

"Det er urolige tider i Canadas uvejsomme og tyndt befolkede Nord-Vest Territorium. En flok lovløse renegater - heriblandt de navnkundige revolvermænd Pistol Pete og Mad Bill Monroe - er trængt op i området på flugt fra de forenede staters føderale Marshalls. Områdets faste beboere har forskanset sig, og ved synet af fremmede skydes der først og spørges sidst..."

**NB! Kun mindre ændringer fra version 003!**

## OVERSIGT

Post	Åbner	Lukker	Max. point	Bemærkning / point beskrivelse
0A	11:00	12:50	5	Hillerød Station: Ankomst. Tog mod Helsingør 12.50.
0B	13:00	13:15	0	Gribsø: Happening / massestart. Cirka. 13.00. <b><u>Tiden startes!</u></b>
1	13:30	15:00	35	US Marshalls: 5 små poster (å 7 pt) – kort&kompas, skydning, fysisk test mm.
2	14:45	16:30	30	Gl. Syvfinger: Gennemgående og pommesfrites net
3	15:30	17:30	30	Karusendorff : Wobler og tænkeopgave
4	17:00	22:00	70	Fat Phillipe & Big Max (mad 50pt). stål&flint (10pt) / ildbor (20pt). Tiden stoppes! Man kan gå videre fra kl. 20:00 og skal gå senest kl. 22:00. Tiden startes v afgang!
5	20:30	23:00	30	Sam Shepherd: Krucifiks, tænkeopgave
6	21:30	00:00	30	Bloody Mary: Voodoo dukke, kode
7	23:00	01:30	30	Kinky Karlas Saloon: Detektiv, morsekode
8	00:30	02:00	20	Black Hill Cemetery: Snigning, kode <b>Hold klar til afg. før 02:30 kan tage post 8B (ellers direkte til 9)</b>
9	01:30	04:00	45	Fat Phillipe: Overnatning, bivuak (20pt) og morgenmad (25pt). <b><u>Tiden stoppes!</u></b> <b>Man kan gå videre fra kl. 07:30 og skal gå senest kl. 09:00. <u>Tiden startes v afgang!</u></b>
9B	01:30	03:00	30	Bonuspost (udlægges af post 4)
10A	08:15	10:30	30	North-Western Bank & Hudson Bay Trading Co.: Slutningsopg. og kano

11	09:30	11:30	30	Crazy Joe: Kano og alm. Forhindringsbane. <b>Hold klar til afg. før 11:00 kan tage post 12 (ellers direkte til 10B)</b>
12	10:45	12:00	30	Sam Finkelstein: Førstehjælp
10B	11:30	13:00	10	Hudson Bay Trading Co.: Kano aflevering <b>Hold klar til afg. før 13:00 kan tage post 12B (ellers direkte til 10B)</b>
12B	12:00	13:00	30	Bonuspost
13	12:30	14:30	55	RCMP & Grossisten (Kagerup station). Hikerapport (30 pt) & penge (25 pt)
			60	Gennemgående opgave: Banjo
			400	Tidspoint – senere end 14.00 ankomst, trækkes 1 point pr. Minut
			(-100)	Der er 100 strafpoint for mistede eller svært beskadigede kort.
<b>Max. point i alt</b>			<b>1000</b>	Inklusive tidspoint

### Point

Point fra lørdag gives til Rune S. hurtigst muligt og helst om lørdagen. Point fra søndag også gerne hurtigst muligt eller sms'es / indtelefoneres til Rune S. på 51 22 61 12 (alternativt e-mail: ruskpe@hotmail.com , men ring eller sms lige og sig at I har e-mailet), helst så snart alle point er i hus. Der er ikke megen tid fra de sidste poster lukker til præmieoverrækkelsen finder sted kl. 15.00 og her skal pointene være talt sammen og kontrolleret af gode grunde... Husk også at give 10-20% af pointene for indlevelse.

### Postorganisering

Der er rigtigt mange hold i år, så selvom der skal være stemning på posten, så skal den organiseres så der er et godt flow. F.eks. med en modtage station og en afgangstation evt. med næste post tegnet på et kort, således den blot skal kontrolleres.

