

Postmandskab

Følgende klaner/teams kan tegne sig for 1-2 poster hver:

1. **Ymer** (1-2 hold – kontaktperson: Anders)
2. **Gl. Røde** (1-2 hold – Kontaktpersoner: Rune S / Kim)
3. **Team Rune H** (1 hold - kontaktperson Rune H.)
4. **Jægerne** (1 hold – kontaktperson: Anders)
5. **Blovstrød BF** (1 hold – kontaktperson: Morten)
6. **Team Bjørnene** (1 hold – kontaktperson: Rune S.)
7. **Nørrebro Klatreboys** (1 hold – kontaktperson: Peter)

Mobiltelefoner

POST	NAVN	KLAN / TEAM	MOBIL		HJEMME NUMMER
1, HBTC	Anders Nørgaard	Ymer / Dillecom	61187993		36911320
HBTC, Vladimir	Kim Johnsen	Dillecom	26703885		45963885
0, B1, C2, D0	Martin Hedegaard	Blackfoot / Dillecom	27200527		48141227
0, B1, C2, D0	Morten Scheibye	Blackfoot / Dillecom	29466999		48170854
A1, HBTC	Peter Tranevig	Dillecom			35839497
A2	Rune Hansen	Dillecom	28933900		
HBTC, C1	Rune Skovgaard	Dillecom	23996147		44474484
B1, D3	Gitte Arbjørn	Jægerne			44955254
1, B2	Rasmus Krarup Nielsen	Ymer	25392536		44955326
C1, D2	Per Boesgaard	Gamle Røde	21427027		39627 30
D2, evt. C3	Camilla Mørch Pedersen	Bjørnene	25396151		45811824
C3, evt. D2	David Hansen	Bjørnene	61353177		

Stor Dilemøde

Stor Dilemøde afholdes **d. 12. august, kl. 1930** på Asgaard i Farum. Der skal bruges i alt ca. 7-8 postteams inkl. Dillekom.

Historien

Optakt

Situationen er alvorlig i Nordvest Territoriet. Indianerstammen "Bad Fart Tribe" har af uvisse årsager gravet fredspiben ned og truer med igen at gå på krigsstien. RCMP har sendt forhandlere ud til Bad Fart Tribes boplads, men indianerne var på ingen måde indstillet på forhandlinger. De ville slet ikke tale med nogen "rødfrakker", som er Bad Fart Tribes navn for RCMP. RCMPs udsendte undgik kun med nød og næppe skalpering. RCMP står meget uforstående over for denne hændelse, da de normalt har et udmærket forhold til Bad Fart Tribe, og aldrig før har opdaget at de end ikke ville forhandle med RCMP. Lieutenant Bart Rackham, der er øverstbefalende for området, hvor Bad Fart Tribe er bosiddende, melder at der ikke er forekommet nogen hændelser, der på nogen måde har kunnet fornærme eller forulempe indianerne. RCMP er således kommet i en værre katepine. Man befinder sig på randen af et indianeroprør, tilsyneladende uden muligheder for at løse problemerne med diplomatiske midler, dels fordi Bad Fart Tribe er sure på RCMP og dels fordi man slet ikke ved hvad de er sure over.

RCMP har derfor valgt at gribe situationen an på en ny måde, og man vil forsøge at sende fredsmæglere ind i territoriet. For at bistå RCMP har Hudson Bay Trading Company® tilbudt sin hjælp, idet dette handelsfirma har etableret et omfattende netværk i området. Derfor søger RCMP nu velkvalificerede to personers sjak til at mægle konflikten med Bad Fart Tribe. Sjakkene skal kunne begå sig i vildmarken, f.eks. være spejdere eller lignende, og ydermere være i alderen mellem 12 og til og med 16 år.

Løbet

Spejderne sendes efter opstarten i vanlig stil ud til Gammel Syvfinger, hvor den gennemgående opgave venter. Herefter kommer de til Hudson Bay Trading Company [HBTC] og et par RCMP folk (som ikke ser helt nystrøgne ud), hvor de bliver modtaget med beskeden om at her skal de rent faktisk slå lejr, lave mad og en række andre opgaver. MEN vigtigst af alt er dog at de skal ud i vildmarken og opsøge en række forskellige steder på forskellige tidspunkter, som spejderne vel at mærke SELV bestemmer inden for den givne tidsramme jf. tidsskemaet på næste side.

