



Manuskript til Dille 2012

- *"The Sasquatch"* -

Postoversigt

	Tidspunkt	Mandskab	Postopgave
Post 0	Lørdag middag	Dillecom/Klan Ymer	RCMP: Start v. Kagerup Station. Tjek-ind, startopgave
Post 1	Lørdag eftermiddag	Odin-Black Foot	Gammel Syvfinger: Udlevering af gennemgående opgave, tage fingeraftryk.
Post 2	Lørdag eftermiddag	1. Lillerød	Harry Humbleting: Fremstille destilleringsapparatur..
Post 3	Lørdag eftermiddag	Odin-Black Foot	McKenoock: Sætte snare op, tage aftryk af fodspor.
Post 4	Lørdag eftermiddag/aften	Klan Ymer	Fat Phillipe: Madpost.
Post 5	Lørdag aften	Gamle Røde	Stumme Østers: Fakkell.
Post 6	Lørdag aften/nat	Birkeklanen	Bad Fart Tribe. Pusterør.
Post 7	Lørdag aften/nat	Odin-Black Foot	Roger Patterson. Forskellige koder, Ghillie Hood + snigningsøvelse.
Post 7b	Lørdag aften/nat		BONUS POST
Post 8a	Lørdag nat	Klan Ymer	Fat Phillipe: Overnatning
Post 8b	Søndag morgen	Klan Ymer	Fat Phillipe: Madpost
Post 9	Søndag morgen/formiddag	Team Mikkel & Mads	Alexandr Grivko: 1. hjælp.
Post 10	Søndag formiddag	1. Lillerød	Inspector Morse: Morse Signalering, lave signaleringsflag.
Post 11	Søndag middag	Birkeklanen	Crazy Joe: Færgesfart
Post 11b	Søndag middag	Klan Odin	BONUS POST
Post 12	Søndag middag	Odin/Dillecom	RCMP: Slut v. Kagerup Station

Vigtigt informations til postmandskaber:

- Åbne og lukketider fremgår af arket "regler og tider", hvor point for hver enkelt post også fremgår. Postmandskaberne fordeler selv point på de enkelte opgaver på posten. Husk også at belønne indlevelse i historien. Der gives ikke Turn-Out point.
- Masterkort, canadiske \$, pointlister og "regler og tider" kan afhentes fredag på Asgård, lørdag formiddag på Kagerup st. og herefter på post 4 på Boland Vang.
- Giv besked til næste post samt Anders fra Dillekom, når hhv. første og sidste sjak forlader posten. Giv også besked til Anders, når første sjak ankommer.
- Pointsedler afleveres så hurtigt som muligt til Rune fra Dillekom, som vil være ved Maarum station søndag formiddag.
- Der kommer over 30 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. De vigtige pointer er understreget i postbeskrivelserne.
- 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. 13:15 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) med de udleverede canadiske dollars.

Telefonliste

Dillekom/Ymer	Peter: 2329 3362 Anders: 6118 7993 Nicolai: 2093 2105
Gamle Røde	Rune: 5122 6112 Kim Vagner: 5213 8337
Odin - Blackfoot	Emil: 5194 1729 Rasmus: 5194 9694 Kasper: 2544 6308
1. Lillerød	Konrad: 5370 0620
Birkeklanen	Michael Bak: 4092 9924
Mads&Mikkel	Mads: 2834 6068 Mikkel: 2894 9344

Historie

Resume: Flere af vildmarkens beboere har set en Sasquatch (aka. Bigfoot) – et høj behåret, ildelugtende og opretgående væsen. Sasquatch har tilsyneladende stjålet mad fra forådskamre og fadebure i området, og en gammel indianer legende fortæller, at Sasquatch også kan finde på at kidnappe børn og unge. Historien er i hovedtræk:

Lørdag eftermiddag: Spejderne indsamler beviser på Sasquatch eksistens

Lørdag aften/nat: Spejderne søger efter en bortført spejder.

Søndag formiddag: Spejderne skal afsløre et komplot, hvor Russian Petromax søger at få udryddet Sasquatch for at få kontrol over områdets mulige forekomster af olie og mineraler.

Post 0: Start (Kagerup)

Materialer: A4-konvolutter, kort, penge, O-poster

Opgave: Tjek-ind

Spejderne stiller til start ved Kagerup Station. Der kan tjekkes ind fra kl.: 12:00 (hos Dillekom pers. i ført spejderuniformer, Peter, Jacob Høiby og _____), hvor det også kontrolleres om spejderne har det obligatoriske udstyr med, herunder 1. hjælpsgrej, lygter og kompas med. Endvidere forsegles spejdernes mobiltelefoner.

