

DREJEBOG FOR

DILLE 1999

D. 28. - 29. AUGUST

Denne drejebog er for postmandskab på Dilleløbet og er lavet af Dillekomiteens medlemmer. For at sikre en retfærdig afvikling af arrangementet og ikke at ødelægge oplevelsen for spejderne, må indholdet af denne drejebog ikke komme videre end til postmandskabet. Spørgsmål til Dillekom.

Dillekomiteen:

Rune Højbjerg Hansen (RH)	21836712	runehansen@hotmail.com	21836712	Kanoer og nødtelefon
Thomas Q. Christensen (TQ)	45974654	zar@dst.dk	26285614	Rute, kort og tilladelser
Mikkel Klim (MK)	35850006	mgl@image.dk	20419473	Økonomi og tilmelding
Peter Tranevig (PT)	35839497	tranevig@post.cybercity.dk	20419472	Mad og historie
Claus Damgård Nielsen (CN)	32844212	clausoghelle@post.tele.dk		Grå M&M's
Rune Skovgaard-Petersen (RS)	39185288	rusk@private.dk	20903459	Koordinering og historie

Andre:

Morten Scheibye		morten@scheibye.dk	23690919	Post 6, 11
Henning Christiansen	47100073	viking1@get2net.dk		Post 10
Christoffer Griebel			23690919	Post 2, 8, 12

Generelt: Posten er selvforsynende mht. materialer, udklædning og transport, i det omfang det er muligt. Dillekom. kan være behjælpelige, såfremt posten mener det er påkrævet. Det er vigtigt at posten er organiseret således ventetiden minimeres eller helst elimineres. Dette kan gøres f.eks. ved at have et sted for indcheckning / udcheckning, et sted hvor opgaven udleveres / indleveres. Husk det skal helst ikke gå ud over historien og indlevelsen. Der skal være **vand til spejderne** på alle poster, hvorfor der henstilles til posten om selv at medbringe (fyldte) vanddunke. Desuden bør posten medbringe guld / pengesedler, evt. kort med næste post, evt. mobiltelefon og ekstra skrivegrej.

Indlevelse: Der lægges stor vægt på indlevelse og historien. Det er derfor en god idé at kende hele handlingen på Dille – læs dette manuskript. Det er muligt at handle med spejderne, da de medbringer penge (100\$ i guld eller sedler) – der er således både mulighed for at købe tjenester af spejderne og kræve penge for materialer mv.

Point: Der gives en del point for hvor godt spejderne lever sig ind i historien og løser opgaven. Der henstilles til at benytte hele den pointsum, der er angivet i denne drejebog, såfremt det er muligt (dvs. bedste opgave => maks. point)

Tid: I denne drejebog er der angivet hvor megen tid spejderne maksimalt har til rådighed på posten. Desuden angives (under postnavnet) hvornår det forventes at første hold ankommer, samt hvornår sidste hold senest må ankomme for at få lov til at løse opgaven. Det er vigtigt at spejderne får en god oplevelse, hvorfor tiden og øvrige handlinger bør tilpasses den enkelte situation, dvs. f.eks. om spejderne skal direkte videre.

Ledermad: Det vil være muligt at overnatte på post 8 hos Fat Phillipe, dog skal man være udklædt, hvis man går rundt ved spejderne. Det vil være en god idé selv at medbringe et telt. På lejren (Åsevang) vil det være muligt at få aftensmad lørdag og morgenmad søndag. Hvis man skal spise med skal man tilmelde sig til Mikkel Klim, senest fredag aften før løbet. Prisen vil være ca. 40kr. pr. leder.

Møder: Der afholdes koordineringsmøde for én eller to fra hver klan d. 17. august kl. 19.30 på Asgaard. Desuden er der møde på Asgaard / Breidablik om fredagen kl. 21.00. Her er alle velkommen, og der vil være øl og hygge samtidig med posterne forberedes.

Introduktion

Indianerne er på krigsstien, Nybyggerne er ophidsede og situationen generelt meget anspændt i området vest for den hurtigt voksende nyanlagte by Longbay. RCMP kender ikke den nøjagtige grund til denne opstandelse, for alle der kommer ud af området kommer med modstridende forklaringer. En ting er dog sikkert – hvis ikke der bliver grebet ind kan det resultere i indianeroprør, borgerkrig eller det der er værre! En anden ting står også rimeligt fast og det er at problemet dækker et større område og RCMP ikke har mandskab nok til at klare opgaven på egen hånd. Således anmodes godtfolk med gå-på-mod og kundskaberne i orden om hjælp til at løse opgaven. Frivillige der melder sig vil blive rigeligt belønnet med hæder og ære, men det kræves at man arbejder sammen i tommands sjak og har evner til at begå sig i den canadiske ødemark, f.eks. at man er spejder.

