

KROKODILLELØBET 2001

25. – 26. AUGUST

Historien hidtil

Det er urolige tider i Nord-Vest Territoriet langs den mægtige Misty River. I den sidste tid er en lang række skibe på floden blevet udsat for grove røverier, hvor lasten er blevet røvet af en bande flodpirater. Der har sågar været flere eksempler på kølhaling af de røvede bådes besætningsmedlemmer. Situationen er yderst kritisk, Misty River er så at sige området's hovedpulsåre, og de seneste plyndringer på floden har bevirket, at alt trafik og handel på det nærmeste er ophørt. Ingen tør simpelthen besejle floden. Der er derfor ved at opstå katastrofal mangel på selv de mest basale varer, såsom Whisky og snustobak.

Royal Canadian Mounted Police (RCMP) står på ingen måde på bar bund i sagen, man har ligefrem identificeret røverne. Alle vidner har samstemmende udpeget gerningsmændene, der er tale om den legendariske pirat Kaptajn James D. Rogers og hans besætning på skonnerten Sorte Sarah – der er bare et problem, Kaptajn Rogers og hans besætning blev hængt på Fort Williams for tyve år siden! Hvad der komplicerer sagen yderligere er at Kaptajn Rogers og hans skib ikke er til at opspore, til trods for at RCMP, med hjælp fra Royal Canadian Navy, har gennemført både Misty River og Hudson Bay. Alle vidner har berettet, at skibet er forsvundet ligeså lydløst ind i tågerne på Misty River, som det kom ud derfra. Misty River bliver altså tilsyneladende hjemløst og røvet af en pirat, som ikke er til at finde og allerede er død!

Plot

Kaptajn Rogers blev slet ikke hængt for tyve år siden, han havde bestukket RCMP'erne på fortet. Men det ved spejderne (eller RCMP) ikke. Derfor skal de rundt og besøge vildmarkens beboere for at finde ud af om Rogers går igen, eller om sørøveren er en der giver sig ud for at være Rogers.

Post 0: Fredensborg station

Mandskab: Dillecom (Rune S., Morten S.)

Materialer: Udklædning, kort / kompaskurs + skilte til RCMP Bootcamp (Rune S.)

Tid: åbner 1100, lukker 1300

Historie: Spejderne bydes velkommen. RCMP har de senere år haft et par grimme uheld, flere spejdere er kommet galt af sted i vildmarken, der savnes stadig et hold fra sidste år. For at dette ikke gentager sig har RCMP valgt at indføre en Bootcamp, hvor spejdernes basale færdigheder testes før de lukkes ud i vildmarken.

Spejderne sendes herfra til Boot Camp, der skal helst være lidt spredning. F.eks. skal alle tømme deres rygsække, og dem der hurtigst har pakket dem igen, kommer først af sted. Alternativt en kompaskurs.

Post 1: RCMP Boot Camp

Mandskab: Dillecom / Ymer

Materialer: Terrænmodel (Peter), luftgevær m. hagl (Peter + ?), Vildmarksquiz (Rune S?), knobånd, 2 rygsække med ting til at pakke, bord + stole, flag, RCMP-uniformer, ”klippekort”.

Tid: 12.00 – 14.00

På bootcampen skal spejderne bestå den såkaldte S.L.A.C.K.-prøve (Standardiseret Livsnødvendig Almen Canadisk Koordinationsprøve). Bootcampen består af 5 baser beliggende som en stjerne løb med en RCMP-lejr i midten.

Fra start af for spejderne udleveret et ”klippekort” tre klip på. Ved hver post gradueres spejdernes løsning god, middel eller dårlig. Hvis løsningen er god mister spejderne ingen klip, hvis den er middel mister de 1 klip og hvis den er dårlig mister de 2 klip. Når de har mistet deres tre klip skal de gå til bådene. Man ryger altså til bådene hvis man fx klarer to poster ”dårligt” eller tre poster ”middel”. Dvs. at der vi gerne skulle undgå at der kommer alt for meget kø ved bådene, samt at de svageste hold kommer af sted først!

Baser

1. Orientering på terrænmodel. Spejderne skal løse et par opgaver på en terrænmodel, fx pejling, finde nord mm.
2. Skydning med høj puls, er essentielt hvis du vil overleve i vildmarken, derfor skal spejderne testes i dette før de lukkes ud i vildmarken
3. Woodcraft/Canada/Vildmarksquiz. 10 – 15 spørgsmål med svar muligheder. Spørgsmålene er af typen, hvad gør du hvis du møder en bjergpuma? Hvad hedder Canadas længste flod osv.
4. RCMP relevante knob: fx Dick Turpin, Trompetstik, tømmerstik.
5. Pak en rygsæk korrekt. Spejderne skal pakke en rygsæk bedst muligt, med tunge ting ind mod kroppen, ingen gummistøvler spændt uden på, soveposen pakket i en plastic pose osv..

