

MILLENIUM DILLE

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)	35826084	runejhansen@hotmail.com	26182949	Poster og transport
Thomas Q. Christensen (TQ)	39290427	zar@dst.dk , tqc@sfi.dk		Rute, kort, tilladelser
Mikkel Klim (MK)	35850006	mkl@image.dk	21618627	Økonomi og tilmelding
Peter Tranevig (PT)	35839497	tranevig@post.cybercity.dk		Mad og poster
Claus Damgård Nielsen (CN)	32844212	clausoghelle@post.tele.dk naestved@spejder-sport.dk		Poster
Anders Nørgård	44956604	anno@ruc.dk		Poster 7, 11, 13
Morten Scheibye	48170854	morten@scheibye.dk	29466999	Poster 1, 12a
Rune Skovgaard-Petersen (RS)	39185288	rusk@private.dk		Koordinering og historie

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** (også til kortindtegning).

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 (guld eller sedler) – således er der 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). Pointsedler gives til Thomas Q. eller Rune S. pronto ved Frydenborghytterne.

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.

Base: Under hele dilleløbets afvikling holder ledere til ved **Frydenborghytterne** på Frydenborgvej i Hillerød. Det er også her at man skal aflevere point. Der er også her lederne forventes at overnatte, medmindre der overnattes på posten. Det er nok en god idé at medbringe telt, da hytten ikke er stor.

Ledermad: Baseret på tidligere års erfaringer skal klanerne i år selv forsyne sig med mad på arrangementet. Der vil være mulighed for diverse drikkevarer ved overnatningsstedet (Frydenborghytterne) samt på Asgaard om fredagen.

Møder: Der er møde på Asgaard, Stavnsholtvej 49c i Farum om **fredagen d. 25. juni ca. kl. 19.30**. Her er alle velkommen, og der vil være øl og hygge samtidig med posterne forberedes. Der er tidligere afholdt koordineringsmøde tirsdag d. 20. juni kl. 19.00 og mandag d. 21. august kl. 19.30 på Asgaard.

Følgende postmandskaber håber og tror vi på vil deltage:

Postmandskaber	Post(er)	Ansvarlig (mobil tlf. ejer)	Mobil tlf.
Team Rune Hansen [RH]	2, (8)	Rune H. (Jonas H.)	26182949
Blackfoot [BF]	1, 8, 12a	Morten Scheibye (Morten)	29466999
BirkeStammen, Team Ole [BS]	4, 10	Lal / Peter Siesing (Lal)	21263483
Team Spejdersport [TS]	5, 12b, 13	Peter T. (Jacob H.)	26283584
Ymer [YM]	7, 11, 13	Anders Nørgård (Christoffer)	29468262
Gamle Røde [GR]	6	Per Boesgaard (Boesgaard)	21427027

Introduktion

Royal Canadian Mounted Police (RCMP) er i alvorlige problemer. En række erfarne RCMP folk er forsvundet indenfor et afgrænset område af Grib Territory, uden at man har fundet en egentlig forklaring – det er som om de er forsvundet ud i den blå luft!

Hele denne mystiske affære startede for nogen tid siden, da et vogntog med korn, ammunition og sprut på vej til Klondike forsvandt sporløst. Herefter iværksatte RCMP en efterforskning, men uden held, da ingen af efterforskerne har rapporteret tilbage og ikke er set siden de red samme vej som det forsvundne vogntog.

Herefter sendte man endnu en eftersøgningspatrulje ledet af den erfarne kaptajn William T. Kirk, men også denne gang forsvandt alle mand med undtagelse af sergent Preston. Han husker imidlertid ingenting andet end at han vendte hurtigt om, da alle de der red foran ham pludselig forsvandt!

Nu er RCMP kommet lidt i bekneb, mht. kvalificerede folk man kan benytte til at efterforske sagen og har heller ingen man kan undvære til at redde evt. nødstedte. Derfor søger RCMP nu velkvalificerede to personers sjak til at hjælpe med sagens opklaring. Der er fremkommet spor i sagen, hvis karakter ikke kan afsløres endnu, som peger på at yngre mennesker vil være særligt egnede. Derfor RCMP ønsker sjak som kan begå sig i vildmarken, f.eks. spejdere eller lignende, i alderen mellem 12 og til og med 16 år.

Post 0 RCMP indcheckning (Dillecom + Ymer) Hillerød station

1130-1300 Indcheckningen kan begynde. Kort udleveres hvorpå der er indtegnet placeringen af en række vildmarksbeboere (Bl.a. Bulls Eye). RCMP har fanget den mystiske Jean Ali-baba Nahuru, da man har ham mistænkt for at stå bag at et vogntog med svovl forsvandt på vej til Klondike. Man fandt hans rubin ring med et karakteristisk symbol og Stumme Østers bekræftede hans færd i området, hvor vogntoget forsvandt. Efterfølgende var det en smal sag at pågribe Ali-baba, da han havde efterlyst ringen i den lokale avis.