Post 0 RCMP – Indianere 10.30 – 11.45

Skodsborg station 0m

Spejderne ankommer senest kl. 11.00 til Skodsborg station og går 3-400m ind i skoven til en indianerboplads, hvor Bullymose indianerne holder til. En seismolog render rundt med en mærkelig maskine og laver seismografiske målinger. RCMP er også til stede og byder velkommen, checker udrustning og fysisk form.

Spejderne indcheckes, får udleveret **kort, penge, personbeskrivelse samt regler og tider**. RCMP fortæller at spejderne skal begive sig til Longbay byen, hvor der er problemer. Da Longbay byen ligger lang væk fra øvrig civilisation og området i øvrigt er dårligt kortlagt, må man først rejse dertil, hvilket i sig selv er en bedrift. Ved at opsøge de beboere der er i området omkring Fort Hunter (Jægersborg Dyrehegn) kan man få besked om, hvorledes man lettest kommer til Longbay byen. De lokale Bullymose indianere ved hvordan man kommer til Longbay, så måske man kan aflure dem vejen. Spejderne får også (i den lokale indianerlejr) udleveret en **indianerkodenøgle**, der sætter dem istand til at tyde de indianerspor de måtte møde undervejs (post 0a og 0b).

Der lyder et ordentligt brag (kl. 11.30) og så seismograffætteren og siger at måleren er gået helt amok – maskinen ryger (opstrøg). Seismologen han kan hverken finde hoved eller hale i det, men måske kan spejderne... Spejderne får udleveret et stykke papir med en **seismografkode** og tyder forhåbentligt denne. I koden står der "Gå til krydset syd for Bøllemose".

Mandskab: Seismolog: Rune H. RCMP: Mikkel, Rune S., Thomas, Claus Indianere: 2-3 fra Ymer

Materialer: Seismograf kode (RH), Seismograf (RH), RCMP udklædning (PT), kort (TQ), guld / penge (RS), personbeskrivelse (RS), regler og tider (RS), Bullymose indianerkode (RS), sten til indianerkode (PT), maling til at male kodesymboler på (RS), tipi (MK), totempæl, opstrøg og kanonslag (TQ), engangskameraer, kameraer (RS, MK, PT), mobiltlf. (MK)

Tid: 2-3 min. pr. hold ved indcheckning, maks. 30 min. til kodeopgave

Point: 0

Post 0a Indianerspor 1

800m

Indianersymboler på sten: "Gå syd én kilometer"

Post 0b Indianerspor 2

1400m

Indianersymboler på sten: "Gå til Orehøj"

Post 1 Gammel Syvfinger**Orehøj – Jægersborg Dyrehegn****12.00 – 13.30****3300m**

Her møder spejderne den gamle håndværksmester Syvfinger og indianeren Blishøne ved Solopgang. Det er Blishøne der har lagt sporene som spejderne har fulgt, han lagde dem godt nok til sin stamme, men det er fint nok at spejderne også har kunnet benytte dem.

Gamle Syvfinger ved at det vil være en god idé at have noget at skrive og tegne på, hvorfor der udleveres en **arbejdstegning, træ til paddelblad** (gennemgående opgave er en paddel). Instruktion over korttegning fås først i Long Bay (post 4).

Desuden skal spejderne lave en **gibsform til dybdelod**, som støbes senere. Forklaringen er at et dybdelod af en eller anden grund er i høj kurs for tiden, og man altid kan sælge det og tjene en skilling på det. Desværre har Gamle Syvfinger ikke noget metal til at støbe loddet af, men det har Sam Finkelstein efter sigende.

Blishøne ved hvordan man kommer til Longbay og fortæller spejderne at de blot skal følge Miller creek (Mølleåen). Gamle Syvfinger kommer i tanke om at han da har nogle **gamle kortskitser** over Miller Creek og det kan da være at spejderne kan bruge dem. Tiltrods for at orienteringen bør være en smal sag, støder spejderne på en række forhindringer (poster) undervejs, og der er absolut ikke tale om en ufarlig rute. [Spejderne får udleveret en kortskitse over hele Mølleåen med den rute de skal følge indtegnet – ingen poster er indtegnet, men dukker bare op undervejs].

Mandskab: 4-6 fra Ymer Klaan (PT)

Materialer: Gips, vand, arbejdstegning, padler, brædder (Anders N.) udklædning, kort til spejderne (TQ)

Tid: maks. 30 min.