### Husk

- Vand til spejderne (afhængig af hvor lang tid siden de har haft mulighed for at tanke, men altid til en kop pr. spejder – dvs. 60 x 200mL = min. 10-12 liter).
- OH penne til postindtegning (spejderne har typisk tabt de 12-13 stk. de havde med hjemmefra)
- Førstehjælpsgrej
- Kort til postindtegning (master kort), Pointsedler, Regler & Tider
- Kamera - tag gerne en masse fotos - uden det dog går for meget ud over stemningen...
- Handle med spejderne - 1-3 dollars.Køb og sælg. De har 20 dollars fra starten.

### Trafik

Det er IKKE tilladt for holdene at benytte togspor som rute mellem posterne. Bliver man opdaget i at gå ad togsporene vil holdet blive diskvalificeret.

### Flåter/TBE

Der er registreret en del skovflåter i Gribskov. Flåterne kan overføre bl.a. sygdommene TBE og borrelia, så vær påpasselig over for disse blodsugere ved at checke om man har én siddende samt gerne benytte lange bukser og ærmer i skoven.

**Nød**

Hvis holdene farer vild om lørdagen, skal spejderne søge til overnatningsposten, der holder til på Multebjerg shelterplads ved Kagerup midt i Gribskov og være der senest kl. 06.00 - ellers vil en eftersøgning blive iværksat, og holdet bliver diskvalificeret. Farer man vild eller er man kommet til skade om søndagen, skal man gå til Kagerup Station (slutposten) og være her senest kl. 14.00.

Hvis holdene er helt fortabte eller der er sket noget alvorligt, skal der ringes der hurtigst muligt på **6146 4106** (Peter) alternativt **5122 6112** (Rune) eller **6118 7993** (Anders) og gives besked.

**Slut**

Man skal være i mål senest kl. 14.00 om søndagen (for ikke at få minuspoint), idet afslutning finder sted her kl. 15.00.

**Etape 1 - Lørdag eftermiddag**

- Mission: *Find ud af hvad der sker og hvem der er på spil*

Det er urolige tider i Nord-Vest Territoriet, men særligt ovre hos naboerne i Alaska er den helt gal. Dette område er imidlertid under US Marshalls jurisdiktion, hvorfor det er her behovet for spejdernes hjælp er størst. Banditter og renegater hærger områder, og nogle folk er forsvundet og andre er blevet berøvet. Der cirkulerer mange rygter om hvem og hvad der er spil. Spejderne skal derfor begive sig ud til områdets beboere for at finde ud af hvad der foregår.

RCMP skal transportere en skummel fange til Helsingø med henblik på afhøring. Efter sigende en af Bill Monroes "Mad Gang".



**Post 0 - RCMP, Hillerød St., Kl. 11.00****Dillekom (Rune + Ymer)**

RCMP sender spejderne ned til US Marshalls med tog (ok, aftalt med Gribskovbanen v/ Kurt Hansen, 48298735), idet man her har brug for hjælp til at fange Pistol Pete og Mad Bill Monroe.

Videre: Spejderne får at vide, at de skal tage toget til Helsingø (men bliver smidt af på Gribsø)

*Opgaver:* Regler og tider udleveres, tog til Gribsø kl. 12.50 - Gribskovbanen skal informeres.

Materialer: Regler og tider (Rune), konvolutter til mobiler (Peter / Anders)

Lørdage	6.50-10.50	11.20-16.20	16.50-23.50
<b>Søn- og hldg</b>			6.50-23.50
 København H	05	05 C 35	05
 Hillerød	45	45 15	45
Hillerød	50	50 20	50
Slotspavillonen	53	53 23	53
⊗ Gribsø	57	57 -	57
⊗ Kagerup	59	59 29	59
⊗ Duemose	01	01 31	01
Helsingø	07	07 37	07

**Post 0B - RCMP / Happening (?), Grib Sø, kl. 12.57 (ankomst)****Dillekom**

Toget standser ved Grib Sø, da Mad Bill (iført maske osv.) standser toget her og befrier sin mand fra RCMP's klør. Tumult, kaos, en RCMP'er bliver muligvis skudt og såret. Spejderne skal løbe 200 grader (eller hvad posten nu finder passende) ind i skoven, hvor der hænger kortskitser post 1 i grusgravene ved Helledebakker (Tidl. Fat Philipe). Skudepisode med Pistol Pete + Mad Bill mod RCMP. RCMP er outmanned and outgunned, hvorfor spejderne skal flygte ind i skoven og opsøge US Marshalls for at give besked og hente forstærkninger!