Der udleveres (i en samlet konvolut):

- Kort
- Kortudsnit til startopgave
- Regler og tider
- Penge

13:15: Der instrueres om:

- Sikkerhed; Forlad aldrig makker
- Gå ikke på skinner
- Regler og tider
- Gennemgående
- Kortet er godt, men få stier passer ikke.

Hubert Hankispank (Anders) briefer spejderne om sidste nyt angående de mystiske Sasquatch-observationer, som er blevet gjort i området. Spejdernes sendes ud i vildmarken for at samle oplysninger om og beviser på Sasquatch hos vildmarkens beboere. Første stop er GL. Syvfinger. RCMP har allieret sig med en lokal medicin mand (Stumme Østers, Rune SP), der kan spore GI. Syvfingers aktuelle opholdssted ved hjælp af lidt magi, røg og ild.

Startopgave: På det udleverede kortudsnit (som er blæst stort op, ca. 1:5.000) er der indtegnes række poster mærket med A, B, C osv . Når røgen har lagt sig vil der på en tavle stå to tal hver

efterfulgt af et gradtal. Spejderne skal nu lave en krydspejling på det udleverede kortudsnit og begive sig derhen hvor posten ligger (efter dette er kontrolleret). Når spejderne kommer ud til området hvor posten ligger, så er der ca. 5/10 forskellige poster placeret forholdsvis tæt på hinanden. På hver post hænger der et kortudsnit med en indtegnet post, men kun den/de poster der ligger på det rigtige sted viser vej til Post 1. De øvrige sender spejderne ud på en genvej i form af en død post med kortudsnit, der så viser vej til Gl. syvfinger.

Der skal være mandskab både ved kortudsnit og ved omvejsposten.

Post 1: Gammel Syvfinger

Mandskab: Odin-Blackfoot

Materialer: Arbejdstegninger til gennemgående opgave, lister til gennemgående. 33 glas m. fingeraftryk

Opgave: Tage fingeraftryk, evt. starte på den gennemgående opgave.

Gl. Syvfinger oplyser, at han fået røvet sit foråds-kammer for et par nætter siden. Han mener, at gerningsmanden har efterladt et fingeraftryk er på et tomt syltetøjsglas. Spejderne er velkomne til at tage et aftryk af syltetøjsglasset.

Gammel Syvfinger opfordrer også spejderne til at fremstille en skydelære (gennemgående opgave). En skydelære er altid rar at have i baghånden i vildmarken, når man skal måle kaliberen på ammunition mv. Gl. Syvfinger har en arbejdstegning, som spejderne kan købe billigt.

Videre: Gammel Syvfinger har hørt, at Harry Humbleding efter sigende skulle have fået røvet sin højt elskede samling af Skotsk singlemalt whisky. Måske er det Sasquatch der er på spil?

Post 2: Harry Humbleding

Mandskab: 1. Lillerød

Materialer: PVC-rør

Opgave: Fremstille destilleringsapparat og destillere.

Harry Humbleding sidder med sit slæng på stambaren "The Old Poacher", et lidt skummelt sted der absolut ikke har alle tilladelser og licenser i orden. Baren er netop løbet tør for whisky. Måske er den blevet stjålet, måske drukket, ingen kan rigtig huske det...

Heldigvis har baren et tilknyttet hjemmebrænderi, hvor spejderne selv kan destillere lidt whisky, som de efterfølgende kan så kan give eller måske endda sælge til Harry. Når Harry har fået slukket sin tørst, begynder det at dæmre for ham: Han kan huske, at have set en høj abelignende mand løbe bort med en tønde af den bedste skotske singlemalt whisky.

Spejderne bør ikke nævne, at de samarbejder med RCMP, da Harry ikke er på god fod med disse.

Videre: Harry kan fortælle, at hans gode ven McKennoch også har set det mystiske abevæsen. Han skal dog også blødes op med whisky før han vil tale. Spejderne kan købe noget af Harrys til en god pris.

Post 3: McKennoch

Mandskab: Odin-Blackfoot

Materialer: Hurtigtørrende gips (Alabastergips?) til aftryk, projektor, lærred, generator.

Opgave: Sætte snare op og tage gipsaftryk.

McKennoch er en smule tvær og gnaven, når spejderne ankommer. Han løsner dog gevaldigt op, hvis han får en tår whisky. McKennoch kan herefter fortælle, at han en tidlig morgenstund så en stor behåret og opretgående skabning bevæge sig omkring i området med en luskende gang art. McKennoch kan endog fremvise et stort fodaftryk, som spejderne er velkomne til at tage et aftryk af, hvis de blot vil hjælpe ham med en lille ting. Sagen er nemlig den, at McKennoch på det seneste ikke har haft held som pelsjæger, han fanger kort og godt ingen ting.