Under løbsstrengene afsløres det lidt efter lidt at RCMP'ere slet ikke er rigtige RCMP'ere og at de magtskyg HBTC kun lokker spejderne til at hjælpe sig for egen vindings skyld – med andre ord; de er "The Bad Guys". HBTC lokker således spejderne til at opsøge vildmarkens beboere og forsøge at snyde dem til at skaffe alt af værdi tilbage til HTBC; f.eks. pelse, spiritus, guld, diamanter, våben, ammunition, stoffer og det der er værre... Således er der lagt op til handler, bestikkelse og korrupsion mv. i den helt store stil. Vigtigt er dog at handlen er i højsædet dvs. alt kan købes og sælges til højstbydende, specielt hos HTBC. Spejderne får som altid udleveret en del kontanter til formålet. Herunder følger en kort overordnet beskrivelse af strengene.

Streng

A. Mad strengen

Første streng er temaet at samle mad til resten af løbet (specielt aftensmaden!) ved at blive udsat for krævende opgaver og her får spejderne også små hints til den overordnede historie. Fat Phillippe vil besøge HTBC lejren på udvalgte tidspunkter.

B. Guldstrengen

Her skal spejderne ud og hustle sig til \$\$\$ i den hel store stil på HBTC's opfordring og helst vha. listige tricks og ufine metoder. Her bør femøren så småt begynde at falde for spejderne, at der er nogle ugler i mosen.

C. Indianer strengen

Først og fremmest skal der være uhygge og spænding på denne streng. Indianer gravplads, ånder, fare for overfald er nogle af nøgleordene. Her afsløres historien for alvor, idet spejderne finder en lejr hvor de rigtige (gode) RCMP'ere er taget til fange. RCMP'erne befries og der aftales et møde til næste dag.

D. Whiskey strengen

Spejderne mødes med RCMP og planen for hvorledes de knap så ressourcestærke RCMP'ere skal få has på HTBC og deres allierede afsløres for spejderne. Spejderne skal således indsamle en række af banditternes foretrukne rusmidler og således fremstille sjove piller, brygge whiskey osv. på denne streng. Efterfølgende skal spejderne lokke HTBC folkene til at indtage rusmidlerne således at RCMP kan tage HTBC til fange.

- Schmirnov** For at etablere en mikroøkonomi uden monopolistiske tendenser, skal der selvfølgelig være en konkurrerende handelsstation, så de frie markedsøkonomiske regler om udbud og efterspørgsel kan virke. I år vil der være mulighed for at besøge Vladimir Schmirnov på bestemte tidspunkter som spejderne vil få oplyst.
- Afslutning** RCMPs SWAT team stormer HTBC's lejr, hvor banditterne er relativt nemme at indfange, idet de er blevet godt berusede osv.

Forhåndsopgave

Snydeterning. Lægges ud på www 14 dage før – er lagt ud.

Generelt

ALLE poster skal medbringe følgende:

- ✓ Vand til spejderne (samt evt. kopper)
- ✓ Postmaterialer og udklædning
- ✓ Kort med posterne indtegnet (spejderne bør selv vide hvor de går hen på forhånd!)
- ✓ Skrivegrej
- ✓ Pointsedler
- ✓ Penge / guld
- ✓ Mobiltelefon (nummeret oplyses til Morten S. eller Rune S.)
- ✓ Manuskript, regler og tider samt personbeskrivelse