1200 Spejderne skal være mødt på Hillerød Station

1303 Togafgang. Alle spejdere tager Grisen mod Gilleleje. Med som passagerer er også to RCMP betjente med den skumle fange, der konstant reciterer vers fra Biblen om jordens undergang og indimellem råber han mærkelige ting og siger remser på latin eller andet tungemål. Desuden er der også en række almindelige vildmarksfolk: f.eks. en kortspiller, en skovhugger og en sigøjnerkone.

1315 Toget stoppes ved det nu nedlagte Storkevad trinbræt af sortklædte mænd, hvis ansigter er gemt bag sorte KKK agtige hætter. Med sig har de våben, mærkelige symboler og brændende fakler (kors?). Fangen befries, den ene RCMP betjent slås ned uden for toget og den anden bortføres alt imens han råber "Gå til Bullseye, gå til Bullseye". De mystiske bortfører forsvinder hastigt og spejderne bør gå / løbe til Bullseye som er indtegnet på deres kort. Samtidig har drageren og togkonduktøren aflæst al spejdernes bagage, som sandsynligvis vil ligge i en stor bunke. Drageren og togkonduktøren kører videre til Mårum trinbræt og checker for efterladte genstande. Den nedslåede RCMP'er kommer med tiden til sig selv og får de sidste hold afsted.

NB! Husk at aftale nærmere med togfører / Gribskovbanen (RH).

Mandskab Hubert Hankispank: MK RCMP: Rune S., Thomas Q. Ali-baba: Claus N.

Togkonduktør: Drager: Peter T. Vildmarkspersoner: TS /YM

Dommedagssekten (3-5): YM (Anders N.)

Materialer Udklædning, skilt med "Storkevad Trinbræt", togbilletter (PT), RCMP udklædning (MK+RS), kort med 4-5 indtegnede vildmarksbeboere inkl. Post 1 (TQ), guld / penge (RS), personbeskrivelse (RS), regler og tider (RS), bord, stole (evt. fra Frydenborghytterne), flag, vægt, RCMP-udstyr, engangskameraer, kameraer (RS, MK, PT), mobiltelefon (MK?), udklædning til togkonduktører / dragere og vildmarkspassagerer (YM+Dillecom).

Post 1 Gammel Syvfinger og Bulls Eye (Blackfoot) Gravervang ved Esrum sø

1330 -1515 Spejderne ankommer til Bulls Eye, som tidligere har været stifinder for RCMP i mange sager. Nu er hans syn imidlertid ikke hvad det har været, så derfor hjælper han Gammel Syvfinger, som tilfældigvis har slået sig ned hos Bulls Eye. Bulls Eye har engang haft et sommerferiejob som åndemaner og han har nu følelsen af at ånderne er ved at vende sig imod menneskene i området, for der er sket en række mærkelige ting rundt omkring (f.eks. nymalket fløde blive surt, kornet visner, kragerne angriber mennesker osv.). Derfor mener Bulls Eye at spejderne bør lave en kæde med talismaner på f.eks. kors, stjerner, kaninfødder og andre symboler. Gammel Syvfinger mener at hvis ikke spejderne selv skal bruge den, så køber han den gerne tilbage, for talismaner er i høj kurs disse dage. Syvfinger udleverer en arbejdsanvisning på hvorledes man kan lave en halskæde med talismaner, der kan beskytte mod onde ånder. Foruden vedhængene som er den primære opgave skal der også fremstilles en lukkemekanisme til halskæden.

Ekstra Ydermere skal spejderne for at bevise deres duelighed overfor Bulls Eye fremstille en dartpil af træ, spidst søm / stift, ståltråd og fjer. Efter endt fremstilling kastes til måls efter dartskeive.

Gennemgående Undervejs på løbet vil spejderne få ideer og materialer på udvalgte poster til hvilke talismaner, som de forskellige vildmarksbeboere mener kan være til hjælp. Således er halskæden den gennemgående opgave, der dog bør kunne laves med fornuftigt resultat, uden at alle poster er besøgt. Ligeledes er spejderne mere end velkomne til selv at finde på idéer til halskæden. Posterne skal have materialerne med: fedtsten til post 4, uldtråd til post 8 og stof til post 2 og 10.

Carlos Lumbago (2)	Sy voodoo dukke
Medicinmand (-skone) (4)	Snitte den store ånd Manitou i fedtsten
Præstekonen Martha Shepard (6)	Snitte et kors
Nornerne (8)	Knytte en uldtråd
Bloody Mary (10)	Urter i pose og støbe sølvkugle

Videre Bulls Eye / Syvfinger spørger spejderne hvad de har oplevet og på baggrund af oplysningerne spejderne kommer med mener de at spejderne bør opsøge Harry Humbling. De ved dog ikke lige hvor han holder til for tiden, men dog ved de at han nogle gange kommer og træner i det nye Gym som er åbnet ud ved søen.

Point 25, f.eks. 20 for dartpil og 5 for indlevelse / tilmelding.