Hvis spejderne kan hjælpe ham med at sætte en fælde op, kan de få lov til at tage et aftryk. Spejderne kan købe lidt hjælp til hvordan dette gøres. For et beskedent beløb kan man købe adgang til McKennochs hjemmebiograf, hvor der vises en lille videofilm om hvordan man sætter en snare op (youtube-klip).

Spejderne bør ikke nævne, at de samarbejder med RCMP, da Harry ikke er på god fod med disse.

Videre: Det er ved at være spisetid, og McKennoch kan varmt anbefale Fede Filberts gæstgiveri. Spejderne skal blot huske at ikke at kalde ham Fede Filbert men derimod Fat Phillipe...

Post 3b - Bonus

Udlægges af Gamle Røde ()

Post 4: Fat Phillipe & Heinz Überkugl

Mandskab: Klan Ymer

Materialer: Abekostume, Stjernetelt, frugtkasser til bod, vanddunke, RCMP grej, musikafspiller, petroliumslamper

Opgave: Madlavning + bålænding med stål og flint/ildbor

Fat Phillipe har for tiden besøg af Heinz Überkurgl, der byder på smagsprøver fra det traditionelle tyske køkken - wurst, kartoffelrösti og kålslaw - med et stræf af det franske køkken til dessert: mousse à la vanille avec des baies marinées.

Mens spejderne er ved at tilberede aftensmad angribes lejrpladsen pludselig af en Sasquatch (2xMøller), der bortføre en spejder. RCMP sender efter følgende patruljer ud i området for at finde den bortkomne spejder.

Videre: Når spejderne er færdige med deres mad, skal de aflægge rapport til RCMP, hvor de skal fortælle om hvad de har fundet ud af i løbet af eftermiddagen. Herefter sendes de ud i den mørke skov, for at finde den bortførte spejder.

Post 5: Stumme Østers

Mandskab: Gamle Røde

Materialer: Indianergrej, forseglingsposer, tipi?, ingredienser til mikstur (smag / lugtekimsleg?)
plast svejser:

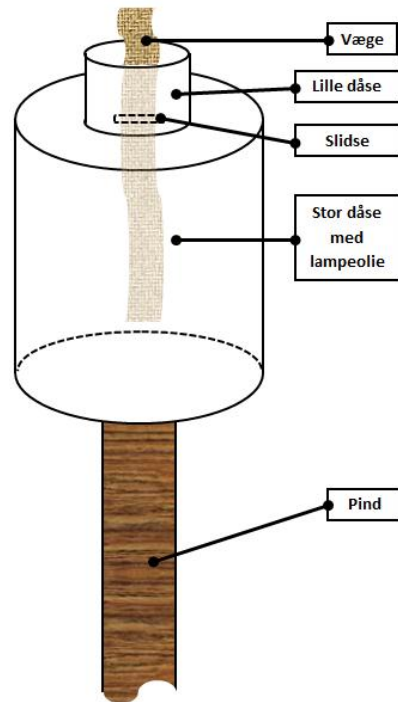
<http://www.moreland.dk/da/products/poselukker/?productgroupid=5066&gclid=CLfFyO6A3bICFQ4wmAodTFcALA>

Opgave: Fremstille fakkell eller lanterne [Undersøges], fremstille mikstur + finde frem til ingredienser.

Stumme Østers er til at starte med helt stum. Hans tunge kan dog løsnes med lidt ildvand eller andre lækkerier som spejderne måtte have i sækken.

Stumme Østers kan fortælle, at den eneste måde at spejderne kan få Sasquatch til at frigive den bortførte spejder er ved at bedøve den med et mikstur af uglespyt (karrypasta?) og egerblod (tomatpuré?). Stumme har mener at han tilfældigvis ingredienserne ved hånden, men han har lidt svært ved at finde de rette ting, da der er blevet lidt rodet. Man kan dog lugte sig frem til de rette ingredienser, men Stummes lugtesans er gået fløjten for mange år siden. Hvis spejderne kan finde dem, kan få dem billigt for et par dollars.

Den eneste måde hvorpå spejderne kan få Sasquatch til at indtage miksturen er ved at skyde den med et pusterør. Spejderne skal derfor begive sig mod Baad Faart Stammen, men den hvide mands lygte ikke er god hvis man vil finde dem. Baad Faart-indianerne er meget bange for den hvide mands lys. I stedet bør spejderne lave en fakkell eller lanterne, og finde vej ved hjælp af denne.