Materialer: 30 x Kortskitser (Anders)

**Post 1 - US Marshalls, Grusgravene ved Helledebakker/Gadevang, kl. 13.30 (første hold)****KLAN ODIN / Dillekom**

US Marshalls vil gerne se de nye rekrutter an før de sendes ud i ødemarken. Bootcamp hvor de der er først til at løse opgaverne kommer først videre. Der skal vælges om man vil have point på posten eller hurtigt afsted. Når de har klaret kort posten får de kort udleveret over området, når de har lavet en wanted plakat får de persongalleriet, når de kan skyde får de penge, som de kan bruge til handel, tovværksposten får de en lasso el.lign.

*Opgaver:* 1) Lassokast / tovværk (her får man lassoen), 2) skyde til måls efter buffalos (her får man penge?), 3) tegne wanted plakat / portrætbillede (her får man persongalleri), 4) kort og kompas (her får man kort), 5) kontrollere oppakning og fysisk form

Spejderne skal tage 4 & 2 & helst også 3. 1 & 5 er optional. Spejderne kan gå når de er færdige. De første hold kommer først til (race fra tog) efter kortskitse. Man kan gå når man har taget 2 & 4.

Videre: Spejderne skal videre til Gl. Syvfinger - han er altid god at få oplysninger hos... og har gode ideer til hvordan man tjener en skilling.

**Post 2 - Gl. Syvfinger, Gribskov Vest ved Kagerup, 14.45 (første hold)****BIRKEKLAN**

Gennemgående opgave udleveres: Spejderne skal lave en BANJO. Materialer udleveres...

På posten skal de lave et friturennet, idet Gamle Syvfinger har hørt at en række fastfood restauranter har tænkt sig at åbne franchises og der må være gode penge at hente ved at lave udstyr til dem.

*Opgaver:* Friturennet af ståltråd, gennemgående opgave (Banjo) udleveres

*Historie:* Jo, Gl. Syvfinger har godt set renegaterne og den ene tabte sågar en blodig spore ... De stjal hans heste og red videre mod **J. J. Karusendorff**, som stadig drømmer om den helt store fangst Gl. Syvfinger kan godt huske særligt Mad Bill og hans berygtede Mad Gang, som var kendt for gå godt til de våde varer – men hvem gør ikke det i vildmarken... Der er dog ingen tvivl om at det er Mad Bill der var forbi.

Materialer: Arbejdstegning af Banjo, Småkagedåser, lægter, tyk fiskesnøre, evt. prototype

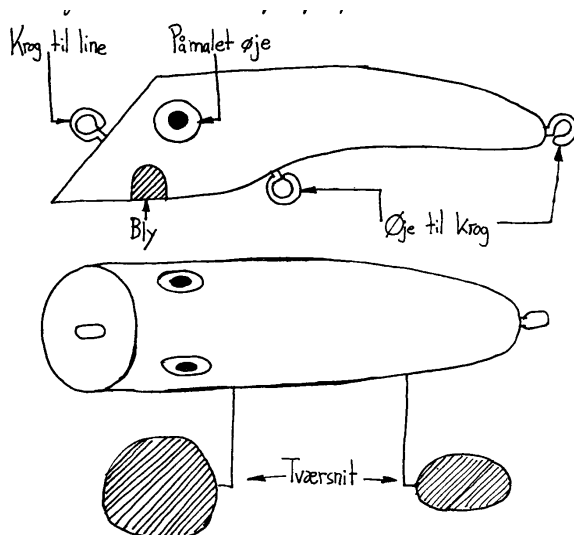
Videre:

**Post 3 - J. J. Karusendorff (lystfisker), Hessepose sø, kl. 16.00 (første hold)****BLACKFOOT**

Tænkeopgave (matematik), fremstille wobler

Materialer: kroge, øjer, bly (Tøt)

Udstyr: Fiskeudklædning, håndboremaskine, sandpapir, maling/tudser, Fisk (Schei), Tapetklister, Små beholdere



Spejderne sendes til Fat Phillipe for et måltid mad og fordi rygter vil vide at US Marshalls snart vil komme i besiddelse af afgørende nyt og de vil sende et bud til Phillipe.