Mandskab Blackfoot Klan (Morten S.) Bulls Eye: Gammel Syvfinger: **Morten S.**

Materialer Arbejdsanvisning til den gennemgående opgave (inkl. ideer til låsemekanisme), arbejdsanvisning til dartpil, stifter, ståltråd til både dartpil og låsemekanisme på halskæde, fjer, snor, stof, nål og tråd, maling, udklædning, effekter, kort, penge / guld, førstehjælpsgrej, evt. mobiltelefon, evt. vand, mug, skrivegrej, pointsedler.

Post 2 Lumbago Gym (Rune Hansen Team) v. Fuglesanghus

1430 -1700 Spejderne bliver mødt med høj sort hip-hop musik og en del "west-coast young black angry negro" attitude. Carlos Lumbago er gået i partnerskab med den berygtede Danny Dangerous og har åbnet et træningscenter. Carlos er eksil cubaner med en fortid som OL-bokser for det cubanske landshold. Med Carlos' viden og Dannys gå-på-mod prøver de to at få træningscenteret op at stå, men desværre er tovene i bokseringen så møre, at hver gang Carlos skal træne så ryger modstanderen (ofte Danny) ud igennem tovene. Så hvis spejderne kunne lave en øjesplejsning og lægge rundt om hjørnestolperne, ville det være til stor hjælp.

Når spejderne har gjort dette får de tilbudt en prøvetime, hvilket indebærer hård fysisk træning som selvfølgelig bedømmes. Således skal der bokses på boksebold, drønes rundt på forhindringsbane, tages armbøjninger osv.

Gennemgående Carlos opholdt sig på Haiti en overgang før han kom til Nord Amerika og han mener at i disse tider så ville det være en god idé at beskytte sig ved at lave en voodoo dukke til halskæden. Således bør spejderne sy en dukke som forestiller den store onde ånd og i det øjeblik de føler sig truet af onde kræfter, skal de blot jage en nål eller lign. ind i dukken hvorefter der forhåbentligt vil ske noget...

- Videre Jooooo, Carlos har da godt set at Harry Humbleting kommer og hænger ud – han plejer nu bare at drikke lidt ”energidrik” og så ellers snakke med de andre før han smutter hjem igen. Carlos kigger lige i medlemskartoteket og finder ud af hvor han bor og sender spejderne derhen.
- Efter kl. 1630 *Holdene der kommer efter kl. 16.30 sendes efter at have lavet postopgaven til post 4 ”Hoky Poky” indianerne, med en historie om at det er på tide at ”Big Bear Claw” får fornyet sit medlemskab, så spejderne må godt lige gå forbi indianerne og sige det.*
- Efter kl. 1700 *Holdene sendes direkte til post 4 ”Hoky Poky” indianerne hvis de kommer efter kl. 17.00.*
- Point 30, heraf ca. 5 for indlevelse. F.eks. 13 til hinderbahn og 12 til splejsninger.
- Mandskab Rune H. Team. Carlos Lumbago: **Rune H.** Danny Dangerous:
- Materialer Stolper mm. til boksering, boksesække (teltposer med sand eller lign.), håndvægte, ting til hinderbahn (bildæk, presenninger, tov, rafter osv.), udklædning (sort sværte, boksertøj, boksehandsker), ghettoblaster med sort hiphop (Morten S. / Kim L.), andre effekter?, tovværk til at splejse i, stof, sygrej (1 nål og lidt tråd pr. hold), **VAND!**, kopper, penge / guld, førstehjælpsgrej, kort med næste post, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon (2618 2949).

Post 3 Harry Humbleting (Død) Lidt væk fra den direkte rute mellem 2 og 4

- 1530 -1730 Harry er forsvundet! Det eneste der er på posten er en besked – ”Jeg er taget ind til byen, så hvis du vil mig noget, så spørg efter ”Little Rabbit Foot” hos Hoky Poky indianerne”. Ydermere ligger der en kode med en masse tal, og de kvikke vil selvfølgelig søge at løse den... Kodens budskab er ”**Jeg, medicinmanden Wannadoo, er på sporet**”.
- Videre En kortskitse viser placeringen af ”Hoky Poky Indianerne”.
- Bemærk Nogle hold vil nok blive nødsaget til at springe denne post over pga. tid.
- Point 15. 10 for at have taget posten og 5 for at løse koden. Bedømmes på post 4.
- Mandskab Død post
- Materialer O-løbsskærm el. lign., kode (MK), besked (RS), kortskitse (RS)

Post 4 Hoky-poky indianerlejr (Birkeklan og Team Ole) Boland Vang

1630 -1830 Hvis spejderne spørger efter "Big Bear Claw" kommer de direkte fra post 2 og spørger de efter "Little Rabbit Foot" har de også taget post 3 og inkasserer 10 bonus point. Spørg også hvad der står i koden såfremt de har været på post 3. Bedøm venligst jf. post 3.