Point: 5 for indlevelse – formen bedømmes på post 3.

Post 2 Skinny Paganinni**Bålplads v. Mølleåsdalen****12.30 – 14.00****5100m**

Spejderne møder den noget forvirrede italienske kok, der mod betaling udleverer en varm sten og kylling, således at spejderne undervejs kan lave en rumpekylling. Den italienske kok er ikke en hr. hvem-somhelst, men den berømte Skinny Paganinni (Kim Johnsen) – en af Fat Phillip's gamle kammerater. Spejderne skal vest på og der vil være stor sandsynlighed for at støde ind i Phillipe, så han skal hilses fra Skinny. Skinny har hørt rygter om at madforsyningen er lidt sløj ovre hos Phillipe, så spejderne får kyllingerne meget billigt. Bålet skal være tændt 1½ time før spejderne kommer (inkl. sten).

Spejderne skal bare følge ruten fortsat mod vest ad Miller Creek, indtil næste post dukker op.

Mandskab: Jonas, Martin og én til fra Grethesholm

Materialer: 1 kylling pr. hold (PT), sten (PT), brænde, alu. folie (PT), poser, vand, arb. handsker

Tid: 5 min.

Point: 0

Post 3 Sam Finkelstein**Ravnholm – Mølleåsdalen****13.30 – 15.30****7800m**

På vejen op af Miller Creek møder spejderne pludseligt Sam Finkelstein. Sam og hans venner (inklusive good old Harry Humbling) byder velkommen og spørger til hvad spejderne har oplevet undervejs. Spejderne skulle gerne fortælle at de har en gibsform til et dybdelod – det er jo smadder heldigt for Sam har de nødvendige remedier for at kunne foretage støbning af dybdelod i den gibsform som spejderne har lavet. Super! Sam er jo gammel alkymist og har lidt overskud af bly som han ihærdigt prøver at få omdannet til guld. Således kan spejderne nu fremstille et dybdelod, som de skal bruge ved kortlægning senere. Når spejderne har støbt loddet, skal de fortsætte ned af Miller Creek.

EVT. RCMP til hest. Spejderne møder det beredne politi, der patruljerer langs Miller Creek

Mandskab: 6-7 fra Stammen (TQ). Bemandes indtil alle hold har været der (senest kl. 16.00?).

Materialer: Bly, evt. tøris, effekter, gasbrænder, gryde til bly, smelte / støbegrej, ekstra snor til dybde lod (10m pr. lod) – spejderne bør selv have 12m sisal med!, målebånd / tommestok, mærker til dybdeangivelser (f.eks. isolertape), heste (Dorte Örnås?), vand

Tid: 30 minutter – ikke meget mere!

Point: 15 for dybdelod, 10 for form, 5 for indlevelse

Post 4a RCMP Longbay**Fuglevad – Sorgenfri****14.30 – 16.30****11000m**

Ved Longbay by står det lokale RCMP og tager imod – de har modtaget morsesignal om at hjælpen (spejderne) var på vej. RCMP forklarer at grunden til de megen ballade først og fremmest er at flere ellers tidligere frugtbare og naturskønne dale er blevet oversvømmet. Hvorfor dette i sig selv skulle resultere i så alvorlige problemer er imidlertid uklart, så dette skal spejderne undersøge – dvs. de dalenes tidligere beboere skal i første omgang udspørges. Da dalene nu er blevet til søer udleveres der **én kano pr. sjak**. Spejderne skal først sejle op til Lyngby ad Mølleåen (uden kort), og herefter padle rundt og besøge vildmarksfolk på det der er kommet til at hedde Longbay Lake, den del af Miller Creek, der stadig er der (det er den der er gået over sine bredder) og til sidst over Lake Backsword, hvor de lægger til på den vestlige bred.

Undervejs bør spejderne erfare at indianerne er vældig utilfredse og er i gang med at opruste til en væbnet konfrontation. Indianerne er nemlig af den overbevisning, at det er indbyggerne i Longbay byen som bevidst har ødelagt deres jagtmarker (de nuværende søer), for at kunne stjæle landet fra dem og derefter udvide byen. Indianerne mener at de hvide på et senere tidspunkt, når indianerne har søgt til andre jagtmarker, vil dræne vandet og bygge huse og udvide byen.

Mandskab: Kanoansvarlig: Rune H. Kørsel: Lars og Pjuske (Stammen) Hjælp: 1-3 Dillekom.