- Mødested** Centralt mødested vil være Borlandhus lejrpladsen i Borlandvang i den Nordlige del af Gribskov, syd for Maarum trinbræt (ved fængslet!). Her er HBTC, det er her lederne overnatter i en nærliggende lejr (på grunden) og det er her alle aktiviteter nok kommer til at udgå fra. Der vil være folk tilstede her fra lørdag kl. 1000 og på Asgaard fra kl. 0700 lørdag eller 2000 fredag.
- Kørsel** Det er ikke tilladt at køre til grunden, men har man tungt grej giver det nok en vis mening at køre hele vejen derind, da der er asfalt vej hele vejen. Vi skal dog for alt i verden undgå for megen trafik! Der er IKKE kørselstilladelse i skoven (det er der desværre aldrig).
- Point** Se "Regler og Tider" for hvor mange point der er at gøre godt med på posten – alle pointsedler afleveres til Rune S. eller HELST Morten S., som står for pointene i år. Det henstilles til at "indlevelseshold" udgør ca. 10% af pointsummen på posten.
- Tider** Er man i tvivl om hvornår posten skal være åben eller lukket henvises til "Regler og Tider". Hvis spejderne allerede er på posten eller er på vej åbnes så snart spejderne er der. Posten skal lukke på lukketidspunktet, dvs. er der et hold der er på posten før lukketidspunktet, må holdet gerne tage posten. Det er dog ikke altid det kan betale sig for holdet, hvilket man godt må meddele til spejderne. Kommer spejderne efter lukketiden, skal de gå direkte videre til næste post, og har mandskabet mødt spejderne ved posten, idømmes de IKKE minuspoint for ikke at have været på posten.

Tidsskema – streng og base oversigt

Tidsperiode	HBTC	Streng A	Streng B	Streng C	Streng D	Vladimir
12.00 – 13.00	START 12.30 fra Kagerup					
13.00 – 14.00	Post 1 Gammel Syvfinger (lukker 14.30)					
14.00 – 15.00						
15.00 – 16.00						
16.00 – 17.00						
17.00 – 18.00	Madlavning start					
18.00 – 19.00	Bivuak opslagning					
19.00 – 20.00	Philipe					
20.00 – 21.00	Philipe					
21.00 – 22.00	Philipe					
22.00 – 23.00	Philipe					
23.00 – 00.00						
00.00 – 01.00						
01.00 – 02.00						
02.00 – 03.00						
03.00 – 04.00						
04.00 – 05.00						
05.00 – 06.00						
06.00 – 07.00						
07.00 – 08.00	Philipe / biv. bedøm					
08.00 – 09.00	Philipe					
09.00 – 10.00						
10.00 – 11.00						
11.00 – 12.00						
12.00 – 13.00	Philipe					
13.30	SLUT – alle hold på HBTC					
14.15 – 14.30	SWAT					
14.30	Afslutning på lejrpladsen					

Philipe i skemaet angiver hvornår der er mulighed for madbedømmelse.

Løbet

Post 0: **RCMP- Kagerup station**
1200-1230 Spejderne mødes med RCMP på Kagerup station. RCMP checker osv. og efter en lille happening (!) sendes spejderne ud på ruten til Gammel Syvfinger. **START 12.30** ved den traditionelle A, B eller C – gå til C metode...

Dillecom Morten / Martin

Postteam: Morten / Martin

Materialer: Penge, kort, regler og tider, personbeskrivelse, bord, flag, stole osv.

Post 1: **Gammel 7-finger (Ymer)** **Mellem Kagerup og Borlandvang**
1245-1430 Gammel Syvfinger har fået besøg af en cirkustrup og inspireret af denne trups succes i Canada og omegn mener han at der er noget merchandise potentiale i at lave små cirkusakrobatmænd. Der udleveres således tegninger og materialer til den af gennemgående opgave: lille akrobat mand med snore, som Rune S. har en model af. Cirkus tema....?

Dillecom Anders N.

Postteam: Rasmus

Materialer: Tegning (Anders N.), listetræ, små søm, snor, model (Rune S.), cirkusting....