Indianerne er i vildrede. Ånderne opføre sig mærkværdigt og nu er medicinmanden Wannadoo forsvundet! Heldigvis er medicinmandens tvillingbror som er høvding her stadig, men han er i dyb trance inde i svedehytten og de fatter ikke det budskab han prøver at kommunikerer ud til dem. Det er som om han har mistet talens brug og søger at kommunikere vha. genstande. Spejderne skal ind i svedehytten, snakke med medicinmandens bror, høvdingen (hvilket er umuligt), observere og notere de genstande der ligger i grupper rundt i svedehytten. De ting der ligger rundt i svedehytten i bunker giver mening, idet der er tale om en rebus. Budskabet, såfremt spejderne finder frem til det lyder; **"Medicinmand er ved det sorte tempel 131 grader herfra"** (er korrekt jf. TQ dd.). Alle medicinmænd ved hvor dette ligger, da det er en af indianernes helligste steder, men desværre også meget hemmelig for ikke indviede. Derfor ved ingen af de andre indianere hvor spejderne skal gå hen – kun ved de at den er helt gal og at kun medicinmanden kan hjælpe dem!

Gennemgående Den store Manitou kan beskytte spejderne mod nogle ånder. Derfor opfordres spejderne til at lave en talisman der forestiller "Den store Manitou" – f.eks. snitte en mini totempel i fedtsten (alternativt træ) til at hænge i kæden. VIGTIGT!

Videre Derfor skal spejderne nu finde det sorte tempel, men de 131 grader er ikke nok spor. Den eneste anden kyndige ud i ånder og mystik er nybyggerpræsten Sam Shepherd som holder til nogle kilometer derfra. Ikke alle veje er sikre (folk forsvinder jo sporløst!), så derfor er det vigtigt at spejdeme følger en bestemt rute og kommer forbi nogle bestemte steder. Et af disse steder viser sig at være Fat Phillipens mobile køkken som er fanget i en tidsspiral hvor tiden står stille i to timer. Spejderne skal også huske at holde udkig efter medicinmanden! (som de møder på overnatningsposten post 9 – dvs. indianerhøvdingens tvillingebror Peter S. eller Lal (?) skal være tilstede også på post 9). Kommer holdene efter kl. 1830 er det hurtigt videre til post 5, men udvis "situationsfornemmelse" !?

Point 25, heraf ca. 5 for indlevelse.

Mandskab Birkeklan, Stammen og Team Ole i forening. Medicin mandens kone: **Peter S.**

Medicinmandens tvillingbror som er høvdingen: **Lal** Indianere: BK, ST, TO

Materialer Udklædning, effekter?, indianerting, fedtsten (MK), materialer til svedhytte, ovn, materialer til rebus, penge / guld, førstehjælpsgrej, **VAND!**, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 5 Fat Phillipe (Dillecom / Team Spejdersport) Råbjerggrunden

1730-2000 På vej til nybygger præsten skal spejderne følge en bestemt rute og et sted på denne støder de på den (i hvert fald i vildmarken) franske mesterkok Fat Phillipe Han er sammen med sine to lærlinge Françoise Gaulouse og Gaston Garçon og spejderne skal nu vælge 4 små franske retter ud af 7 mu lige som de vil lave. Retterne har forskellig sværhedsgrad og derfor tilsvarende point.

Phillipe forklarer at der hvor de befinder sig er noget yderst mærkværdigt; tiden står stille to timer ad gangen. En forbipasserende videnskabsmand, der vist nok var seismolog, mener der er tale om en såkaldt tidsvortex, tidsspiral eller blot en tidslomme. Således har alle hold to timer til at lave mad over bål og rydde op, idet tiden her står stille – det kan altså ikke betale sig at skynde sig alt for meget med maden for få gode tidspoint. Efter to og en halv time starter tiden igen og så er det om ikke at benytte al for megen ekstra tid på posten, hvis man skal have gode tidspoint.

Bemærk Alle hold får en fakkelt udleveret og dåsen som er brugt i forbindelse med madlavningen skal anvendes på næste post til en lyseslukker.

Videre Efter min. 2½ time kan spejderne gå videre til Sam Shepherds præstebolig, som de jo har fået at vide hvor ligger af indianerne på post 6. **Tidligste afgang kl. 2000 og senest afsted kl. 2200.**

Ekstra Hvis ikke holdene har fremstillet en fakkelt på post 3 skal de gøre det her.

Point	50, heraf 10 for bål med stål og flint, ca. 5 for indlevelse og resten til mad.		
Mandskab	Fat Phillipe: Peter T.	Francois Gauloise:	Andre: Team Spejdersport
Materialer	Udklædning, musik, brænde?, effekter?, madvogn?, telt?, VAND! (forhåbentligt vandforsyning), MAD! , guld / penge, førstehjælpsgrej, 1 fabel pr. hold, 1 dåse pr. hold (skal bruges på post 6), ekstra materialer til gennemgående opgave f.eks. ståltråd, tang, maling osv., kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.		