Materialer: 1 kano pr. hold (RH og TQ), mærker til kanoer (PT), kanotrailer!, bil / lastbil, vand

Tid: maks. 15 min.

Point: 5 point for indlevelse

Post 4b RCMP Longbay**Møllen på Hovedgaden - Lyngby**

Overbæring og der RCMP udleverer et kort (i raskitse form) over området før det blev oversvømmet. På kortet er der indtegnet **kompaskurser** til de steder, hvor dalenes beboere sidst er blevet set. Desuden skal spejderne **benytte deres dybdelod** til at måle dybden på udvalgte steder, således at oversvømmelsernes omfang kan kortlægges.

de sidste instrukser gives her af RCMP, såfremt det er nødvendigt. Er holdet for dårlige eller for langsomme til at sejle kano, må holdet fortsætte til post 6 Karusendorff i Lyngby Åmose til fods. Der er 1500m fra post 4a (maks. 45 min.). **Ingen hold fortsætter i kano efter kl. 18.30!**

Mandskab: TQ og RS

Materialer: Kort med alternativ rute til fods (TQ), kort over søerne med angivelse af hvor der skal loddes dybder (TQ)

Post 5 Danny Dangerous**Ø i Lyngby sø****15.30 – 18.00****14000m**

Spejderne sejler ud til Danny D. efter den angivne kompaskurs. Han siger at han kan fortælle dem et og andet, men først skal de altså lige prøve hans kombinerede sejlads og løb **forhindrengs- / manøvrebane** med og uden kano på tid. Spejderne går ikke i land først, men starter i kanoen med at padle rundt om nogle forhindrengs i søen på tid. Herefter stoppes tiden når kanoen rammer øen og spejderne får tid til at komme i land og smide redningsvest mm. Tiden startes igen når spejderne løber ud på forhindrengsbane på landjorden. Vær opmærksom på flaskehalse – der skal således gerne kunne være flere hold ad gangen på manøvre- / forhindrengsbane.

Herefter fortæller Danny om en masse indianere der er meget sure på de mennesker der bor i Longbay. Han siger farvel og spejderne skal følge kompaskursen til næste indbygger i vildmarken. Dybden skal loddes undervejs!

Hold der kommer efter kl. 18.00 sendes direkte videre til post 7.

Mandskab: 4-6 fra Ymer Klaan (PT). Posten bemannes til kl. 19.00.

Materialer: Kanoer (Ymer / TQ), remedier til forhindrengsbane (f.eks. 1½ litersflasker med anker, sisal, bildæk, presenninger, vandpistol, tovværk osv.), udklædning, stopur, vand

Tid: maks. 15 minutter

Point: 20 for tid på forhindrengsbane, 5 for indlevelse

Post 6 Karusendorff**Lyngby Åmose****16.30 – 18.30****15000m**

Spejderne har sejlet ned af åsystemet (Lyngby Åmose) efter de kompaskurser RCMP har givet dem i Longbay. Her møder de en person der er vældig tilfreds med oversvømmelserne, nemlig storvildtfiskeren J.J. Karusendorff og dennes venner Sudenwald, Brasenberg og Karpenstein. Her skal spejderne **lave en wobler** til at fange fisk. Denne bindes på en fiskestang (en pind) og skal trækkes efter kano i håbet om at de kan fange lidt ekstra proviant. Først skal Karusendorff dog lige beundre wobleren, for det kan jo være han selv kan bruge den.

Spejderne sejler ud af Åmosen og ud på Lyngby Sø efter kompaskurserne. Før spejderne siger farvel fortæller Karusendorff dog lige at indianerne er på krigsstigen, hvilket også blev fortalt hos Danny Dangerous (post 5). Han fortæller også at de er sure over at deres **jagtmarker er ødelagte** pga. oversvømmelserne, da det er gået ud over nogle særdeles frugtbare og hellige dale. Indianerne mener at det er **fordi den hvide mand udbygger Longbay by** så voldsomt at det har forårsaget Miller Creek til at gå over sine bredder.

Mandskab: Morten Scheibye (Blackfoot), Pudde, Jonas og 2-3 Ymer. Posten bemannes til kl. 19.00

Materialer: Fiskegrej, udklædning, materialer til wobler: træstykker, metalstykker, fiskekroge (RS), maling, øjer (RS), fiskeline (RS), arbejdstegning (RS), net, vand

Tid: maks. 45 min.