Point: 50 for gennemgående opgave (bedømmes på HBTC ved slut)
10 til posten

Post 2: **HUDSON BAY TRADING COMPANY (Dillecom m.fl.) Borlandvang v. Maarum**
1330-0000 Her skifter løbet karakter, idet HBTC nu skal fungere som base og udgangspunkt for resten af løbet, som vi består af 4 strenge med 2-3 levende poster på hver "streg". Spejdernes tid stoppes idet de snakker lidt med RCMP som også er tilsted på HTBC, om end i en lidt "bumset" udgave (som altid – men i år er der en forklaring!). De får også at vide at de **ALTID** skal melde fra og til hos RCMP på pladsen, hvis de bevæger sig væk fra pladsen, idet løbsstregene er på tid (se skema)

Tid En væsentlig del af konceptet er at spejderne selv skal administrere deres tid. Derfor er der ingen krav om hvornår spejderne skal gå ud på de enkelte strenge, kun er der sat bestemte åbningstider på. Ligeledes skal strengenes poster kunne tages både den ene og den anden vej (undtagen streng D). Derfor er tidtagningen lidt speciel dette år – den foregår ved at man starter tiden når spejderne går ud på en streng og standser den når de kommer tilbage; hertil lægges så et tillæg i tid for hver post de ikke har taget undervejs (f.eks. kunne man give et tidtillæg på hver manglende post som er lig med strengens samlede åbningstid divideret med antal poster på strengen).

Faciliteter Der er følgende faciliteter på posten:

- RCMP: "råd og vejledning" – tidstagning!
- Værktøj, maling mm. til gennemgående opgave
- Bank til opbevaring af indtjente penge (inkl. renter for hver påbegyndt time 5%)
- Opbevaring af tungt grej; f.eks. soveposer, madgrej mv.
- Vand
- Fat Phillipe (se herunder)

Fat Phillipe Udleverer ekstra mad ingredienser (som ikke er udleveret på mad strengen), mad bedømmelse til Michelins guide, idet Phillipe søger nye kokke. Desuden kommer han forbi engang i mellem, hvor der så kan købes forfriskninger, vand, te, kiks, mad mm.

Schmirnov Desuden vil der være en konkurrent til HBTC, nemlig Vladimir Schmirnov's fedt-bix-kræmmeri, som flytter rundt i ødemarken, men som (først) når spejderne kommer har slået sig ned i nærheden af den forventede rute til enten streng A eller B. Spejderne kan herved tjene guld på at handle mellem HBTC og Vladimir Schmirnov. Vladimir Schmirnov forsøger sig med hård og intensiv markedsføring, f. eks. ved at have en hjælper som står og deler "tilbudsaviser" (grænsehandels- mutter Pötsch-agtige) ud til spejderne, hvor de kan se time-tilbud på brugbare såvel som ubruglige ting, ligesom man kan se, hvor kan holder til på forskellige tider af døgnet. Størst mulighed for indtjening er der når streng C har åbent, hvor Vladimir holder til midt på streng C.

Opgaver Der skal, imellem man tager posterne på strengene, udføres følgende opgaver:

- **Madlavning** (se skema): Der lægges op til at der er et aften og et morgenmåltid – ingredienser til disse kan købes, når Fat Phillipe er på besøg (kommer med sin kærre – men i princippet kan man lave maden når det passer ind i ens kram. Bedømmelsen af maden vil imidlertid kun ske i fastlagte tidsintervaller, som bekendtgøres af Fat Philipe, men til gengæld kan man i disse tidsrum få bedømt såvel morgen, som aftensmåltid (hvis man er fjollet med kanin til morgenmad kan man altså lave det...). Der er et begrænset tillæg for korrekt timing (måske?)

Aftensmad (50point):

Udleveres: Idet spejderne henter råvarer på streng A, hvorfor ALLE hold som minimum skal have taget denne. Fat Phillipe supplerer med diverse...

Madbedømmelse: 18.00-23.00, men kan påbegyndes fra kl. 17.00.

Morgenmad (30point,+10point for oprydning):

Udleveres: Når spejderne kommer tilbage fra Streng C.

Madbedømmelse: 06.30-08.30 og igen kl. 12.00-13.00

- **Bivuak (30 point)**
Til overnatning (se skema) – giver et ekstra tillæg hvis den laves før midnat om lørdagen (pga. den timing der ligger i det). Opgave udleveres ved ankomst til HBTC.
- **Åndemaner stav** der laves af kaninknogler og skind. Skal benyttes på C3, hvor den også skal bedømmes (20 point). Opgave udleveres når holdene laver aftensmad.