Post 6 Sam Shepherd (Gamle Røde) Hvidekilde

2015-2300 Da spejderne ankommer til præsteboligen er det kun konen Matrtha og nogle kirketjenere, der er 0 tilstede, for præsten selv er draget ud for nogle timer siden, idet han påstod at han havde set onde varsler ved gudstjenesten og mumlede noget om de døde ånder ikke kunne finde hvile. Helt præcis hvor han drog hen ved ingen, men han efterlod et spor. På et mørkt sted ved alteret ligger én (nok 3-4 stk.) rosenkrans som indeholder et budskab: Til det godes hjælpere (tekst): og herefter morsemeldningen indeholdt i træperlerne på rosenkransen **"Gå til det sorte tempel 91 grader herfra"** (er korrekt jf. TQ dd.).

Ekstra Spejdene skal desuden fremstille en lyslukker som de senere skal få god brug for på post 7. Til formålet anvendes den dåse som de har fået udleveret hos Fat Phillipe i forbindelse med madlavningen på post 5.

Gennemgående Desuden får spejderne at vide at et trækors altid vil være en god ting at have på en halskæde. **VIGTIGT!**

Videre De kvikke spejdere bør kunne regne ud at kursen indeholdt i morsemeldingen sammenholdt med kursen fra indianerlejren giver en krydspejling, som angiver placeringen af "Det sorte tempel". Således skal spejderne varsomt begive sig til den gamle indianer helligdom – men tingene er ikke helt som de plejer.

Point 25, heraf ca. 5 for indlevelse.

Mandskab	Gamle Røde Ormere	Præstens kone: Per Boesgaard	Hjælper: GR
Materialer	Udklædning, effekter?, kors og religiøse ting, telt / hytte / kirke, perler til morsemelding (Dillecom), penge / guld, førstehjælpsgrej, VAND! , kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon..		

Post 7 Det sorte tempel (Ymer) v. Burevang

2100-0000 Spejderne bliver mødt af præsten Sam som var forsvundet. Han er helt oppe og køre for han er sikker på at Dommedag er nær. Iøvrigt har medicinmanden også været her, men han er ikke kommet ud af templet igen...

Templet er noget "Indiana Jones" agtig og spejderne skal nu ind til det alle helligste og slukke det nordligste lys i pentagrammet med deres lyslukker som de har fremstillet på post 6. Først skal spejderne op til templet vha. en kompaskurs eller en snor / fakler gennem en tæt granskov.

Herefter skal spejderne forgive at være tilbedere af de sorte ånder der våger over templet. For at komme ind til det allerhelligste hvor porten til underverdenen er ved at åbne sig, skal spejderne imidlertid klare tre prøver som forestås af "åndeverdens vogtere". De tre prøver er f.eks.:

- 1) Bildækshinderbahn, Edderkoppenet med klokker, Hullahopringmaster, gang med mus, hænder ned i ulækre ting – Ymer finder på noget...
- 2) Samarbejdsopgave i labyrint for at forcere forhindringer. Forhindringer der stresser og kræver samarbejde f.eks. knuder, balancegang, behændighed / smidighedsøvelser.
- 3) Drikke dyst (uretfærdig) og / eller stærk mandskonkurrence (mod en MEGET stor gut).

Herefter får (alle!) spejderne adgang til templets allerhelligste og portalen til underverdenen, hvor ondartede ånder er ved at sive op til menneskenes jord fra en anden dimension. Idet spejderne træder ind i det allerhelligste og anvender deres lyslukker på et af de to (!) nordligste lys, slukkes al lys

pludselig og en kæmpe røgsky (røgmaskine) og stroboskoplys fylder lokalet. Ud farer en sortklædt skikkelse med lysende røde øjne og forsvinder i skoven. En af præstens tjenere som har fulgt med ham kommer pludselig frem og råber at spejderne skal skynde sig ud og at selveste den store åndefyrste nu er sluppet fri. Desuden fortæller han dem at indianer medicinmanden også har været denne vej, men drønedede afsted umiddelbart før spejderne kom – det så ud som om han var på sporet af noget og han råbte ”ånden vil flygte syd på, ånden vil flygte syd på!”.

Videre Kirketjeneren fortæller at spejderne har været for langsomme og har fejlet (men det gør alle hold!), hvorfor der kun er et håb for at redde verden fra dommedag. Spejderne bør opsøge de uhyggelige Norner som bor dybt inde i skoven. Ganske vist kan de være uhyggelige men de ved besked om et og andet f.eks. hvor ånde fyrsten har søgt tilflugt og er desuden i stand til at forlænge de forsvundne personers liv.

Point 40, heraf ca. 5 for indlevelse. F.eks. 10 point for hver prøve og 5 herudover til bonusopg.??