Point: 25 for Wobler (udførelse, anvendelighed, design, udseende), 5 for indlevelse

Post 7 Leonardo van Gogh

Allershvile – Bagsværd Sø

17.30 – 20.00

Efter at have loddet et par dybder, ankommer spejderne til Lake Backsword, nærmere betegnet til Leonardo van Gogh. Den italienske-hollandske maler har slået sig ned i den canadiske ødemark, da lyset er helt specielt, og hans kone Gertrude, har aner på disse kanter. Han er blevet involveret i hele denne sag om indianernes utilfredshed, da hele hans galleri blev brændt ned. Da han er en revolutioner maler tier han ikke med at fortælle sandheden. Ved brænden så han et glimt af den berygtede indianerhøvding Crazy Horse, men Leonardo er kommet til skade med hånden, og kan derfor ikke male noget billede af ham. Derfor opfordrer han spejderne til at **male et billede** af høvdingen på baggrund af de oplysninger, de får af Leonardo. Gertrude sørger for lidt **sandwiches og drikke!**

Når spejderne har malet deres billede, opfordrer Leonardo spejderne til at opsøge RCMP for at viderebringe oplysninger om indianernes utilfredshed og den væsentlige oplysning at **de opkøber våben i stor stil og opruster til en nært forestående konfrontation med Longbays indbyggere.**

Mandskab: 4-7 fra Birkeklan (MK). Posten bemannes indtil alle hold har været der (kl. 20.30?).

Materialer: Farver, pensler, plader at male på, udklædning, kort, sandwiches (PT), drikke (PT)

Tid: maks. 45 min.

Point: 20 for maleri, 5 for indlevelse

Post 8 aften Fat Phillipe

Åsevang

18.30 – 21.30

Spejderne har nu gået og sejlet langt og ankommer til natlogi og forplejning – de skal blot lave det hele selv. De møder den hjertelige Fat Phillipe, eller Fede Filbert som onde tunger kalder ham. Således skal der laves en **bivuak og aftensmad**. Menuen står på indermad – rumpekylling tilberedt med Bombay sauce med løgris til. Dette skyldes at Phillipe har besøgt fra Indien – hans gamle lærling Rajiv Varanassi. Når spejderne har fået lidt at spise, har RCMP en vigtig opgave der starter ved midnatstid.

Mandskab: Fat Phillipe: Peter T. Inder: Claus D. Stemning og ledermad: Henning
Franscois Galouise: Christoffer G. Inderkone: Caroline
RCMP: Rune, Mikkel, Thomas Bivuak bedømmere: Anders N. og Morten S.

Materialer: Mad (Peter T.), udklædning, indisk musik, telte (MK, PT og RH), ledertelt (MK), ledermad (Ymer Klaan), vanddunke (MK), vandforsyning? (TQ), RCMP telt, flag mv., lyskæder (PT, RS, MK), generator (MK), indermusik (RH)

Tid: De har indtil midnat til at få noget at spise og lave bivuak (bedømmes under natpatrulje).

Point: 40 for aftensmad, 25 for bivuak, 5 for indlevelse, 15 for ild med stål og flint

Natpatrulje Nørreskoven / Åsevang **23.15 – 02.00**

Om natten skal spejderne ud på patrulje og **checke 3 RCMP kontrolposter**, der menes at umuliggøre våbensmugling uden at blive opdaget. Dette skal gøres på tid, for det er vigtigt at et så stort område som muligt afsøges på kortest tid. Spejderne startes i **tre hold kl. 23.30, 23.45 og 00.00**. Der udleveres o-kort, stempelkort og whisky til bestikkelse. Holdene møder 15 minutter før start.

På den sidste kontrolpost finder spejderne en besked og en kortskitse / gradanvisning fra en RCMP'er der også har været denne vej på natpatrulje. Beskeden henviser til en smuglerlejr, hvor der sidder nogle skumle personer og forhandler med nogle indianer. På jorden ligger en hårdt såret / død RCMP. Spejderne råbes an og opfordres til en sludder – blot de ikke er RCMP venlige! Det viser sig at være våbensmugler lejr og mens indianerne er optaget af noget andet griner smuglerne lidt i skægget over, hvor nemt det har været at få øget deres afsætning af våben, ved blot at lave nogle små velplacerede dæmninger hist og pist og sprænge nogle andre dæmninger i luften. Deres chef er ret genial – synes de selv! Dette overhører spejderne mere eller mindre tilfældigt, og alt imens får de serveret en traditionel indianerspise (loganbrød, kage el. lign.) og evt. noget at drikke. Indianerne er ellers ikke venligt stemt over for de hvide, så **spejderne skal på en eller anden måde forklare sig**, således at de i hvert fald ikke er udsendt af RCMP og intet har med Longbay byen at gøre – ellers bliver indianerne aggressive. Heldigvis har spejderne whisky med og det kan jo nok løsne op for stemningen. Våbenhandlerne aftaler med indianerne at de skal mødes næste dag for at betale for våbnene på forskud. Spejderne får opsuset at der er tale om Deadmans Gulch ved daggry. Tilbage hos RCMP rapporterer spejderne hvad de har oplevet i indianerlejren:

1. Det er våbenhandlere der står bag en massiv opdæmning af området, primært for profittens skyld.
2. Indianerne er meget tæt på at gøre oprør og venter kun på våbenforsyninger.
3. Betaling for våben finder sted ved Deadmans Gulch omkring daggry. Alt dette må Hubert Hankispank lige tænke lidt over og lægger sammen med sine officerer i løbet af natten en plan for hvad der videre skal ske.

Når spejderne kommer tilbage stoppes tiden og Varanassi lavet lidt te og kage.

Mandskab: Start / slut: 2 fra Dillekom.
Smugler /indianerlejr: 4-5 fra Ymer (Ninja, Stine, Tombo, Marcus, Marianne)

Materialer: Indianerlejr, kage / loganbrød (PT) , saftvand (PT), bålgrej, sløringsnet, armykasser, effekter, militærudklædning, 3-4 natløbscigarer, grej til 3 RCMP checkposter: ponchoer, gryder, rygsæk mv. (TQ, MK, RS), stempler,(RS), presenninger, kort til natløb (TQ), ur, tidsskema (RS), dukken Dennis (MK/TQ), RCMP udklædning, whiskey (PT, MK), propper (MK), whiskytønde (PT), æblesaft (PT), stempelkort (RS)

Tid: Minus 1 point pr. minut over tidsgrænsen (2 timer), normeret tid: 1½ time (gang)

Point: 30 point for hurtigste hold herefter lineær fordelt. 5 point for hver af de 2 døde poster. 15 point for alle tre oplysninger i smuglerlejren (5 point pr. rigtig oplysning)

Søndag

Post 8 morgen Fat Phillipe

Åsevang

07.00 – 08.30

Spejderne vækkes og tilbereder morgenmad hos Fat Phillipe. Menuen er indiske pandekager af en art og noget grød at spise og nepalesisk te. RCMP har besluttet at lade spejderne infiltrere våbensmuglernes rækker for at finde frem til bagmanden og hvor de får våben fra. Der er tale om en yderst farlig og kritisk mission. Alt eller intet. Således sendes spejderne ud til Deadmans Gulch, og de får besked om der skal **optages en rapport** om hvad de kommer ud for undervejs. Selv små oplysninger kan være af allerstørste betydning for sagens opklaring. der skal helst være kortskitser og tegninger i et ordnet system. Efter endt mission skal rapporten afleveres til RCMP. Således udleveres kort over Hareskov og omegn. Spejderne må gå fra kl. 08.00. hvis de er færdige...

Mandskab: 3-4 fra Dillekom.

Materialer: Mad, telte (RH, MK), kort (TQ), ledermad (Ymer Klaan), papir til hikerapport (RS)

Tid: Spejderne skal afsted 08.30 senest

Point: 20 for morgenmad, 10 for oprydning

Post 9 Deadmans Gulch

Bøndernes Hegn

08.15 – 10.00

Spejderne besøger en våbenhandler Wesley Skills og dennes hjælper Tuesday Elahor, som er udsendt af hovedskurken himself. De har oprettet en (lille) militæragtig lejr med skydebane, hvor der er et salgskontor (det er dog vigtigt at de fleste militærudklædningsressourcer bliver brugt til hovedlejren på post 11a). Skills og Elahors opgave er at sælge våben til indianerne og at rekruttere nye medarbejdere, der vel at mærke er til at stole på og har deres færdigheder i orden. Lige i øjeblikket er der mangle på sigtemidler, så hvis spejderne kan lave et periskop, ville det være noget der kunne bruges til et våbensystem. **Periskopet skal kalibreres** (justeres) og til det formål skal der pejles kompaskurser.

Når spejderne har bevist deres værd og Skills mener at de kan bruges i organisationen sendes spejderne **videre til hovedlejren med en kode**. Undervejs skal spejderne – hvis de ellers er kvikke nok – **løse koden** og få information om de nye hemmelige våben som der skal sælges. Det er også vigtigt at spejderne går en **bestemt rute til lejren, da området er mineret**.