#### Post 4 - Fat Phillipe & Big Max, Gribskov, shelterpladsen ved Møltbjerg, kl. 17.15 (første hold)

##### KLAN YMER

Big Max er på besøg og han har tænkt sig at åbne en filial, dersom han kan finde kvalificerede medarbejdere. Spejderne skal via introvideoer lære hvordan man betjener en burgerspartel mv. Månedens medarbejder får naturligvis en pin af Max's bestyrer...

*Opgaver:* Burger, pommestruer (m. friturennet), is til bananmilkshake (tørre), mayo osv.

*Historie:* Spejderne skal egentligt blot overnatte, men pludselig kommer US Marshalls forbi med foruroligende nyt...

### Etape 2 – Lørdag aften

- *Mission: Få styr på Mad Bill Monroes genfærd*

Spejderne har i løbet af lørdag eftermiddag fået fastslået, at det Mad Bill Monroe og hans Mad Gang der har hærgnet området. Der er bare ét problem – rygter vil vide at Mad Bill blev hængt i Fort William i '86 og har været død i mange år. Vi har altså at gøre med en *Ghost-rider*, hvilket ligger uden for RCMP og U.S. Marshalls kompetenceområde. Spejderne skal derfor søge hjælp hos både Bloody Mary og Sam Shepherd. Missionens udfald lørdag aften/nat afhænger af om de vælger at Bloody Mary (der tror på det gode) eller Sam Shepherd (som mener at med ondt skal ondt fordrives). I Bloody Marys optik skal en ghost rider som Mad Bill tøjles, så han tjener det godes sag. Sam Shepherd mener derimod, at det er en dæmon som skal manes i jorden. Pistol

Pete er et uskyldigt offer, som holdes gidsel...

**Start på nat etape:** kl. 20.00 (første hold afsted) mod Sam Shepherd, post 6  
Det indskræpes at det kan være farligt at gå i grupper!!!

**Post 5 - Sam Shepherd, Syd for Mårum (Storkevad vest), kl. 20.30 (første hold)**

**GAMLE RØDE**

Vækkelsesprædikanten Sam Shephed er af den opfattelse at med ondt skal ondt fordrives og spejderne opfordres til at lave et krucifiks (kulsø?) og løse en mystisk kode som en af de gamle vise mænd i kirkelaugget har efterladt før han på mystisk vis forsvandt. Rygtet ville vide at han var frimuer... Koden fortæller at der ud af de to flasker med vievand på hhv. 0,5 og 0,3 liter skal bruges præcis 0,4 liter, men spejderne må kun bruge flaskerne. Vievandet kan bruges til at fordrive de onde magter.

Sam er sikker på at Mad Bill er det onde selv og krucifikset og vievand skal bruges når de møder Ghost rider.

*Opgave:* Krucifiks, frimuer kode og tænkeopgave (vievand)

*Videre:* Til Post 7 for at få flere remedier i kampen mod ånderne

**Post 6 - Bloody Mary, Hvidekilde, kl. 21.30 (første hold)**

**BLACKFOOT**

Bloody Mary mener at Mad Bill Monroe aka Ghost rider ganske vist er besat på grund af en pagt med Lucifer, men at han kæmper imod og rent faktisk arbejder i den gode sags tjeneste. Spejderne skal løse en kode førend de kommer ind i Marys hule. Herinde får de udleveret diverse materialer til at lave en voodoo dukke, som skal repræsentere Ghost rider. Voodoodukken skal de bruge hvis de møder ham.