Mandskab Ymer Klan Præsten: Tombo Kirketjener: **Anders Nørgård**

Ånd 1: Ånd 2: Ånd 3: Sektmedlemmer:

Store ånde fyrste der kommer farende ud med røde øjne:

Materialer Udklædning, stroboskoplys (MK), opgaver (YK), bunker (Rune H.), kranier (Rune S.), skelet (Jacob Højbye), sorte dragter der genbruges fra startposten, fakler, , penge / guld, førstehjælpsgrej, **VAND!**, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 8 Nornerne (Blackfoot og Rune H.) NØ for Store Gribsø (Gribsø Bakker)

2230-0130 Spejderne ankommer til Nornernes bolig (ja, det er dem fra Nordisk Mytologi!). Nornerne holder til i en hule (under et stort træ; ask Ygdrasil!) og fra loftet hænger en masse tråde (livstrådene). De er ikke helt glade for hvad det er der sker, da det er en gruppe af mennesker, en dommedagssekt, som har grebet ind i naturens gang og fremskyndet Ragnarok. Derfor er Nornerne rimeligt venligt stemt over for spejderne når disse spørger om Nornerne kan hjælpe dem. Nornerne afgør jo hvor lang tid mennesker skal leve, så derfor kan spejderne hvis de karter uld (af ”livets uld” og spinder en tråd forlænge de forsvundne RCMP’ers (og de andres) liv (jf. optakten til løbet), selv om alt tyder på at de er i det ondes vold. Når ulden er kartet skal den spindes på en ten de selv skal fremstille af træ de finder i skoven og et øje der udleveres. Tenen skal bestå af en pind / rundstok med et øje i den ene ende og et svinghjul i den anden ende som kan sættes i rotationer således at man kan spinde en tråd (Rune H. har styr på det!).

Gennemgående Ved at splejse (knytte eller flette) uldtråden som de har fremstillet til en lok, der kan hænges i en halskæde vil spejderne kunne være beskyttet mod onde ånder. Alternativt kan anvendes menneske hår.

Videre Nornere ved besked om hvor det onde vil søge tilflugt, for selv en stor ånd skal samle kræfter før den kan besejre alt det gode i denne verden og ødelægge jorden for bestandigt. Nornerne er i kontakt med naturen og Ratatosk er kommet med besked om at ånden er set hvile sig i en grusgrav et stykke vej derfra. Sørg for at de svageste hold ikke når alt for sent frem!

Point 30, heraf ca. 5 for indlevelse / moral. F.eks. 12 for ten, 5 point for kartning og 8 for tråd.

Mandskab Sakserne Norne 1: **Rune H.** (EKSPERT i kartning mv.) Norne 2: BF dude 1
Norne 3: BF dude 2 Norne 4:

Materialer Udklædning, uld (Rune S.), karter (Rune H. og Rune S.), øjer til ten, arbejdsbeskrivelse, fakler, lamper, træbuer eller lign. til hule, fibertex (Lal), sort stof, tråde til at hænge ned fra loft, penge / guld, førstehjælpsgrej, **VAND!**, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 9 Åndehullet (Dillecom) Grusgraven i Gadevang, Helledebakker

- 2330-0230 Når spejderne ankommer til grusgraven møder de et par RCMP'ere og den forsvundne medicinmand Wannadoo som også har fundet den store åndefyrste. Wannadoo viser spejderne hvor den undslupne ånde fyrste hviler sig; i bunden af grusgraven er der en rødlig boblende væske som er omgivet af fakler og indimellem kommer nogle mennesker fra Dommedagskulten og kaster ting ned i den boblende væske mens de højlydt ytrer mærkelige ord på latin.
Medicinmanden ved hvad der skal gøres; så længe ånden er omkredset af unge menneskers uskyldsrene blod kan den onde ånd ikke flygte. Derfor opfordres spejderne til at slå lejr rundt om ånden og tænde deres fakler, alt imens medicinmanden skynder sig efter hjælp hos den eneste der kan fordrive ånden, nemlig præsten. Medicinmanden kan også holde ånden tilbage, men kun kortvarigt så det er et held spejderne kom forbi med deres uskyldsrene blod!
- 0730 Spejderne vækkes idet der udføres en mærkelig seance; en person fra dommedagssekten nærmer sig den boblende væske som pludselig eksploderer. Manden bliver besat og udstøder dæmoniske skrig og forsvinder derpå i skoven. Det viser sig at være ingen anden end Jean Ali-baba Nahuru som har ladet åndefyrste benytte hans krop for at bryde ud af de gode kræfters fangenskab – jagten kan genoptages på ny!
- Mad Bedst som spejderne står og ikke ved hvad de skal, kommer Fat Phillip's mobile køkken forbi. Skal man ud og lave heltegerninger er det jo bedst at starte på fuld mave, så spejderne skal tilberede morgenmad over bål.
- Videre RCMP har diskuteret situationens alvor og er kommet til en beslutning **kl. 0900**. RCMP bed mærke i hvilken vej Ali-baba løb og sender spejderne i den retning i håbet om at han kan fanges. I samme retning ligger Bloody Mary, så de kan lige slå et smut der forbi. Det kan jo være at Mary har set noget i kaffegrumsset som kan være til nytte...
- Point 30, heraf ca. 5 for indlevelse og 25 til bivuak.
30 til morgenad over bål, heraf 5 til oprydning.
- Mandskab Dillecom RCMP: MK, RS, TQ Medicinmand: Blackfoot dude, Team Ole el. Lal / Peter S.