Dillecom Rune S. / Peter T. / Anders N. / Kim J.

Materialer: Stort telt (Morten / Martin), presseninger, sisal, stort kort (Rune), stor tidsoversigt (Rune), mad (Pede), penge, guld, effekter, tønder, økse, sav, zip, gryder, madgrej, vanddunke, papkasser, skind.

Streng A: Mad og/eller pels streng

1400-2000

Denne streng vil det være fordelagtigt at have taget før man laver mad, fordi man ellers vil skulle købe det hele til højere priser hos Fat Phillippe senere. Desuden vil der være mulighed for at lave noget guld på de varer man henter hjem, dersom man handler med enten HBTC eller Vladimir S. Der vil være 2 poster på denne streng + evt. ubemandede poster.

A0

HBTC er naturligvis interesseret i alt der kan indbringe \$, specielt er det rygtedes at disse to steder er der pels, eksotiske madvarer eller måske lidt snustobak at hente.

Spejderne skal ALTID registreres hos RCMP når de sendes af sted enten den ene eller anden vej rundt på strengen (?).

Post A1 Jack Lumberjack (Nørrebro Klatreboys)

Spejderne møder Jack som nærmest er født til at klatre i træer og kaste med store træstammer. Her skal holdene (på tid?) kravle op efter mad ingredienser i en klatrebane, som skal benyttes i madlavningen hos HTBC, gerne vha. teamwork. Maden er kommet op i træerne fordi Jack er gået i søvne og nu er han for træt til at hente det ned igen.... (eller en eller anden røver historie!).

Først skal spejderne dog lave noget som de skal benytte til at samle madvarene i. Der skal laves noget tovværk / splejsninger til at holde kurven/ sækken med (evt. også net f.eks. til kanin).

Dillecom Peter T. *Postteam:* Jacob Høiby

Materialer: Klatregear, splejsetov, sække eller lign., kaniner, madvarer

Point: 30

Post A2 Carlos Lumbago & Danny Dangerous (Blackfoot / Jægerne)

Spejderne kommer til den gamle bokse Champ Carlos, som nu er lidt mere med på noderne og gået over til hacky-sack. Således skal spejderne lave en hacky-sack og risene skal de tage en forbandet masse af, da de også skal benyttes i madlavningen.

Muligvis kommer Danny D. ind over med noget hinterbahn for at få fat i risene.

Dillecom Rune H. *Postteam:* Rune H.

Materialer: Ris, læder/stof, sytråd, ting til hinterbahn

Point: 35

Streng B: Guld streng

1400-2000 På denne streng som også har 2 poster vil være mulighed for at skaffe sig noget kapital og noget viden + evt. 1 ubemandede post med slutningsopgave eller lign.

B0 Spejderne sendes af sted af HBTC, idet de skal ud og skaffe ussel mammon så HBTC kan snyde spejderne og vildmarksbeboerne og blive stinkende rige! RCMP registrerer som ALTID tiden når spejderne sendes af sted enten den ene eller anden vej.

Post B1 Mark the Miner Spencer's goldmine (Blackfoot / Jægerne)

Spejderne ankommer til Mark the Miner, som siger at der er masser af guld og hente for dem der gider at rubbe neglene og vaske det ud af jorden. Der er også en mineskakt i nærheden siger Mark, men der er nedstyrtningsfare, så den skal de ikke bevæge sig ned ad (skal benyttes om natten til mineskakten...)

Da guldet jo også skal vejes bedes spejderne fremstille en bismervægt. Spejderne får det guld de laver med, sammen med vægten, som kan benyttes ved fremtidig handel.

Dillecom Morten / Martin *Postteam:* Morten / Martin / Gitte

Materialer: Ting til at vaske guld med, snor til bismervægt, model af bismervægt, tegning, alm. vægt, guld (metalspånere), ting til mine: presseninger, teltunderlag, rafter, snor. Ting til "rummet"

Point: 30

Post B2 Randy Randoms Casino (Ymer)

Mest af alt en total teater/info/oplevelsespost, hvor spejderne kan forøge deres mængde af guld ved at spille (og gerne ved at bruge deres snydeterning = forhåndsopgave), og hvor de ved at bestikke casinoets glædespiger (Kinky Carla og Booty Betty) kan få oplysninger omkring det skumle HBTC.

