

**Post 14: RCMP - Afslutning****Sted:** Kagerup station**Ansvarlig:** Dillekom + Ymer + Blackfoot + Birkestammen

1200-1430 Spejderne ankommer til Kagerup station og fremsiger deres Haikudigt. Hvis de gør dette udløser det 30 point! Der aflægges rapport og spejderne får at vide at RCMP måske har fanget den rigtige mand i den lokale smuglerkro "The Fat Beaver" (se Dille 2001!), men da de har fanget 7 er de ikke helt sikker på hvem af dem det egentligt er. De er dog 100% sikre på at bagmanden er én af de 7. Derfor skal der laves en line-up, hvor spejderne skal udpege den rigtige mand (Hannibal Moortgaard!). De skal skrive det med hold. nr. på et stk. papir og aflevere det til RCMP.

Der gives et minus point pr. minut efter kl. 1400.

1500 Under præmieoverrækkelsen siger RCMP tak for hjælpen, men Moortgaard forsøger at flygte. Heldigvis er RCMP SWAT på banen og får situationen under kontrol uden materielle skader.

**Materialer** Mad, vand, evalueringsskemaer**Point**  
50 for gennemgående  
20 for line-up udpegning + rapportering (fatter de lidt af historien!?)  
20 for guld og penge  
300 tid

**Post 11: Dark Daffy – The Undertaker***Sted:* Se kort...*Ansvarlig:* Ymer (Anders – Marcus)

0930-1130 Dark Daffy har haft en noget sløj sæson og har nu fundet på et nyt forretningstiltag, som der tilsyneladende er afsætningsmuligheder for. Folkene fra CN har netop forladt hans lejr, men han har fået en stor ordre fra en der kalder sig for "Hannibal". Hans tiltag er en pakkeløsning som han kalder for "galge&grav" og hvert sæt koster 100\$. Han har derfor brug for folk der kan lave en fornuftig galge af den smule reb han har, og derfor skal spejderne nu splejse og lave et hængningsknob (hesteknob) mm. samt selvfølgelig selve galgen.

Den skarpe spejder vil desuden opdage, at der ligger en seddel fremme, hvor der står noget om direktøren for Canadian National hedder Hannibal Moortgaart...

*Videre til 12:* Dark Daffy har for nyligt hørt et stort brag ca. 3500m i en kurs 268° (eller hvad der nu passer med næste post). Der må spejderne da gerne tage hen for at se om der ikke skulle være nogle "kunder".

*Materialer:* Reb, rafter, sisal, udklædning, kompaskurs

*Point:* 25

**Post 12: Crazy Joe***Sted:**Ansvarlig:* Klan Superstar

1030-1330 Nogle (Canadian National) har sprunget broen i luften, så spejderne må tage den omstændige, men altid pålidelige færgefart.

*Videre til 13:* Crazy Joe har fået granatshock, så han er ikke helt klar over hvad der er vigtigt og hvad der er mindre interessant. Under alle omstændigheder kan de hurtige hold tjene en ekstra skilling ved at opsøge Leonardo van Gogh, som efter sigende skal have hjælp til at male skilte for jernbanen.

*Efter kl. 12* De knap så hurtige når ikke bonus posten, men idet Joes granatshock har fortaget sig opfordrer han spejderne til at gå direkte til RCMP på Kagerup station.

*Materialer:* Baljer, reb, taljer osv.

*Point:* 20

**Post 13: Bonus post, Leonardo van Gogh***Sted:**Ansvarlig:* Dillekom

1100-1300 For de hurtige. Van Gogh har droppet skiltene og har I stedet slået sig på Haiku digte, dvs. digte med 5-7-5 stavelser i hver linie. Spejderne skal lave et sådant digt og fremsige det til de første de møder på den store nye station ved Kagerup, som også er der de vil kunne finde RCMP.

*Point* 30

**Post 9: Fat Phillipe & RCMP****Sted:** Grusgravene ved Gadevang**Ansvarlig:** Dillekom m.fl. (Peter T.)

0700-0900 Spejderne flygter alle samtidigt i den tidlige morgen med hjælp fra Danny D. og Fat Phillipe. Phillipe fører dem over grænsen til en RCMP grænsepost i en af de gamle grusgrave (der hvor de skulle have mødt Danny D. om aftenen), hvor de kan lave sig et solidt morgenmåltid.