Sortklædt tilbeder (Jean Ali-baba): Claus Evt. en sortklædt til:

Fat Phillip & Co. om morgenen: Peter T. og spejdersports teamet
- Materialer Udklædning, RCMP telt, RCMP udstyr, strygere (Claus D. N.), åndehul (lamper, pressening, vand i 50l dunke(MK), bejdse, maling, ledninger, generator(MK), støvsuger(RS), slanger, spader) (MK, RS og RH), kanonslag (TQ+CN), tøris (MS?), fakler, lamper, MAD! (Peter T.), affaldsposer, tændstikker, petroleum, evt. presseninger til udstyr / bivuak, penge / guld, førstehjælpsgrej, VAND!, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 10 Bloody Mary og G.G. (Birkeklan og Team Ole?) SØ for Stjernen

- 0930-1100 Spejderne kommer til Bloody som har fået besøg af Gunslinger Gordon, "den hurtigste pistol i nord-nordvest-og-så-en-smule-øst-igen". Spejderne får det råd at en sølvkugle plejer at kunne nedlægge en ånd – i hvert fald stoppe den for lidt tid. Derfor skal spejderne skyde til måls, så de er i træning, såfremt de skulle møde ånden og lige har en pistol på sig.
Dernæst skulle spejderne aflæse på magnetbordet (alternativ: krystalkugle eller kaffegrums), hvor den onde ånd er på vej hen. "Sorte ånd til det glemte alter" – eller noget lign.
Spejderne har nu brugt nogle af G.G.'s kugler så derfor skal de nu fremstille en "sølvkugle" selv som de kan bruge senere hvis de møder en ond ånd. (og evt. også lave en slangebøsse).
- Gennemgående** Bloody Mary mener det vil være en blændende idé hvis spejderne samlede lidt urter. Hun kunne nemlig udøve sin magi på urterne og spejderne skulle hænge dem om halsen, hvilket vil kunne pacificere ånder. Spejderne skal således samle lidt grønt og fortælle hvad det er hvilket giver point. Desuden vil det være en god idé at hænge sølvkuglen om halsen ved at fastgøre et øje i kuglen. **VIGTIGT!**
- Videre Der er kun én vej til det glemte alter og for at komme dertil er det vigtigt at man går den rigtige vej. De spejdere der ikke løser koden, må naturligvis instrueres i hvor de skal hen – altså "Det glemte alter". Pudsigt nok kræver den vej man går at man tager Crazy Joes klassiske færefart...

Point	25, heraf ca. 3 for indlevelse. F.eks. 10 point sølvkuglestøbning, 4 for skydning til måls og 8 for "urtekending".		
Mandskab	Birkeklan / Stammen	Bloody Mary: Peter S	Gunslinger Gordon: Lal
	Hjælpere:	Lille Grå:	
Materialer	Støbeudstyr, tin/bly, ler, små øjer, stof til poser, sygrej (1 nål og lidt tråd pr. hold), udklædning, sigøjner ting, luftgevær og hagl, penge / guld, førstehjælpsgrej, VAND!, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.		

Post 11 Crazy Joe (Ymer Klan) Fønstrup Dam

1030-1230 Nok engang er Crazy i gang med at etablere en færgefart over en sø. Denne gang er det ud til en ø (!) hvor spejderne skal løse en opgave der fører dem den "rigtige vej" til "det glemte alter". Som så mange gange før; to tovbåner og to baljer og så er det bare med at komme hurtigt over. En gummibåd til retur er måske en god idé (også for postmandskabet?).
For de spejdere der venter har Phillipe arrangeret en rask lille omgang kyllingcurling, og som naturligtvis også bedømmes! (?)

Videre *Hold der er klar til afgang før kl. 12.00: Skal gå til post 12a*
Spejderne er nu tæt på det glemte alter. Crazy fortæller hvor spejderne skal hen; der kom nogle RCMP'ere forbi lidt tidligere og de sagde at de skulle ud til et område (som indtegnes).

Hold der ikke er klar kl. 12.00: Skal gå til post 12c
RCMP har været forbi og bedt om at Crazy Joe skulle sige til spejderne at de skal opsøge en kontrolpost på vejen. En RCMP spejder som var sendt ud til kontrolposten er ikke vendt tilbage og det kunne jo være fordi han var blevet opholdt af noget...

Point 25, heraf ca. 5 for indlevelse. F.eks. 15 for overfarten og 5 for kyllingcurling

Mandskab Ymer Klan Crazy Joe: Christoffer Randy Random: **Anders N.**

Materialer Baljer, gummibåd, tovværk, taljer, redningsveste, dybfrosne kyllinger, dørhåndtag, pressening, bål?, udklædning, penge / guld, førstehjælpsgrej, VAND!, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 12a Walden – bonuspost 1 (Blackfoot) Djævløen, Gadevang

1100-1230 Dette er den første af to bonusposter. Her skal spejderne rekonstruere hvad der kan være sket idet de kommer til et sted hvor det ser ud til at der er sket noget meget ejendommeligt i bedste "Blair Witch Project" stil. Noget med en ånd der er drønet igennem og har hærget i området og efterladt sig mærkelige spor. Der er 1-2 RCMP folk på stedet som også netop er ankommet og heller ikke ved hvad der er sket, men de opfordrer spejderne til at lave en kortskitse, tegninger og en historie, som beskriver hvad der *kan* være sket. Således en slags mini hikerapport (på én post!).