Videre: Stumme Østers vil have, at spejderne drager til Baad Faart Tribe (den lokale indianer stamme). Spejdernes lygter forsegles til næste post, og de skal finde vej alene ved hjælp af deres fakkel!

Post 6: Baad Faart Tribe

Mandskab: Birkeklanen

Materialer:

Opgave: Fremstille pusterør + pil, skydning med pusterør, kontrol af forseglede lygter

Spejderne møder den notoriske hovedjægerstamme *Baad Faart Tribe*, som er vidt berømte for deres præcise pusterør. For et par sølle dollars er Baad Faart-indianerne villige til at vise spejderne i hvordan man fremstiller det perfekte pusterør. Når spejderne har fremstillet pusterøret, skal der selvfølgelig skydes til måls.

Ved ankomsten til posten undersøges forseglingen af spejdernes lygter. De må herefter bryde forseglingen og bruge deres lygter igen (Stil evt. lamper ud så spejderne kan finde posten).

Videre: Baad Faart-indianerne mener, at den skøre hvide mand med navnet Patterson, af indianerne kaldet *ham der danser med svampe*, ved hvor Sasquatch er.

Post 7: Roger Patterson (Bigfoot filmens ophavsmand) og Sasquatch-lejren

Mandskab: Odin-Blackfoot

Materialer: Telte, farvede champignoner/svampe, abekostume

Opgave: Forskellige koder og snigningsøvelse

Patterson har lige siden han filmede Bigfoot i 67' været besat af at finde frem til Sasquatch's hemmelighed og har nogle opsigtsvækkende opdagelser og solide spor. Det kræver dog at man frigør sin hjerne og tænker i mange dimensioner mener han, for at man kan tyde de koder man kan finde i hans Jordhuler/telte.

Spejderne skal nu ud på et lille stjerneløb til Pattersons forskellige huler. Før de går ind i en hule/telt, skal de indtage en tilhørende svamp, der kan frigøre deres sind.

Rød svamp (kode 1): Video-kode med kortskitse over Sasquatchlejren

Blå svamp (kode 2): Lydkode (Der fortæller, at Sasquatch har den kidnappede spejder i deres lejr)

Grøn svamp (kode 3): Føle-kode i mørkt telt, (der fortæller at Sasquatch, kan være farlige og at spejderne derfor skal snige sig).

Når spejderne har løst koderne ved de, hvor Sasquatch-lejren er, og at den forsvundne spejder også er der. De skal nu lave en "Ghillie Hood" (camouflagedragt af naturgenstande, der dækker skulderpartiet) for at kunne snige sig ind på Sasquatch.

Der skal være en forpost hvor spejderne møder Perry, modtager instrukser og får udleveret materialer. Det ene sjakmedlem iføres camouflagedragten og sniger sig ind til Sasquatch-lejren, hvor den bortførte spejder sidder fanget. Spejderne skal skyde Sasquatch med pusterøret. Spejdernes sjak-nr. skal være noteret på pilen, så det kan bedømmes hvor godt de sniger sig.

Det tager et stykke tid før bedøvelsen virker, og indtil da kan Sasquatch blive meget aggressive. Spejderne bør derfor skynde sig bort når de har skudt Sasquatch.

Videre: Perry modtager spejderne efter de har bedøvet Sasquatch, og han lover at befri spejderen når bedøvelsen virker. De hurtigste sjak har mulighed for at tage bonusposten ellers skal man begive sig til Phat Phillip's gæstgiveri, hvor komfortable bivuakpladser venter.

Post 7B: Bonus post

Udlægges af Ymer, af Birkeklanen

Post 8: Fat Phillip, Overnatning

Mandskab: Ymer

Materialer:

Opgave: Bivuak, madlavning

Spejderne debriefes af Hubert Hankispank. Han fortæller dem, at han har modtaget en melding fra Patterson om at de bortførte spejdere nu er befriet. Han kan yderligere berette, at

delstatsregeringen på et hasteindkaldt møde har besluttet at oprette et reservat til Sasquatcherne, hvor disse kan leve i fred.

Lidt før Daggyr åbner Phillip's køkken igen. Morgenens menu står på...

Videre: Lidt før løbet startes igen lyder der et brag ude i skoven. RCMP kan efterfølgende briefe spejderne om, at den russiske storvildtsjager Alexandr Grivko just har meldt, at han er blevet overfaldet af en gruppe Sasquatch. Grivkos lejr er tilsyneladende blevet ramt af en kæmpe eksplosion, så spejderne må skynde sig derhen.