**Videre til 10:** Spejderne aflægger rapport til RCMP når de er færdige med morgenmaden. Bl.a. bør de oplyse at de er blevet taget til fange af falske grænsevagter, der tilsyneladende arbejder for en magtfuld bagmand, som har stor kendskab til hvad der foregår mht. anlæggelsen af jernbanen. RCMP oplyser at nu er det Canadian Pacific der har brug for hjælp, idet de også er løbet ind i alvorlige problemer. Zhask og hans sjak har nu optaget arbejdet for Canadian Pacific, idet de ikke længere føler sig helt trygge ved at arbejde for CN. Han melder dog at arbejdet desværre er gået i stå, da de mangler materialer bl.a. nagler. Spejderne sendes ud for at hjælpe ham, idet de opfordres til at opsøge Helmuth Krupp, som er den lokale smed, der bl.a. leverer nagler til jernbanen.

**Materialer:** Opskrifter og mad (Peter T.), telt. RCMP grej.

**Point:** 15 for ild med stål og flint  
25 for maden

**Post 10: Smedjen – Helmuth Krupp****Sted:** Se kort...**Ansvarlig:** Birkerød Bjørne / Palnatoke / Stammen (Lal)

0800-1030 Alle naglerne er blevet stjålet fra Canadian Pacific (dvs. nu skal spejderne altså hjælpe dem og ikke CN!), og der er opstået en akut mangel på nagler til skinnerne. Spejderne skal derfor smede en nagel til jernbanen.

Helmuth fortæller at CP har ordret rigtig mange nagler, men han kan slet ikke følge med, så spejderne kommer ganske belejligt. Det virker som om at CP virkeligt er opsat på at vinde kapløbet om jernbaneetableringen og specielt deres direktør Robert Rochefort er virkeligt fremme i skoene, hvad man så end skal lægge i det. Derfor er det da også CP der har ordret en stor ladning nagler, hvorimod CN godt nok kom forbi, men de ville ikke have nogle nagler.

**Videre til 11:** Spejderne skal opsøge bedemanden Dark Daffy, idet folkene fra CN der var forbi glemte et stykke papir med mærkelig skrift på. Skriften er frimuerkode hvor der står; ”husk at købe galger – hilsen HANNIBAL”.

**Materialer:** Kul, armbolt, råjern, hammer, blæsebælg (Lal), stykker papir med frimuerkode på.

**Point:** 20 for nagel, 10 for kode

**Post 8b: U.S. Border Police – overnatning!****Sted:** Asfaltfabrikken ved Gadevang**Ansvarlig:** Blackfoot + Hareskov

2230-0200 Spejderne blev ført til grænsepolitiets lejr. Her lukkes de ind i lejren og får pludseligt at vide at de er gået ind over den amerikanske grænse ved Alaska og derfor er at betragte som afhøres de ”brutalt” af grænsepolitiet (som siden viser sig at være i ledtog med de egentlige skurke). Grænsepolitiet påstår at spejderne er kommet ind på den forkerte side af grænsen (Alaska), og de forsøger at smugle ting ind i USA! Indtil deres skyld kan bevises tilbageholdes de for natten i en fangelejr alá Guantanamo med projektører osv. Spejderne skal sove (eller lave gennemgående) i denne fangelejr og der skal laves en mega-bivuak til ly for vind og vejr.

I flygtningelejren sidder også Danny Dangerous – han bliver dog ofte slæbt væk til forhør! Han oplyser spejderne om, at han for nogle uger siden blev taget til fange af grænsevagterne selv om at i virkeligheden var langt fra grænsen. Han har siden fundet ud af at grænsevagterne er i lommen på en person der er ude på at ødelægge jernbaneetableringen og måske er det et ”insiderjob”. Han også hørt vagterne tale om at Canadian National er på fallitens rand, og at de derfor forsøger at saboterer deres egen jernbane for at få forsikringen udbetalt.