Den praktiske opgave består i at lave en jetonskubber da croupieren har brækket sin. Spejdernes terning skal også bedømmes og inddrages således – husk holdnummer.

Dillecom Anders N. *Postteam:* Rasmus

Materialer: Terningebord, Casinotelt, jetoner, roulette, alt casinoagtig, bar osv. osv.

Point: 20 til post, 25 for terning (forhåndsopgave)

Streng C: Indianer streng

2200-0300 Her skal spejderne ud og opleve og det er denne streng der har det største antal brikker til historien på løbet. Spejderne må dog senest gå ud på den kl. 0100.

C0

Phillipe siger at der sker noget mystisk ude i skovene, og han mener det har noget med problemerne med indianerne at gøre. Derfor beder han spejderne gøre sig klar til at gå tidligst kl. 2200, men som altid skal de rapportere deres afgang og deres tilbagekomst til RCMP oppe ved HTBC's hovedtelt. Halvdelen af holdene sendes den ene vej rundt og den anden halvdel den anden vej rundt.

Post C1 Medicinmanden (Gamle Røde)

2200-0230 Oplevelsespost, hvor spejderne skal få et indblik i de mere spooky sider af indianerne. Medicinmanden, som taler i tåger om hvor rådne HBTC og de korrupte RCMP'ere er, sidder måske i en tipi, hvor på dugen der præsenteres nogle koder for spejderne, som afslører vitale beviser mod de rådne RCMP'er og HBTC. Løsningen af disse er postens opgave. Stjernebillede på indersiden af tipien er også en mulighed vha. en kugle (plastikbold med huller til stjerne) og en kraftig lyskilde. Af stjernebillederne kan der udledes endnu en kode som de enten 1) skal kunne bruge på Mark the Miners mine (nok en gang) eller 2) leder dem tilbage til HTBC, idet det afsløres at HTBC er nogle slemme fyre som har en svaghed som spejderne skal lure. Røgmaskine / Tipi / Tøris / huder og skind / mystiske indianere / flammer og fakler er nøgleordene, samt en smule teknik til at lave stjernetegn.

Dillecom Rune S. / Kim *Postteam:* Per Boesgaard

Materialer: Tipi (Morten / Martin), fakler, stjernedims / kode (Anders N. / Rune H.), indianerting, mystik...

Point: 30

Post C2 Mark the Miner II (Blackfoot / Jægerne)

2200-0200 Spejderne kommer tilbage til den samme post, hvor de var tidligere på dagen, men tingene er nu lidt anderledes og knap så muntre. En dyster stemning hersker og den kommer fra mineskakten... Tidligere på dagen sagde Mark at der var nedstyrtningssfare, men nu er det som om der kommer mærkelige lyde dernede fra og Mark tør ikke selv gå derned! Derfor opfordres spejderne nu til at kravle ned i mineskakten, hvor der venter ulækre og "farlige" forhindringer. Efter en række forhindringer kommer de til en stor dør, som de åbner og herinde sidder to RCMP'ere der er bagbundne og har bind for øjnene. De løsnes op og siger til spejderne at de har 60 sekunder til at bemærke så meget som muligt i rummet, før de skal skynde sig ud, idet de grumme gravkammer vagter kommer tilbage... Mineskakten er nemlig blevet gravet ned til er gammelt okkult sekt gravkammer, som de onde skurke har kendskab til og benytter til at holde folk fangen i.

Hikerapport Spejderne og (de gode) RCMP'ere kommer ud og RCMP'erne fortæller at der er noget lusk på HTBC. Således skal spejderne lave en (hike) rapport, som SKAL indeholde kortskitse over HTBC lejren, en fortegnelse over personer, en kronologisk rapport om hvad spejderne har lavet indtil de mødes med RCMP igen (Gillwell system), tegninger og tekst.