Videre: Spejderne er nu blevet godkendt til at drage ud i vildmarken. En RCMPer briefer dem ved bådende, hvor de sejles over Misty River. Det er essentielt for RCMP at finde ud af om Rogers går igen. Hvis det er tilfældet må man indkalde eksperter udefra, der har forstand på den slags sager, man kan jo ikke bare anholde et spøgelse (eksempelvis yder Sam Shepard konsulent bistand når det gælder åndemaning, men hans timeløn er desværre femcifret). Spejderne skal derfor rundt og samle information hos de af vildmarkens beboere der senest er blevet plyndret, og høre om de mener at Rogers var er død eller levende. Spejderne får derfor udleveret et kort, hvor Rogers seneste ofre er indtegnet (Post 2, 3, 4 og 5). Det er altså vigtigt at spejderne hvert sted de besøger forhører sig om Rogers tilstand.

Post 2a: Gammel syvfinger

Mandskab: Rune H

Materialer: Både (Rune S., Rune H.), tømmerflåde

Historie: Sørup - Spejderne sejles over Esrum Sø af nogle pirat agtige skumle typer, der påstår de kan sejle dem til Gamle Syvfinger.

Post 2b: Gammel syvfinger

Mandskab: Rune Hansen Team

Materialer:

Tid: 12.30 – 15.00

Historie: Unge Nifinger, Syvfingers lærling, møder spejderne. Gammel Syvfinger har fået stjålet alt sit værktøj, desuden er hans anden lærling Will blevet kølhalet af Kaptajn Rogers. Gamle Syvfinger er noget nervøs og har søgt tilflugt på en tømmerflåde. Han har dog en god idé til spejderne, hvordan de kan tjene en skilling og komme lettere i snak med vildmarkens beboere. Derfor må spejderne svømme ud til Syvfinger for at få fat på materialerne og arbejds vejledningen. Syvfinger tror ikke rigtig på spøgelse, og han mener bestemt ikke at Rogers er et spøgelse.

Opgave: Gammel syvfinger anbefaler spejderne at de bygger et flaskeskib, da der for tiden er stor efterspørgsel efter disse. Til formålet har spejderne medbragt et syltetøjsglas, som de imidlertid først kan bruge efter de har brugt det til ost på madposten (starter med lave ost på post 3). Gamle Syvfinger giver ikke meget for al den snak om at Rogers går igen. Syvfinger arbejde for mange år siden på et værft ved Hudson Bay, hvor Rogers skib i ny og næ kom ind for at blive repareret. Dengang, som nu, var Rogers en lusket fætter, der aldrig gik af vejen for et lille fupnummer, som eksempelvis at spille død.

Videre: Spejderne går til Kalle Karlson, hvor Kaptajn Roger er blevet set. Posten er indtegnet på deres kort.

Post 3: Kalle Karlsson

Mandskab: Jægerne

Materialer: Opskrift på ost, bål, bondeudklædning

Tid: 13.45 – 16.00

Historie: Kalle er en nybygger-landmand af skånsk herkomst. Hans marker grænser ned til Misty River og han har på seneste bemærket sære lyde og lys nede ved floden, som helt sikkert skyldes spøgelse. Hans køer er sågar begyndt at opføre sig yderst mærkeligt på det sidste, de producerer tre gange så meget mælk som sædvanligt, endnu et sikkert tegn på at der er spøgelse på færde! Et par af Kalles kalve er også forsvundet. Han er helt sikker på, at det er Kaptajn Rogers der går igen.

Opgave: Kalle har så meget mælk, at han ikke kan nå at komme af med det hele, derfor må spejderne gerne få lidt, så de kan lave en ost vha. et syltetøjsglas og klæde.

Videre: Spejderne går til Lahng Thung Thing, hvor Kaptajn Roger er blevet set. Posten er indtegnet på deres kort.