**Videre til 9** Danny D. har et forslag til hvordan de kan slippe væk, han har dog brug for spejdernes hjælp til en lille opgave...? Under alle omstændigheder må spejderne dog gerne hvile sig, men de skal holde sig klar kl. 0700, da nogle af hans venner forhåbentligt vil hjælpe ham med at flygte på dette tidspunkt.

0700 Om morgenen lyder der et mægtigt brag og vagterne løber forvirret rundt. Hegnet er fjernet og Danny Dangerous hjælper spejderne med at flygte over stok og sten ned til Fat Phillip's lejr, som også har hjulpet med udbrudsforsøget.

**Materialer:** Tilladelse til at være ved fabrikken (Peter T.), projektører, generator, indhegningstråd, rafter, presseninger, beskøjter, petroleumslamper/fakler, telte, uniformer, kanonslag mm.

**Point:** 10 – hvis der ellers er en opgave (pt. er der ikke fundet på nogen – de skal blot sove og/eller lave gennemgående opgave...

han mener at Sven kan fortælle spejderne hvad ”ånderne” er for nogen. Desuden må de gerne viderebringe lidt pibeurt til The Vikingmen.

**Videre til 8:** Spejderne får OGSÅ at vide hvor post 8 er, idet Stumme mener at vide at Danny Dangerous for nyligt har (ulovligt) importeret en større ladning dynamit – derfor kan det være at han ved noget... For de spejdere der er sent på den, kan de vælge at gå direkte til 8 efter kl. 2200. Så vidt muligt bør spejderne dog kunne nå ud til post 7 også!

**Materialer:** Fyrsvampe (Rune H.), tipi, udstyr til bål-tænding med ildbor, tobak eller lign.

**Point:** 25

### **Post 7: Svend Skallesmækker – Vikingman & The Vikingmen**

**Sted:** Se kort...

**Ansvarlig:** Gamle Røde (Boesgaard)

2130-0030 Spejderne fortæller om ånderne til den gamle viking Svend Skallesmækker der er sammen med vikingekollegaerne Ragnar Rivegilde og Hjalte Hjørnetand. De er alle efterkommere fra nogle vikinger, der blev glemt af Erik den Røde (eller var det Leif den Lykkelige..., da han tog tilbage igen, efter som bekendt at have været den første i den siger noget i retning af:” De nationale forsøger at bremse deres egen jernhest”. Svend og hans venner længes hjem efter deres rigtige fædreland, men har altid haft svært ved at navigere. Derfor vil Svend gerne have at spejderne fremstiller en Jacobsstav, så man kan måle afstanden mellem stjernerne og finde sikkert hjem til den skånske muld.

**Videre til 8:** Spejderne HAR fået at vide hvor post 8, Danny Dangerous er henne. Har de ikke fattet det, må forklaringen fra post 6 benyttes igen. Svend siger til spejderne før de går at han kan se i fremtidstågerne (måske har han et øje i visdommens brønd!?) at den store onde ånd hedder noget i retning af ”Hannibal” og at ”tingene ikke altid er hvad de ser ud til at være”.

**Materialer:** Tegning af Jacobsstav (hmmm, Rune, Peter eller Anders...), udklædning, lidt ekstra værktøj

**Point:** 25

### **Post 8a: Danny Dangerous, men det er U.S. Border Police**

**Sted:** Grusgraven i Gadevang

**Ansvarlig:** Blackfoot

2230-0200 Spejderne kommer til stedet hvor de ifølge Stumme Østers skulle mødes med Danny Dangerous, men i stedet lokkes de til grænsepolitiets lejr, der ligger i nærheden. Her indsluses de i lejren med venlige ord, men snart får piben en anden lyd...

**Post 5: Zjing Zjang Zhask****Sted:** ude i skoven....**Ansvarlig:** Klan Super Star (Rasmus / Emil)

1900-2100 Der er sket en frygtelig ulykke hos Zhask og hans sjak af kinesiske arbejdsmænd, der er ansat som skinnearbejder på jernbanen for Canadian National! Derfor er førstehjælp påkrævet øjeblikkeligt. Det er et større drama som skal være vanskeligt at overskue for to mand, idet der skal være en masse indblandet. Det skal dog være oplagt at man skal de fire hovedpunkter igennem; standse ulykken (f.eks. stoppe en bilmotor), livredende førstehjælp, ringe (telegrafere!) efter hjælp (måske man kunne lave noget med walkie talkie og en "rcmp" eller lign. person der tager imod opkaldet) og alm. førstehjælp.