Materialer: Spejle (Skæres af Lal fredag), Lister (loftet på Asgaard), udklædning, pressening (MK), hemmelig kode indeholdende password (RS), kortskitse

Mandskab: 4-5 fra Birkeklan (MK)

Tid: 30 minutter

Point: 20 for periskop, 5 for indlevelse

Post 10a Inspector Morse**Hareskov****09.00 – 11.00**

Før spejderne ankommer til smuglernes hovedlejr møder de Inspector Morse, RCMPs rutinerede kodehaj. Han fortæller at midt i smuglerlejren er der en datacentral, hvor der efter sigende opbevares de største hemmeligheder omkring våbensmuglingen. Således skal spejderne snige sig ind i datateltet og stjæle en CD-ROM (eller evt. diskette), der senere skal vise sig mere end almindelig værdifuld.

Post 10b Smuglernes hovedlejr**50m – 100m fra post 11a**

Spejderne ankommer til hjertet af våbensmuglernes operation og giver den medbragte kode til våbensmuglerne. Våbensmuglere i hovedlejren sidder og forhandler med nogle indianere fra Badfart tribe. Desværre er chefen ikke tilstede, da han er ude og forhandle nye kontrakter hos en vist noget genstridig indianer. Våbensmuglerne har ikke lige tid til at tage sig af spejderne så de må lige vente – hvorefter de gerne skulle være kvikke nok til at **snige sig** ind i "DATACENTRALEN" og stjæle en diskette, der indeholder de hemmeligste oplysninger. Evt. kan den ene spejder snakke med smuglerne, imens den anden stjæler disketten.

Post 10a Inspector Morse**Hareskov**

Når spejderne har været nede i smuglerlejren skal de tilbage til Morse, hvor diskettens indhold aflæses på en bærbar pc. Her er der bl.a. en knap benævnt "Operation Longbay", og når man trykker fremkommer følgende skema (det der **STORT** er en A-Å kode):

NOMAN SCHEIZKOPFF timeschedule for 29. august

Time	Place	Action
0700	Headquarters	Breakfast
0800	Headquarters	Briefing
0900	MEETING	Badfart Tribe
1030	SECRET MEETING	RCMP
1100	Outpost 3	Frokost og briefing
1130	STUMME ØSTERS	MEETING
1300	RCMP HQ	KILL HANKISPANK
1500	McKenocho	Golf
1600	Lake Longbay	Bestik eller drøb Karusendorf
1800	Headquarters	Flytte hovedkvarter

Morse har ikke lige tid til at tyde koderne, da han er på sporet af noget stort (tror han), men han kan da godt lige tage et print af filen "Operation Longbay". Ved at trykke på knappen "KODER" fremgår det at koden d. 29. august er en A-Å kode. Andre knapper viser diverse våben osv. Spejderne finder ud af, ved at **tyde koden**, at bagmanden er en pensioneret amerikansk general ved navn Noman Scheizkopff. Morse tilføjer at Scheizkopff er Wanted i 37 stater. Scheizkopff er jo imidlertid ude og forhandle nye våbenkontrakter, hos en vis Stumme Østers, hvilket også fremgår hvis spejderne tyder morsemeldingen. Spejderne må derfor drage videre ud i vildmarken for at søge efter generalen hos vildmarkens beboere – de kan jo starte hos Crazy Joe.

EVT. Hvis den arrangerende klan har ressourcer og overskud til det var det en mulighed at afsløre Scheizkopffs identitet vha. fingeraftryk, der er blevet sat på en CD-rom (nok på den blanke side – fingeraftrykkene skal nok tørres af ved aflæsning i en computer!).

Mandskab: 5-9 fra Team Henning (TQ), Jægerne (RH). Henning tlf.: 4710 0073, viking1@get2net.dk

Materialer: Militærgrej (MK), pressinger, telt(e), computergrej til effekter (MK), 3-4 bærbare PC med diskettedrev (MK, CN, Henning?), transportabel printer (PT, MK, RS), papirer med kodeudskrift (se herover), én diskette pr. hold med informationer (RS, MK), udklædning, vand, tekniske tegninger (RS), VB program (RS), Honda-generator (MK)

Tid: maks. 45 min.

Point: 20 point for kodeløsning, 5 for koden fra foregående post, 10 for snigning / indlevelse

Post 11 Crazy Joe

Sø i Jonstrup Vang

10.30 – 12.30

En klassiker. Færgefarten **i baljer over skovsø**. Det er muligt at der skal etableres 2 baner, for at imødegå flaskehalse. Crazy kender noget til Scheizkopf, bl.a. ved han at hans virkelige navn er Fred Upstairs, og han ved også hvor spejderne kan finde Stumme Østers, nemlig på Saloonen.