RCMPmøde RCMP aftaler at mødes med spejderne næste dag et bestemt sted fra et bestemt tidspunkt, idet spejderne skal spredes lidt (?) – se skema. Spejderne skal naturligvis ikke fortælle noget til HTBC, ej heller de RCMP'ere der er i lejren, da de højst sandsynlig er forklædte skurke og i bedste fald blot korrupte. De to RCMP'ere siger også at det er umuligt at tage HTBC lejrens folk til fang da de er for mange og før har undsluppet RCMP med svære tab på begge sider til følge. Derfor må der bruges list, men helt hvordan det vides ikke endnu. Jo bedre efterretninger spejderne kommer med, jo snedigere en plan kan de gode RCMP'ere lave!

Dillecom Morten / Martin **Postteam:** Morten / Martin / Gitte

Materialer: Ting til mine: presseninger, teltunderlag, rafter, snor. Ting til ”rummet”, fakler, petroleumslamper, papir til rapport

Point: 20 Hikerapport bedømmes på D0 (25 point)

Post C3 Stumme Østers / Indianer-gravpladsen (Bjørnene el. evt. Jægerne)

2230-0230

Der vil her være tale om en uhyggelig snigningspost, hvor spejderne skal placere den åndestav, de har lavet på HTBC, på et bestemt sted på en indianer gravplads. Posten skal bedømme staven.

Spejderne mødes med Stumme Østers, som er så bange at han har glemt han ikke kan tale og derfor mumler han noget om nogle ånder der skal manes til ro oppe på gravpladsen. Spejderne skal snige sig forbi en række fælder og placere deres åndestav et bestemt sted vha. kompaspejling eller lign. (GPS?). Når de gør dette kommer der en kode eller melding (lys eller lyd) om at de enten 1) skal til Mark the Miner og benytte en bestemt kode (som så er indeholdt i den kode spejderne får her på posten) eller 2) at HTBC er nogle skidte fyre som man skal tage sig i agt for og det er dem der har gjort ånderne sure, men at de har en svaghed som spejderne skal lure.

Dillecom Rune S. / Peter T. **Postteam:** ??? / Gitte

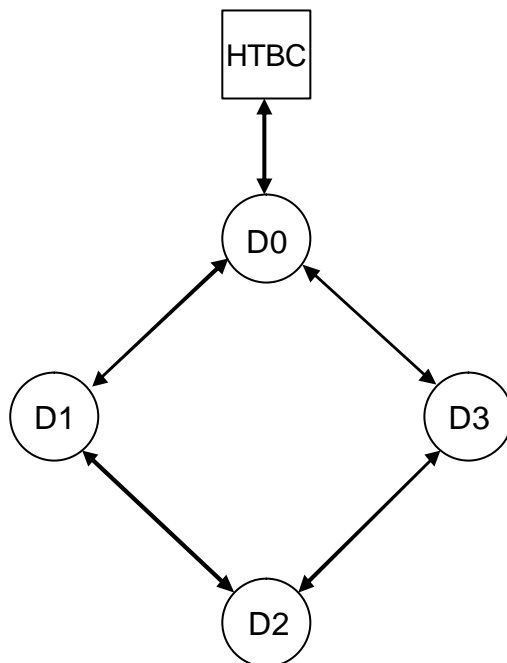
Materialer: GPS, indianerting, gravpladsting, fakler, stemning, båndoptager med lyd (kode)

Point: 15 til post, 20 til åndemanerstav

Streng D: Whiskey / Drugs streng – syd

0700-1330

Spejderne skal inden de begiver sig ud på strengen have været ude på det sted hvor de blev sat stævne om natten ved mineskakten af de gode RCMP'ere. Her får de lidt oplysninger omkring hvorledes RCMP vil tilkalde forstærkninger, og at de gerne ser at spejderne er der når deres aktion mod HBTC går igang. I mellemtiden skal de blot holde lav profil, og forsøge og se og komme ud på Whiskey strengen (streng D), og få handlet noget whiskey mm., så ikke HBTC opdager at de er blevet infiltreret.