Post 4: Lahng Thung Thing/ Hængekøje

Mandskab: Blackfoot (+ Kim Johnsen fra Røde Orm)

Materialer: Kineser udklædning, pressining, arbejdsbeskrivelse til hængekøjen, RCMP udklædning, kompaskurs til post 5

Tid: 15.00 – 18.00

Kommer holdet senere end kl. 17.30 skal de gå DIREKTE til post 6, men lave opgaven
Kommer holdet senere end kl. 18.00 skal de gå DIREKTE til post 6, uden at lave opgaven

Historie: Lahng Thung Thing har sit vaskeri ved bredden af Misty River. På grund af de urolige tider langs Misty River og den breder, foreslår Lahng Thung Thing at spejderne fremstiller en hængekøje, den kan sættes op næsten overalt, og er i det hele taget ret så praktisk. Hvad angår Kaptajn Rogers så er Lahng Thung Thing overbevist om at han er en genganger, det er nemlig Dragens år i år, og det er højsæson for gengangere.

Opgave: Spejderne skal fremstille 2 hængekøjer, der skal anvendes ved overnatningsposten. Ydermere skal spejderne pejle til post 4 og RCMP, som er på besøg hos Lahng, instruerer spejderne i hvad de skal på næste post (observere og rapportere jf. post 5 beskrivelsen).

Videre: Spejderne går til Mark Spencers udgravning, hvor der skulle være sket noget mystisk ifølge rapporter fra rejsende i området. Der er blevet hørt råb og støj og set store støvskyer, der hvor Mark Spencer sidst havde lejr, derfor må spejderne efterforske sagen og rapportere til RCMP hos Fat Phillipe der er indtegnet på kortet. RCMP sergent Walters (Kim Johnsen) sender spejderne i den retning og den afstand (pejling), som de rejsende har angivet. Pejling checkes og bedømmes og spejderne sendes ud for at lave en rapport ved posten (død).

Post 5: Mark "The Miner" Spencer

Mandskab: Ingen

Materialer: Blod, hakke, sav, skovle, flasker, telt, "hånd" mv. til at illudere forladt minelejr

Tid: 16.30 – 18.30

Historie: Spejderne skal SELV digte hvad der er sket, men et godt bud involverer noget med Kaptajn Rogers der har overfaldet Mark Spencer og frarøvet ham hans guld.

Opgave: Spejderne skal lave kortskitse, evt. tegninger og først og fremmest beskrive hvad de tror der er sket. Rapporten afleveres til RCMP hos Fat Phillipe før de forlader madposten. Spejderne skal instrueres af RCMP på post 4.

Videre: Spejderne går til Fat Phillip, som er indtegnet på deres kort. Dette får de at vide de skal på post 4.

Post 6: Fat Phillipe

Mandskab: Peter T + Team Spejdersport

Materialer: MAD!, udklædning, fakler, lamper, telt?, madgrej, brænde, vanddunke m. vand?, madgrej: gryder, knive osv.,

Tid: 17.30 – 23.00.

Alle hold SKAL være på posten min. 2½ time (med mindre de kommer sent!)

Dvs. holdene kan tidligst gå kl. 20.30 og SKAL gå senest kl. 22.30

ANKOMST TID OG AFGANGS TID SKAL REGISTRERES – til tidspoint

Historie: Fat Phillipe har fået røvet alle sine franske madvarer (frølar mm.). Så selv om han gerne ville kan FP ikke byde på franske delikatesser. Heldigvis er FP's tyske fætter Heinz-Harald Hüttemeyer (el. lign) kommet forbi, så menuen fx på Sauerkraut, Hvidløgsølser og sennep.

Hvad angår Rogers, så er Phillipe overbevist om at han er en genganger. Phillipe dyrker nemlig spiritisme i sin fritid, og han har flere gange været i kontakt med Rogers ånd. Desuden var Rogers stamkunde hos Phillipe dengang han var i live. Så hvis han stadig var i live, så ville han helt sikkert være kommet forbi Gæstgiveriet, for ingen kan jo modstå Phillipenes kogekunst.

Opgave: Lave mad, aflevere rapport til RCMP fra post 5 før afgang.

Videre: Fat Phillipe sender spejderne videre til Dead Mans Swamp hvor RCMP venter på spejderne for at høre hvad de har fundet ud af om Rogers .

Post 7: Dead Mans Swamp

Mandskab: Klaan Ymer

Materialer: Fakler

Tid: 21.00 – 00.00

Historie: Spejderne modtages af en RCMP officer. De skal her rapportere hvad de har observeret i løbet af dagen. Kaptajn Rogers besætning er blevet spottet inde på kroen, spejderne skal nu ind og checke om han nu også er der.