Videre *Hold der er klar til afgang før kl. 12.30: Skal gå til post 12b*
Helt uden for historien fortæller RCMP'eren på posten at der er en mand der trasker rundt i området sidst spottet på x antal grader og y antal meter. Han snakkede noget om at han brug for hjælp til nogle tests.

Hold der ikke er klar kl. 12.30: Skal gå til post 12c
RCMP beder spejderne om at opsøge en kontrolpost på vejen, hvor de har sendt en af deres spejdere ud. Han er ikke kommet tilbage og det kunne jo være fordi han var blevet opholdt af noget...

Point 25 for rapport (tegninger 5, tekst 10, kortskitse 5, system/helhed 5).

Mandskab Blackfoot (Morten S.) RCMP: BF dude 1 En til RCMP: BF dude 2

Materialer Ting til slutningsopgave (blod, sort hætte / kutte, amuletter, RCMP genstande osv), papir til rapport, ekstra skrivegrej og farveblyanter (kan lejes!), udklædning, spor der føre til næste post, penge / guld, førstehjælpsgrej, kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 12b What-ever-challenge – bonuspost 2 (Spejdersport) Hjortesole, Gadevang

1145-1300 De hurtigste hold får mulighed for en lille blindsmagnings konkurrence af cola og chips eller noget helt andet hos en legendariske Big Mac (eller Fat Phillipe himself!?!). Det giver ikke mange point at svare rigtigt, men det skæpper godt i pointregnskabet at have været her.

Videre RCMP har været forbi og bedt om at Big Mac skulle sige til spejderne at de skal opsøge en kontrolpost på vejen. En RCMP spejder som var sendt ud til kontrolposten er ikke vendt tilbage og det kunne jo være fordi han var blevet opholdt af noget...

Point 30, heraf ca. 5 for blindsmagning og resten bare for at have nået den!

Mandskab Team Spejdersport (Peter T.)

Materialer Cola, chips eller noget andet der skal smages på, kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.

Post 12c Død Kontrolpost (Dillecom) Gangbro under hovedvej ved Gadevang

1130-1400 Spejderne skal stemple sig på hånden, for at bevise de har været der. Kortskitse viser videre til slutposten med en historie om at "Jeg RCMP spejderen har set en ånd gå denne vej".

Point Ingen. Men 10 minus point, hvis ikke stempel kan fremvises

Materialer Stempel (RS), kortskitse til post 13 (RS)

Post 13 Det glemte alter (Dillecom / Team Spejdersport / Ymer) Frydenborghytterne

1130-1330 Spejderne ankommer til den onde åndefyrstes endelige destination – det glemte alter. Hvis åndefyrsten når frem til alteret vil verden opløses og kun et ånderige, hvor de onde ånder regerer vil bestå. Også RCMP og Gamle Syvfinger er nået frem. Her kan spejderne aflevere deres gennemgående opgave som hænges rundt om det glemte alter for forhåbentligt at forhindre ånden i at nå frem. Dog skal den lige bedømmes af Gamle Syvfinger for at se om den håndværksmæssigt lever op til standarderne. Tiden stoppes idet der naturligvis aflægges rapport til RCMP.

1430 Spejderne får frokost og hviler sig indtil kort før præmieoverrækkelsen at Jean Ali-baba som er besat af den onde ånd nærmer sig alteret under skrig og tumult. Han stoppes og dræbes endeligt af præsten (eksorcist) og medicinmanden (åndemåner / Shaman) idet han forsvinder i røg vha. en røgmaskine. Selve drabet finder sted noget væk fra spejderne.

Point 300 for tiden, Minus et point for hvert minut tiden overskrides, 50 for den gennemgående opgave, 15 for guld i overskud.

Mandskab Dillecom / Ymer Præst: Tombo Medicinmand: Den der var det på post 9

RCMP: MK, RS, TQ Gamle Syvfinger: Morten S. Ali-baba: Claus

Materialer Frokost (Peter T.), penge / guld, førstehjælpsgrej, VAND!, kop(per), kort, pointsedler, skrivegrej, mobiltelefon.
Røgmaskine, generator, hundeproppistol eller lign., spade, regnslag / pressening, kors til at banke i Claus, sorte kutter, alter ting / effekter (Ymer), gevær, fakler, RCMP telt, flag, flagstang, bord, stole, evalueringsskemaer (Rune S.), kameraer. Præmier: dillemærker (Peter T.), økse (Claus N.), Krokodillen (Peter T.), træmanden?!?

1445 Præmieoverrækkelse, dillemærker, evaluering og farvel.