**Post D0 RCMP (Blackfoot)**

Spejderne mødes med RCMP'erne, der sender den ene halvdel af spejderne den ene vej rundt og den anden halvdel den anden vej rundt. Når spejderne kommer tilbage mødes de igen med RCMP, før de går tilbage til HTBC.

RCMP har tænkt lidt over tingene og en række efterretningsrapporter indikerer at HTBC folkene har en svaghed for sprut og piller udpeger RCMP en række steder, hvor det skulle være muligt at få fat på en del af disse ting. RCMP opfordrer således spejderne til at indsamle whiskey, piller og hvad de ellers kan finde som kan slå HTBC folkene ud, så RCMP let kan anholde dem. Ganske vist er RCMP jo ikke normalt meget for denne slags metoder, men der er jo tale om en nødsituation, men spejderne skal nok ikke sige til de folk de møder at de er udsendt af RCMP.

Når spejderne kommer tilbage får de at vide at i stedet for at sælge de "goodies" som de har skaffet, så skal de hellere få HTBC til at smage lidt på varerne. Når de har smagt tilstrækkeligt meget, så vil RCMP tage aktion og de onde skurke som har forvoldt specielt indianerne så meget ondt vil komme bag lås og slå.

Dillecom Morten / Martin **Postteam:** Morten / Martin

Materialer: PC, printer, pointskema, stopur, nøgle til Maarum trb. skur (Rune H.)

Point:
 25 for hikerapport (på D0)
 50 for gennemgående (på HBTC)
 25 for penge / guld (på HBTC)
 300 tidspoint (på HBTC)

Post D1 McKennoch's whiskey destilleri (Ymer)

Her skal spejderne lave whiskey ud af mosevand, specielt skal der fremstilles et filter til at filtrere mosevand. Der er mulighed for at sælge flasker til McKennoch til en god pris – flasker, som kan fås hos Crazy Joe eller købes hos Vladimir til billig penge. Evt. også lugtekimsleg og / eller etiketfremstilling. De hold der er på vej TIL Crazy Joe (D2) får whiskey i et bæger eller lign.

Dillecom Anders N. *Postteam:* Rasmus

Materialer: Filterting, etiketpapir, farver, bæger til whiskey transport, whiskey, ting til lugte kimsleg, skotteting, bivukting / telt

Point: 30

Post D2 Crazy Joe's fragt-færgesfart til Pär Holmegaard-Bülows (Bjørnene m.fl.)

Sjovt nok har Crazy Joe fundet endnu en, i hans øjne, givtig niche, som han mener at kunne spinde guld på. Denne gang er det en fragt-færgesfart over til en ø i en sø, hvor glaspusteren og flaskemageren fra Sverige, Pär "Bottle-neck" Holmegaard-Bülows, som har ødemarkens største og mest velanskrevne glaspusteri. Her skal spejderne, som vanligt, over med CJ's færge, men de skal begge veje, og de skal have flasker med hjem, som de køber til en billig penge. Flasker som kan sælges til McKennoch. Propper skal også laves (og bedømmes PÅ posten)

Dillecom Rune S. *Postteam:* Bjørnene, Dillecom, Gamle Røde

Materialer: Taljer, reb, baljer, flasker, propper, redningsvest

Point: 30

Post D3 Sam Finkelstein's pilletrilleri (Jægerne)

Her skal spejderne lave designer-drugs, til at forgifte/bedøve de falske RCMP'ere og HBTC'ere. Desuden skal der laves emballage til pillerne. Her tæller udformningen af emballagen og fantasien, som er brugt til at formulere indholdet af pillerne. Der skal skaffes en matrice og en hammer...

Dillecom Kim J. *Postteam:* Gitte

Materialer: Matrice (Kim), pulver til piller (Kim), alkymistting, noget som spejderne kan lave til emballage for pillerne.

Point: 30

Afslutning

1430

HTBC stormes af RCMP SWAT team i røde heldragter, som hopper ud af Kimobilen, der til lejligheden er klædt ud som en RCMP bil med skilte og blå rotorblink!

Materialer: Kimobil, rotorblink, røde RCMP SWAT dragter (Morten), elefanthuer (Rune H.), "skydevåben" (Rasmus?!), snedig musik...