og storfryder sig over Lorenz von Schnippenhausen nylige havari. Han beretter også om, at Lorenz har tabt sin logbog oppe fra ballonen, og at han nu har begivet sig ud for at lede efter den til fods. Ernst mener, at han efter sigende tabt den over Hudson Bay Defence Leagues træningslejr.

Videre: Spejderne skal følge efter Lorenz von Schnippenhausen til Hudson Bay Defence Leagues træningslejr.

Post 7 - Hudson Bay Defense League / Tuurngait (Zombier)!

Mandskab: Birkeklan

Materialer:

Opgave: Snigning og paracord-flet

Mening med livet: At være forberedt

Historie: Spejderne stoppes uden for lejren af Major Hank Hankispank + et par af hans folk. De kan forfærdet fortælle, at resten af kompagniet er blevet ramt af en mystisk sygdom der gør, at de opfører sig meget besynderligt – ja nærmest som zombier ...måske en slags inuit spøgelse "Tuurngait", se evt. http://en.wikipedia.org/wiki/Inuit_mythology (Hank er i øvrigt fjern fætter til Hubert Hankispank, men de har ikke holdt kontakt siden at Hank ikke klarede optagelsesprøven til RCMP tilbage i '57, hvilket Hank og hans del af familien siden da har bebrejdet Hubert Hankispank. I skuffelse over afslaget sluttede Hank sig i stedet til den paramilitære organisation Hudson Bay Defense League, hvor han siden er steget graderne). Hank og hans folk er nu gået i prepper-mode, for at være bedst muligt forberedt på zombie-angreb.

Hank kan desuden fortælle, at Lorenz har været forbi for et par timer siden. Lorenz insisterede på at gå ind i lejren for at lede efter logbogen selvom Hank frarådede dette. Lorenz er ikke set siden.

Spejderne skal efterfølgende selv snige sig ind i lejren, hvor de finder logbogen (med blodpletter på), hvor der står mærkelige og syrede ting, men der er ingen spor af Lorenz von Schnippenhausen.

Videre: Hankispank og hans folk er ikke til meget hjælp når spejderne kommer ud med logbogen, men de synes at spejderne skal gå til Sam Shepard for at advare ham mod den forestående zombie invasion.

Post 8 – Sam Shepherd & The Long Beach Tree Huggers

Mandskab: Brødeskov

Materialer: Knæklys, skrald, stearinlys, nål og tråd, plasticposer, paller, bildæk,

Opgave: Spejderne skal bygge en mini luftballon af skrald!

Mening med livet: Lev i balance med Moder Jord

Historie: Sam Shepherd har for tiden besøg af en flok Øko-surfer-hippier fra Californien, der er taget til Nord-Vest Territoriet for at kramme træer og leve i balance med naturen. Når spejderne fortæller om deres oplevelser med zombierne hos Hank Hankispank & Hudson Bay Defence League bliver Sam Shepard foruroliget, da han kan konkludere at der er skabt en åbning i sfæren til dyrenes ånde verden. Hippierne tager det mere roligt - måske trænger zombierne bare til en krammer?

Sam er klar over, at det hurtigst muligt gælder om at få lukket dette hul. Heldigvis har Sam Shepherd for nylig lanceret en ny serie med exorcist-merchandise, der tilfældigvis indeholder åndemåner-lys (f.eks. sorte fyrfadslys). Dem kan spejderne købe for et par \$. Nu skal spejderne bare sende lyset til vejrs, så det kan lukke hullet i den åndelige sfære. Her kan hippierne heldigvis hjælpe, da de har samlet noget rigtig fint skrald, som man sagtens kan bygge en mini-luftballon ud af.

Videre: Spejderne skal herefter drage til RCMP/Fat Phillipe for at aflægge rapport om nattens begivenheder. Hvis spejderne er i god tid, så mener øko-surfer-hippierne at de skal lægge vejen forbi det gamle Egetræ ved Red Horse Creek og give det en ordentlig krammer - det får manen rigtig god energi af!

De hurtige kan nå post 8B på vejen.

Post 8B - Red Horse Creek (Bonus post)

Opsættes af: Dillekom

Nedtages af: Dillekom

Post 9 - Fat Phillipe & RCMP

Mandskab: Ymer og Gamle Røde

Materialer:

Opgave: Bivuak, morgenmad lavet på trægas-brænder. Brænderen bedømmes her. Startopgave søndag.