Mandskab: 2-4 fra Ymer Klaan (PT) og Morten Scheiby (Blackfoot)

Materialer: 2 baljer, tovværk, taljer, sisal, redningsveste, udklædning, vand

Tid: maks. 15 min. pr. hold

Point: 20 for at klare færgefarten hurtigt og effektivt, 5 for indlevelse

Post 12 Stumme Østers på Saloon

Hareskov

11.30 – 13.30

Spejder kommer vha. Crazys vejledning til Saloonen hvor de møder Stumme Østers, der sidder og tager imod. Skopudseren ved at Stumme har mødtes med Scheizkopf, men at denne netop er smuttet. Skopudseren ved at Scheizkopf vil komme tilbage og forhandle videre med Stumme, men det er svært da Stumme ikke siger noget. Således opfordres spejderne til at besøge tre steder i saloonen, hvor de mod at hjælpe vil få en oplysning, der vil kunne føre til skukens tilfangetagen. Desuden oplyses at Scheizkopf stjæler våbene fra den amerikanske hær vha. gamle soldatervenner.

Et sted skal spejderne skal lave **førstehjælp**, da der er nogle der har været oppe og slå og faldet ned fra et træ (eller lign.). Ved baren er bartenderen helt fra den da han desværre har rodet rundt i ingredienserne og han kan ikke længere lugte eller smage. Derfor må spejderne hjælpe ham med at finde de rigtige ingredienser, som står på opskriften (**smags / lugte kimsleg**). Det sidste sted er hos stedets glædespiger, der skal have stoppet strømper. Alle tre steder får spejderne oplysninger, og stykker man dem sammen kommer man frem til **at Scheizkopf skal besøge skøgen Miss Foster kl. 14.00 i rum 7**. Således vil denne oplysning gøre det muligt for RCMP at fange den skyldige!

Herefter sendes spejderne til grossisten med besked om at der er brug for mere whisky,

Mandskab: 7-9 fra Ymer Klaan (PT) – 3 poster med tvilling => 6 hold ad gangen.

Materialer: Udklædning, førstehjælpsudklædning / sminke, smags / lugtekimsleg ingredienser, sokker, nål og tråd, pusleopgave (MK)

Tid: 5 min. for førstehjælp, 5 min. for kimsleg, 8 min. for stoppe sok.

Point: 10 for førstehjælp, 10 for kimsleg, 10 for sok

Post 13 RCMP – Grossisten**Hareskov station****12.30 – 14.00**

Spejderne rapporterer til RCMP og **afleverer hikerapport og gennemgående opgave**. De hurtigste hold får lov til at hjælpe en gammel ven Big Max der er i lidt af en vildrede. Indtil kl. 13.15 kan holdene få lov til at gå til bonusposten hos Big Max. Grossisten udleverer frokost, som indtages imens der ventes på præmieoverrækkelsen. Samtidig udleveres også **evalueringsskemaer!**

Mandskab: Dillekom. Scheizkopff: Jacob K.H. (Ymer) Point: MK og TQ

Materialer: Krokodille (Skjoldmøer), RCMP-mand (Grethesholm), Dille 99' Økse (PT), PC med printer (MK), pointskema (MK) frokost (PT), evalueringsskema (RS), vand, kontor, reb til hængning (MK), sygrej (RS), skammel, Dillemærker (PT)

Skaffe: Strøm ved Hareskov Station til PC og printer – evt. sportshal.

Tid: Sidste hold skal være her kl. 14.30 senest. Alle pointsedler ligeledes senest kl. 14.30.

Point: 300 for bedste tid, 50 for gennemgående opgave, 30 for hikerapport, 15 for guld

Post 14 Bonuspost Big Max**Hareskov****12.30 – 14.00**

Colachallenge hos Big Max. Pepsi, Coca-cola, Jolly eller Harboe – hvilken smager bedst og skal benyttes i Max's nye konceptrestaurant? Posten udløser 30 bonuspoint!

Mandskab: 1-2 fra Dillekom. Fat Phillipe: Peter T. Big Max: _____

Materialer: Cola, glas, udklædning, Mc Donalds effekter

Point: 30 point for at være der!

Præmieoverrækkelse**Hareskov station****15.00**

Øksen, RCMP-manden og dillen overrækkes mv. Mærkeudlevering. Herefter kan holdene tage hjem...

TQ:	Rute og tilladelser	mobil:	26285614
MK:	Økonomi og tilmelding	mobil:	20419473
RH:	Kanoer	mobil:	21836712
PT:	Mad		
RS:	Koordinering og historie	mobil:	20903459
CN:	Grå M&M's		