Zhask klarer takket være spejderne situationen. Som tak for hjælpen giver Zhask spejderne et hint om hvem der de egentlige skurke og hvor de skal gå videre til....

**Videre til 6:** Zhask er overbevist om at det var en kasse dynamit der sprang i luften nærmest af sig selv. Samtidig så han en sort skikkelse med noget rødt på hovedet løbe væk fra gerningsstedet. Zhask mener det må være en ond ånd der er på spil (og ved ikke at det konkurrerende selskab Canadian Pacific anvender sorte jakker og røde hatte – det bør spejderne kunne regne ud på post 7)

Zhask mener at det vil være en god idé hvis spejderne opsøger Stumme Østers, da han er ekspert i onde ånder, og det virker som om at der har været en del onde ånder på spil fornyeligt, hvor ulykken har været kulminationen. Zhask kender til ånder fra sit hjemland (Kina) og mener at det er bedst at anvende en der har kendskab til de lokale ånder – altså Stumme Østers. Stumme Østers skal derfor opfordres af spejderne til at udrydde de onde ånder der er i området – ellers nægter Zhask & Zjak at fortsætte arbejdet!

**Materialer:** "motor", walkie udstyr (Rune el. Anders), førstehjælpssminke

**Point:** 25

**Post 6: Stumme Østers Indianer boplads / Medicimand****Sted:** Se kort...**Ansvarlig:** Team Rune H.

2000-2230 Spejderne kommer fra Zhask med besked om at Zhask & sjak nægter at fortsætte arbejdet, før de onde ånder er uddrevet. Ydermere bør spejderne også nævne, evt. når Stumme spørger dem, at ånderne var sorte med røde hoveder. Samtidig er indianerne interesseret i at jernbanen kører igennem det planlagte område, for de har investeret i et kasino "Crazy Horse Casino", netop der hvor det er planlagt at opføre en station. Stumme Østers mener nu at kilden til problemet er at hele området er "urent", men dette er der råd for. Spejderne skal blot antænde de vækster der gror på "Verdens træet" og sørge for at røgen herfra spredes ud over området, når de færdes rundt i ødemarken. Først skal spejderne dog tænde ild på "den naturlige måde" dvs. i flg. Indianerne skal det ske med ildbor. Stumme skal nok sørge for at Zhask & Co. bliver rensset, blot spejderne sørger for at holde ilden gående natten igennem indtil dagen gryr! Dvs. på morgenmadsposten chekes det om der er ild i fyrsvampen.

**Videre til 7:** Spejderne skal opsøge Vikingman & The Vikingmen; også kendt som Svend Skallesmækker og hans crew (Ragnar Rivegilde og Hjalte Hjørnetand). Stumme ved nemlig at Svend kender også kender til ånder og desuden har en rigtig god hukommelse, så

**Post 3: Sam Finkelstein***Sted:* ude i skoven....*Ansvarlig:* Birkerød Bjørne / Birkeklanen / Stammen / Palnatøke (Lal - David)

1430-1700 Sam Finkelstein forsøger sig for tiden med at grave efter guld på sin jord. Udbyttet har dog ikke været så stort. Jernbanen skal føres gennem Finkelsteins land, hvilket han ikke er særlig begejstret for, da den jo kunne komme til at ligge ovenpå på en uopdaget guldåre. Spejderne skal derfor undersøge hans land med en minesøger, for at afdække hvor guldårene ligger og efterfølgende indtegne det på en kortskitse. Da Finkelstein også selv har interesse i at få kortlagt hvor guldet befinder sig, kan spejderne evt. få lidt penge ud af ham.

*Videre til 4:* Har spejderne været på Gammel Syvinger får de at vide at Fat Phillipe disker op med noget lækkert, for de der arbejder hårdt med at få etableret jernbanen – og det er jo altså således også spejderne. Hvis ikke de har været på post 2 Gammel Syvfinger, skal de naturligvis gå der til, med mindre tiden er ved at løbe fra dem!