Post 9: Alexandr Grivko

Mandskab: Team Mads & Mikkel

Materialer: Konvolutter med meddelelser (Anders)

Opgave: 1. hjælp

Den velhavende russiske storvildtsjager og tidligere supersværvægts bokser Alexandr Grivko og hans jagtkammeraters er blevet udsat for en stor eksplosion. Alle er hårdt sårede og spejderne skal yde førstehjælp. Når dette er gjort kan russerne fortælle, at de er blevet overfaldet af en gruppe Sasquatch.

Dette er dog en dækhistorie fra Grivko & Co. I virkeligheden arbejder de for Russian Petromax, og de har forsøgt at koble sig på den transcanadiske gasledning for at tappe gas mhp. videresalg på det sorte marked. Dette er dog gået grueligt galt og de er ved en fejl kommet til at antænde gassen. Alt dette for spejderne ikke at vide endnu, men hvis de er opmærksomme kan de godt se tegn på, at Grivkos historie ikke passer. F.eks. går et jegtselskab sjældent klædt i kedeldragter og sikkerhedshjelme.

Spejderne får udleveret en forseglet konvolut med en meddelelse til Russian Petromax, hvor Grivko påstår at hans onkel arbejder. Det er yderst vigtigt at onklen får besked om ulykken. Han opfordrer også spejderne til at meddele RCMP, at Sasquatch-stammen bør udrydes, da de tydeligvis er til fare for vildmarkens beboere.

Videre: Grivko beder spejderne om at gå til Inspektør Morse for at sende en meddelelse til Russian Petromax hovedkvarter.

Post 10: Inspector Morse

Mandskab: 1. Lillerød

Materialer:

Opgave: fremstille signaleringsflag, signalering, de internationale morseregler.

Inspector Morse er vildmarkens største kapacitet når det gælder signalering og koder. Spejder skal morse beskeden fra Grivko til Russian Petromax med flag. Spejderne høres også i de internationale morseregler. (Morse til hovedkvarter).

Spejderne skal morse med signaleringsflag over til den østlige side af Esrum Sø, hvor Russian Petromax hovedkvarter befinder sig. Men da Insp. Morse ikke er imponeret over

spejdernes morsefærdigheder kræver han, at det ene sjakmedlem går et stykke væk, og noterer morsemeldingen ned som kvalitetssikring. Derved kommer spejderne i praksis til at morse til sig selv.

Når spejderne har modtaget og oversat meldingen viser det sig, at Grivko ikke har rent mel i posen, men ønsker at tilegne sig rettighederne til (rov)minedrift i området sammen med Russian Petromax.

Videre: Disse nye oplysninger skal selvfølgelig meddeles til RCMP. Den hurtigste vej går over Crazy Joes færgefart.

Post 11: Crazy Joe

Mandskab: Birkeklanen

Materialer: Tovværk, taljer, baljer

Opgave: Krydse sø i balje

Hos Crazy Joe kan spejderne skyde over vildmarkens hurtigste færgerute. Det er heldigt, da spejderne hurtigst muligt skal til RCMPs hovedkvarter ved Kagerup station.

Spejderne skal også prøve Crazy's nye Hinterbahn, som vil få dem op på et hidtil uset adrenaliniveau, hvilket gør dem i stand til at bevæge sig endnu hurtigere gennem vildmarken.

Videre: Efter at have skudt genvej via færgefarten skal spejderne gå til RCMP ved Kagerup. De hurtige hold kan dog lige nå at besøge Crazy Joes onkel Big Bac, som har gjort en vigtig opdagelse.

Post 11B: Bonuspost: Big Mac

Mandskab: Odin-Blackfoot

Materialer: Pepsi, Coke, Skod-cola og Jolly-cola

Opgave: The pepsi challenge

Big Mac har gjort en enestående opdagelse, som sætter alt andet i perspektiv: Det er svært at smage forskel på lunken cola, hvis man har bind for øjnene!!! Spejderne får selv lov at prøve.

Post 12: RCMP / Mål i Kagerup

Mandskab: Dillekom, Odin

Materialer:

RCMP får oplysningerne fra spejderne og har i mellemtiden fået analyseret fingeraftrykket fra GI. Syvfinger (post 1), og der er et 100 % match med den russiske storvildt jager og tidligere super sværvægtsbokser Alexandr Grivko. RCMP forstår med spejdernes information nu motivet og brikkerne falder på plads - Alexandr Grivko har under dække af Sasquatcherne forsøgt at tappe den transsibiriske gasledning.

Aflevering af gennemgående opgave. Det tjekkes, om forseglingen af mobiltelefonerne er blevet brudt.