*Opgave:* Kode og Voodoo dukke

Udstyr; SMå rafter, presseninger/teltunderlag/sløringsnet, Bloody mary ting, Flagermuslygter, Plexiglas (Tøt), Aluruller (Fra Blackfoot tipi), minestrimmel

Materialer: Stof, Øjne, Karton (til at folde mini-cowboy hat), sytråd+nåle,

*Videre:* Til Post 7, saloonen, hvor der altid svirrer med rygter

**Post 7 - Kinky Karla's Saloon, Skovskolen, Nøddebo, kl. 23.00 (første hold)****KLAN ODIN**

Kinky Karla driver Ødemarkens bedste saloon hvor der er leben og sladder at finde... Spejderne skal forhøre sig rundt hos tre forskellige gæster for at få de nyeste rygter. Der skal spilles poker, drikkes i baren (budskab i glas) og snakkes med de letlevende damer for at løse en detektivopgave og finde spor til hvor Bill Monroe mon gemmer sig. En lampe står og blinker underligt bagest i saloonen (morsekode) – sporet fører mod Black Hill Cemetery.

*Historie:* Både Pistol Pete og Mad Bill var forbi saloonen, men pludselig hoppede Pete ud af vinduet skræmt fra vid og sans og er ikke set siden. Mad Bill forlod roligt stedet imens han mumlede ordene "Black Cemetery, så mødes vi igen"...

*Opgave:* Morse (fra pære) og detektivopgave (slutning)

*Materialer:* Stort telt, saloon skilt, bar, spabad

**Post 8 - Daffy Dark The Undertaker – Black Hill Cemetery, Bunker i Gribskov, kl. 01.00 (første hold)****BIRKEKLAN?**

Spejderne møder Dark Daffy der forklarer at Mad Bill kom, men pludselig ændrede udseende og skikkelse i et flammehav og løb ind på den nu forfaldne kirkegård. Bill blev efter sin hængning sted til hvile i en krypt, som blev betalt af en mystisk mand. Daffy er ikke helt sikker på at Mad Bill er så mad endda, men noget overnaturligt er på spil og i nattetimerne er det umuligt at nærme sig kirkegården pga. *zombie-cowboys* der ligner Mad Bills Mad Gang. Dark Daffy mener spejderne skal snige sig ind i Mad Bills krypt, åbne hans kiste, der er placeret på et pentagram og placere et krucifiks eller voodoo dukke og tage hvad de må finde i kisten med sig som bevis.

Efter snigning finder spejderne et pergament med pagten med djævelen. For at bryde forbandelsen /pagten med djævelen skal den læses (kode / usynlig blæk?) og brændes ved fuldmåne...

*Historie:* Når spejderne kommer ud af krypten (bunkeren) møder de Ghost Rider himself aka Mad Bill Monroe – de skal nu forholde sig til om han er god eller ond og om de aflevere pagten til Bill som bliver sig selv igen efter den er destrueret. Han forklarer sagens sammenhæng, at det i virkeligheden er Pistol Pete der som Lucifers håndlanger er skyld i det onde der sker i ødemarken og at han har jagtet Pete for at bringe fortrædelighederne til en ende. Ligeledes har han kun dræbt folk der fortjente det.

*Opgave:* Snigningsøvelse. Spejderne skal vælge mellem det gode (Bloody Mary) eller det onde (Sam Shepherd) og bruge disse værktøjer for at oplæse pagten med Lucifer.

*Materialer:* Kiste, pentagram, røde diodeøjne (Emil), maske(r), Materiale til udsmykning og afdækning af bunker.

**Post 9A - Fat Phillipe, RCMP, US Marshalls Overnatning, kl. 01.00 (første hold)****KLAN YMER**

Spejderne overnatter hos Fat Phillipe, men U.S. Marshalls har lige en special assignment for de hurtigste... Når de er tilbage venter hvile i egen bivouak. De hurtige kan nappe en bonus post.

**Post 8B – Bonus, kl. 02.00 (første hold) - KLAN YMER****Etape 3 – Søndag morgen/formiddag**

- *Mission: Fang Pistol Pete og afgør om han er skyldig*

Kort etape med fokus på *action*. Spejderne har i nattens løb fået styr på Mad Bill og hans slæng. Desværre er i situationen endnu ikke under kontrol, her til morgen er den lokale *North-Western Bank* blevet røvet af ukendte gerningsmænd. U.S. Marshalls har en formodning om at den berygtede pistolmand Pistol Pete står bag. Spejderne skal i løbet af søndagen undersøge gerningsstedet og samle beviser, der kan afgøre Pistol Pete er skyldig eller ej.