*Materialer:* Minesøger (Lal), bly (fungerer som nedgravet guld).

*Point:* 25

**Post 4: Fat Phillipe & Lhang Tsung Tsing***Sted:* Råbjerggrunden v/ Duemose*Ansvarlig:* Dillekom, Team Spejdersport, Ymer (Pede)

1600-1900 3 timer til at lave mad på over bål. Tiden stoppes i 3 timer (gratis) og spejderne må først gå kl. 1900 tidligst (skulle der komme hold før kl. 1600 vil tiden selvfølgelig blive godskrevet, således de har 3 timer + det de er kommet før til rådighed).

I år står den på kinesermad v/ Lhang Tsung Tsing.

*Videre til 5:* Kl. 1900 begynder Lhang at føle sig utilpas, idet han kan mærke at hans Yang er ved at tage overhånd og han dermed er ude af balance i sit sind. Han mener det kan have noget med broderen Zjing Zjang Zhask at gøre. Derfor skal spejderne nu opsøge broderen så hurtigt som muligt.

*Materialer:* mad (Pede), lejrtilladelse (Pede), telt.

*Point:* 50 for maden

**Post 1: NWT Landclaim kontor / RCMP****Sted:** Maarum trinbræt**Ansvarlig:** Team Rune H. – Rune H.

1300-1430 Spejderne hopper af toget og skal jf. instrukserne givet på Græsted station hente (stemple) så mange poster de kan inden for én time. Dvs. fra 1300 til 1400. De må **gerne** lægge bagagen – dvs. der lægges op til løb! De skal vende tilbage senest en time efter og får point efter hvor mange poster de har nået og hvor langt væk posterne har været. Der gives strafpoint for at overskride tidsfristen. Til gengæld må spejderne løbe videre så snart de ikke ønsker at lave flere landclaims, dvs. bruger de kun 30 minutter, så har de mere tid på selve ruten, men går så nok til gengæld glip af point for posterne (landclaims).

**Videre til 2:** Spejderne får de to næste poster indtegnet, hvilket gerne skulle give yderligere spredning på holdene, idet det står dem frit for at vælge den post de tager først (måske nok med en lille smule påvirkning fra postmandskabet). Efter den ene post skal de, såfremt de ikke er i bekneb med tiden, naturligvis tage den anden post, de får oplyst. Posterne og de opgaver som jernbaneselskabet beder dem om er følgende:

- 1) Canadian National beder spejderne drage til Gammel Syvfinger, og meddele ham at broen skal være stærk nok til at klare tre tons mere pr. godsvogn end tidligere beregnet.
- 2) CN vil også gerne have at spejderne undersøger hvad der sker for den skøre fyr som påstår at jernbanen er ved at blive ført over hans guldåre.

**Materialer:** ”Kontor” (Rune H. skaffer nøgle til Maarum), stempelpuder, o-løbs skærme, stempel blanketter til hver post, pointsedler, vand

**Point:** 50 for bedste hold og differentieret forholdsmæssigt efterfølgende  
30 for forhåndsopgave (skal måske først inddrages og bedømmes på slutposten?)

**Post 2: Gamle 7-finger****Sted:** Nordlige del af Gribskov**Ansvarlig:** Team Rune H. – Rune H.

1430-1700 Gammel Syvfinger er blevet hyret, som rådgivende ingeniør af Canadian National, til at konstruere en bro over Viper Creek. Gammel Syvfinger er imidlertid kommet lidt i tvivl om hvorledes han skal bygge den, derfor vil han gerne have spejderne til at bygge en model, der er så stærk som muligt (af blomsterpinde og sejl garn).

**G.g. opgave** Som tak for hjælpen giver Syvfinger dem en arbejdstegning til en trillefløjte, som han ved at man kan sælge til Jernbanen når den åbner.

**Videre til 3:** Har spejderne været på post 3 Sam Finkelstein får de at vide at Fat Phillipe disker op med noget lækkert, for de der arbejder hårdt med at få etableret jernbanen – og det er jo altså således også spejderne. Hvis ikke de har været på post 3 Sam Finkelstein, skal de naturligvis gå der til, med mindre tiden er ved at løbe fra dem!