Historie: Spejderne afrapporterer nattens begivenheder til RCMP, der efterfølgende skal bruge tid på at analysere disse oplysninger. Spejderne er velkomne til at slå lejr for natten imens.

Videre: RCMP har analyseret von Schnippenhausens logbog, og kan konkludere at det tilsyneladende rabler for ham, efter at han forlod sin ballon. Sandsynligvis er han blevet bidt og inficeret af en zombie. I logbogen slutter med at nævne at han vil opsøge sit totemdyr som er en polarræv med tre ben ved navnet Hansi. Spejderne skal gå til Bloody Mary for at få hendes vurdering af sagen.

RCMP har dog ikke aktuelle oplysninger om hvor Bloody Marys præcist befinder sig. Heldigvis har Sgt. Preston fornylig været på et crash-kursus i ballonrekognoscering, så han sendes til vejrs i ballonen. Efterfølgende kaster han sine observationer ned i krypteret form (spredningsopgave).

Post 10 – Lorenz von Schnippenhausen ♥ Bloody Mary

Mandskab: Black Foot Bløvsrød

Materialer:

Opgave: Totemdyr + "udlevering" af gennemgående opgave for søndag

Historie: Lorenz har det godt og har fundet sammen med Bloody Mary. Gennem lange samtaler med sit totemdyr (den trebenede polarræv Hansi) og Bloody Mary har han lært at finde meningen med livet og at være i balance med sig selv og naturen. De to opfordrer spejderne til selv finde deres indre totemdyr og fremstille en fetich af det og formulere meningen med livet. For at finde ind til totemdyret kan spejderne med fordel meditere lidt eller evt. gå i trance over lidt farvet røg.

Videre: Lorenz er lidt forbavset over alt det postyr hans forsvinden har skabt. Spejderne må derfor hellere meddele RCMP, at alt er godt. De skal derfor gå til Inspector Morse.

Post 11 – Inspector Morse + Danny Dangerous

Mandskab: Odin

Materialer:

Opgave: Eddikeraket

Historie: Inspector Morse har desværre været nødt til at pantsætte alt hans radiogrej da en lokal erhvervsdrivende (Kinky Karla) insisterede på at få indfriet hans kredit (der er selvfølgelig tale om en misforståelse, Morse har (næsten) aldrig været på besøg hos Karla og hendes piger). Spejderne kan derfor ikke sende en besked til RCMP's hovedkvarter på traditionel vis. Men Morse har tilfældigvis begøg af Danny Dangerous (der egentlig skulle sende et lykønskingstelegram til sin gode ven Dynamite Dennis, der har slået verdensrekorden i dynamitfisker). Danny kender en lidt uortodoks metode hvorpå spejderne kan få sendt en besked til RCMP - en eddikeraket (som dog ikke helt kan nå målet, viser det sig).

Videre: Da spejderne ikke kan sende beskeden til RCMP, må de gå derhen til fods - den hurtigste vej er selvfølgelig over Crazy Joes færgefart.

Post 12 - Crazy Joe

Mandskab: Birkeklan

Materialer: Baljer, toværk, trillebør

Opgave: Færgefart, trillebørsræs

Historie: Crazy Joe har vildmarkens hurtigste (og eneste) færgerute, og han vil gerne færgespejderne over vandet (mod en passende betaling naturligvis).

Videre: Efter at spejderne har krydset vandet, skal de haste mod RCMP. De hurtige kan dog lige nå et smut forbi 12b, hvor Crazy har hørt, at det brune guld flyder.

Post 12b - Bonuspost - "The Cocio challenge"

Mandskab: Brødeskov

Materialer: O-skærm, instruktion, Cocio + 2 eller 3 plagiater, alle omhældt til neutrale flasker.

Post 13 – RCMP & Grossisten

Mandskab: Dillekom, Black foot + det løse.

Materialer: Videokamera til optagelse af "meningen med livet".

Opgave: Aflevering af kort, indspilning af gennemgående opgave, frokost og afslutning.

Historie: Spejderne afrapporterer til RCMP, handler evt. med Grossisten mv.

Afslutning for alle spejdere og ledere kl. 13:30