**Post 9B - Fat Phillipe, RCMP, US Marshalls morgen, kl. 06.00 (op!), kl. 07.30 (første hold afsted)  
KLAN YMER**

Der skal laves morgenmad og gøres klar til dagens strabadser. US Marshalls har brug for at spejderne nedfælder præcis hvad de oplever, hvorfor de skal starte på at rapportere skriftligt det de ser undervejs inkl. kortskitser, tegninger mv. (hikerapport).

*Historie:* US Marshalls kan godt se at alle spor nu peger mod Pistol Pete og han er stukket af i nattens mulm og mørke samtidig med at rygter vil vide at North-Western bank netop er blevet røvet.

*Opgaver:* Bivuak, morgenmad, hikerapport

Materialer: Kinabøger (Peter / Anders)

**Post 10 – North-Western Bank / Hudson Bay Trading Company (HBTC), kl. 08.15 (første hold ankommer)  
KLAN ODIN**

Er blevet røvet... Her skal spejderne rapportere i deres hikerapport hvad der er sket og finde spor. Sammenligne / udspørge folk om forbrydermuligheder ud fra wanted plakater (udleveres af Marshalls om morgenen). Det viser sig at signalementet svarer til Pistol Pete som spejderne nu skal finde...

Unge Ni-finger udlejer værktøj og giver rådgivning vedr. banjofremstilling.

Kanoer udlejes ofte til pelsjægere og anden godfolk. Dog ser man gerne fra HTBC at en dulighedsprøbe aflægges hos Crazy Joe (næste post) - kanoforhindringsbanen skal bestås og vise om spejderne har deres "sea legs" og evnerne der skal til. Evt. svømme og dykning.

**Post 11 - Badfart Tribe & Crazy Joe, kl. 09.30 (første hold)  
(Black Foot)**

Forhindringsbane til lands og i kano.

*Opgaver:* Forhindringsbane, evt. sømandsknob og stjernetegn (sekstant) til ventetiden (her kommer til at blive kø?!)

*Historie:* US Marshalls har nævnt at meget tyder på at renegaterne har taget vandvejen op langs "Aceroom" (Esrum) søen. Crazy tror at Pistol Pete padlede nordpå mod Sam Finkelstein



**Post 12 – Sam Finkelstein, Førstehjælp, kl. 11.00 (første hold)****Birkeklan**

Stort skyderi og blod! Pistol Pete har skudt vildt omkring sig... Vildmarkens autodidakte læge har fået sig en tår og tørsten for meget og er ikke istand til at sy de sår som Pistol Pete har forårsaget. Kirugopgave. Endvidere har Sam mistet sine lærebøger om medicin, så spejderne skal hjælpe ham med lidt viden om førstehjælp (popquiz).

*Opgave:* Sy sår (skumgummi og tensoplast/grisehud) + popquiz om første hjælp, psykologisk første hjælp,

*Materialer:* Manikindukke, sytråd, blod osv. Popquiz om første hjælp

Historie: Pete er set flygte mod Phillipe midt inde i Grib skov - spejderne skal aflevere deres kanoer og skynde sig til RCMP og aflægge rapport. De hurtige kan imidlertid nå en bonuspost - noget med at Big Max har en vigtig opgave som de gerne må hjælpe ham med...

**Post 10B HTBC, kl. 12.00 (første hold)**

Kanoer afleveres og spejderne sendes mod Kagerup, hvor RCMP og US Marshalls har felt hovedkvarter

**Post 12B – Bonus, kl. 13.00 (første hold) - KLAN ODIN / Peter T.**

”Pepsi Challenge”?

**Post 13 - Grossisten / RCMP / US Marshalls, Kagerup, kl. 14.00 (første hold)****Dillekom / KLAN YMER**

US Marshalls har fanget Pistol Pete. Spejderne skal på baggrund af de indsamlede informationer (hikerapport) afgøre Pistol Petes skæbne - skal han skydes, fængsles eller sættes på fri fod. Afstemning om skæbne. . **Uanset hvad der bliver flertal for, bliver han skudt med stor drama og afslutningen kan finde sted!**