**Materialer:** Tegning (Anders N. / Marcus), blomsterpinde/bambus el. lign, sejl garn, Værktøj, ærter og træ ti fløjten.

**Point:** 50 for gennemgående opgave, 25 til posten



## Løbet

### Post 0: RCMP

*Sted:* Græsted Station

*Ansvarlig:* Dillekom / Kim Johnsen

1200-1245 Spejderne mødes med RCMP på Græsted station, hvor der er etableret den sidste rigtige station for vildmarken. Herfra skal de køres med jernbanen ud til "The Frontier" hvor de i første omgang skal hjælpe Canadian National med at etablere jernbanen og gøre krav på en række landområder, før tidsfristen udløber / andre kommer først.

**1) RCMP:** Kort, penge, regler og tider, vildmarkens personer osv. udleveres på stationskontoret. Udstyr checkes, holdene indskrives og får at vide at der er to togselskaber, Canadian National og Canadian Pacific (eksisterende togselskaber), der konkurrerer om at anlægge en togbane igennem Grib Territory, og spejderne skal hjælpe disse med de problemer de måtte have og sikre at konkurrencen sker fair og ærligt. De to togselskaber skal behandles på lige fod og det ene må ikke favoriseres frem for det andet – konkurrencen skal ske på lige betingelser. Den selskab der først får etableret en togbane igennem Grib Territory får den fede 5-årige kontrakt fra den Canadiske stat om al togtransport til og fra området.

**Videre** Spejderne får at vide at de skal gå over til togvognen, hvor direktøren for Canadian NATIONAL, **H. Moortgart** (de må IKKE vide at han rent faktisk hedder Hannibal til fornavn), står og venter på deres assistance. Lidt historie og spil for galleriet skal der også være her...

**2) Togvogn:** Spejderne henvender sig i togselskabet Canadian Nationals (CN) mobile jernbane kontor. CN er i ærlig konkurrence med Canadian Pacific om at etablere en togbane tværs igennem North West Territory først. CN gerne vil anlægge en rute igennem et område som på bedste liberale vis er erklæret frit for enhver at gøre krav på fra kl. 1300. Hvis andre end CN får fat på landområderne vil det betyde at ruten skal føres en stor omvej uden om og være meget dyrt og besværligt. Derfor skal spejderne nu hjælpe CN med at "claime" landområderne, således at jernbanen kan blive ført som planlagt. Til hvert lod er der 5 krav man kan lægge billet ind på. Der skal derfor stemples i 1 som første krav (hvis man er de første på posten), 2 som andet krav osv. Dvs. spejderne får point efter hvilket hold nr. de er som har været på posten og hvor langt væk den har været. Der er præcis én time til at gøre som mange claims som muligt jf. posterne på det udleverede kort (ca. 15-20 poster). Det er vigtigt at alle spejderne forstår konceptet, så hellere instruer flere hold ad gangen samtidigt, men gør det udførligt!

### **Videre**

1245 Der er ombordstigning i det STORE veterantog (!) efter at spejderne har snakket med Moortgaard og toget kører med fuld damp mod Maarum trinbræt, hvor det stopper og spejderne skal af. Når spejderne hopper ud har de 1 time til at få fat i så mange landområder de kan. De skal være tilbage senest en time efter, hvorefter de skal videre ud og hjælpe CN.

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

## Point og tider

**VIGTIGT!** Det er de regler og tider spejderne har fået udleveret der er de gældende mht. point og tider. Dem der står i dette manus er kun vejledende (men de bør være de samme som i ”regler og tider”).

## Postmandskab

*Hvert postteam er selvforsynende.* Dvs. postteamet klarer selv mad, overnatning (dvs. telt / bivuak) og transport. Desuden skaffer postteamet normalt selv udklædning og materialer til posten – udgifter refunderes af Dillekom (Morten S.). Dillekom har dog for det meste ekstra udklædning eller mulighed for at skaffe visse materialer, men det skal aftales med en fra komiteen. Hver post medbringer desuden altid for så vidt det er muligt følgende:

*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.)
- ✓ Manuskript, regler og tider samt personbeskrivelse
- ✓ Stempelpapir (holdene skal stemple på hver post)

## Forhåndsopgave

Stempel med sjakkendetegn og tilhørende stempelpude (stempelpude behøves ikke nødvendigvis at være hjemmelavet). Opgaven vil blive bedømt og pointene indgå i konkurrencen.

Det er meningen at spejderne skal benytte stemplet til første post, ”Landclaim”, idet de skal ud og ”claime” så mange landstykker som muligt og stemple for at bevise de har været der.

## Gennemgående opgave

Trillefløjte (Anders N.). Opgave og evt. supplerende materialer udleveres traditionen tro på post 2 Gamle Syvfinger.

Anders vurderer om den er for svær og er det tilfældet så styrer han at det bliver noget andet...

## Historien

### *Situationsrapport (Ligesom den der står i indbydelsen)*

Canadian National Railroad Co. er i gang med at føre jernbanen tværs igennem Canada for den canadiske regering. Men efter en lovende start, hvor jernbanen dagligt skød fremad med en imponerende fart, er der imidlertid opstået problemer. Uheld og vanskeligheder begyndte nemlig at regne ned over Canadian National Railroad Co., i takt med at skinnerne nåede frem til det uvejsomme og sparsomt befolkede Nordvest Territory. De seneste rapporter melder, at arbejdet så godt som er gået i stå. For det første på grund af en strejke blandt de kinesiske jernbanearbejdere, for det andet hævder en gammel guldgraver, at jernbanen kommer til at løbe over hans guldåre, og derfor har han beskudt jernbanearbejderne med sin gamle flintbøsse. Ydermere har Canadian National Railroad Co. også været udsat for flere tilfælde af sabotage: Forsyningstog er blevet afsporet, nylagte skinner er blevet revet op om natten og jernbanearbejdernes lejr har været plaget af påsatte brande. Jernbanebaronen Robert Rochefort, ejer af det konkurrerende selskab, Canadian Pacific Railroad Co., menes at være bagmanden. Men også den notorisk krigeriske indianerstamme, The Bad Fart Tribe, siges at være indblandet. Situationen er så alvorlig, at Royal Canadian Mounted Police (RCMP) har valgt at tage affære, da den transcanadiske jernbane er af højeste national interesse. Det har dog vist sig vanskeligt for RCMP at nå til bunds i problemerne. For det første er RCMP i akut mandskabsmangel efter den seneste rationaliseringsrunde, og for det andet er beboerne i Nordvest Territoriet generelt mistroiske over for myndighederne. Derfor søger RCMP vakse pionerer, der vil være med til at føre jernbanen gennem Nordvest Territoriet.

### *Løbet*

Spejderne skal hjælpe jernbaneselskaberne med at klare en hel del forskellige opgaver, men der er et overordnet tema afhængig af hvor langt spejderne er nået på løbet. Således vil en 2-3 poster af gangen behandle samme historie/tema, men der skal dog også være et gennem-gående plot. Herudover skal der også være en række mindre oplevelsesposter.

### *Plot*

Jf. ovenstående situationsrapport lægges det op til at CN [Canadian National Railroad] er de flinke fyre der skal hjælpes og det er CP [Canadian Pacific] med Robert Rochefort i spidsen der er skurkene. **Men det er det ikke...** Derimod er det betroede og vigtige folk fra CN der viser sig at være de onde – chefen for de ”onde” viser sig at være Hannibal Moortgart, dvs. den selv samme person som spejderne skal starte med at hjælpe. Undervejs får spejderne en masse ”hints” der gerne skulle føre til at de kan udpege direktøren for CN som skurken og han har udelukkende saboteret jernbanearbejdet for egen personlig vindings skyld; forsikringssvindler, udnyttelse af områdets ressourcer (stjæler guld mm.), urigtige tilskud fra den canadiske statskasse osv.

## Roller

*Hannibal Moortgaard:* Kim Johnsen (fra Canadian National = skurken)  
*Robert Rochefort:* Rune Skovgaard (fra Canadian Pacific = ham man tror der skurken)  
*Hubert Hankispank:* Hubert Hankispank  
*Fat Phillipe:* Peter Tranevig  
*Lhang Thung Thing:* Jacob Høiby  
*Danny Dangerous:* Martin Hedegaard