”The Fat Beaver” ligger godt beskyttet i ude sumpen. RCMP har flere gange forsøgt sig med razziaer, men hver gang er alle pirater, krybskytter, smuglere og hvem der ellers holder til derude nået at flygte. Spejderne må derfor fremstå som troværdige sørøvere hvis de vil gøre sig noget håb om at komme ind på ”The Fat Beaver”. Som alle ved kendes en troværdig sørøver på sit skæg, derfor skal spejderne fremstille et kunstigt skæg ved hjælp af latex og hår (hvis det kan lade sig gøre). Herefter skal de gå ind på kroen hvor der sidder ca. 10 brovtende og berusede sørøvere. For ikke at vække mistanke skal spejderne købe og drikke et krus grog (der smager dårligt, men det skal drikkes for ellers bliver de afsløret). Opgaven kunne f.eks. være at finde Rogers besætning blandt sørøverne ud fra en beskrivelse af dem: klap for venstre øje, træben på højre ben, papegøje på højre skulder og klo på venstre arm.

Videre: På baggrund er de modstridende oplysninger spejderne har indsamlet i løbet af dagen, har RCMP vurderet at det er nødvendigt at grave Kaptajn Rogers grav op, for at afgøre om han er død eller levende, derfor skal spejderne drage mod Black Hill Cementary hvor familien Rogers har deres familiemausoleum.

Post 8: Black Hill Cementary

Mandskab: Rune H & Co.

Materialer: Bedemandstøj, 3 kister, teltunderlag, gasbeton, mejsler og hamrer.

Tid: 22.00 – 01.00

Historie: Dark Daffy har ikke sådan uden videre tænkt sig at lukke spejderne ned i Familien Rogers mausoleum, han har jo ansvaret for at hans kunder kan hvile i fred. Først når spejderne siger, at de er på mission for RCMP, bliver han mere medgørlig. Han kræver dog en tjeneste i gengæld for, at spejderne for lov at komme ned i krypten. På grund af Kaptajn Rogers hærgen og hans mange kølhalinger er der godt gang i Daffys forretning, så godt at han er ved at løbe tør for gravstene. Spejderne skal derfor hugge en gravsten af gasbeton, før de får lov at komme ned i krypten. Nede i krypten er der to-tre kister. Når spejderne åbner Rogers kiste kan de konstatere, at han ikke ligger i sin grav, det gør derimod at par sandsække og nogle sten. Dark Daffy bliver noget forundret over at høre at der kun er sand og sten i Rogers kiste. Det betyder helt sikkert at Rogers er live, og hans begravelse for 20 år siden var fake.

Videre: Dark Daffy foreslår at spejderne drager til den Skipper Flints sømandshjem, en gammel kammersjuk til Kaptajn Rogers fra de gamle hvalfanger dage, hvor de kan overnatte sikkert.

Post 9: Skipper Flints Sømandhjem Overnatning

Mandskab: Jægerne / Team Spejdersport (morgenmad)

Materialer: RCMP gear, plakat

Tid: 23.00 – 02.00 Indcheckning
06.30 – 09.00 Morgenmad
08.00 Tidligst afgang

Historie: For mange år tilbage sejlede Skipper Flint med Kaptajn Rogers som hvalfangere i Stillehavet. Men da Kaptajn Rogers begyndte at jage andre ting end hvaler (luksusyachter og krydstogtskibe) sagde Flint fra og gik i land. Han opdage snart, at der flakkede mangel en gammel søulk rundt i den canadiske vildmark, og startede derfor et sømandshjem med stor succes. Desværre for spejderne har succesen været så stor at han ingen ledige kahytter har, men spejderne kan jo hænge deres køjer op mellem to rafter.

Videre: Spejderne vækkes Søndag kl. 7.00. Fat Phillipe er belejligt nok kommet forbi, så spejderne får mulighed for at tilberede en delikat morgenmad. Når spejderne drager afsted briefes de af en RCMP officer. RCMP har i Nattens løb forhørt den nu pensionerede RCMP-officer, der i sin tid stod for hængningen af Kaptajn Rogers. Han har, hårdt presset, tilstået at han i sin tid fik ½ pund guld, imod at sørge for at Rogers hængning kun var "fake". RCMP stormede derfor "The Fat Beaver" tidligt denne morgen, hvorved det lykkedes at fange Kaptajn Rogers besætning hvorimod han selv undslap. Afhøringen af besætningen har afslørede at Rogers sent på natten forlod Den Fede Bæver i desperation over at være løbet tør for såvel sin yndlings tobak som sin yndlings rom. Kaptajn Rogers siges netop nu at desperat at gennemsøge vildmarken efter sin tobak og rom, men uden held, for hans egen hærgen har medført at ingen tør sejle friske forsyninger op ad Misty River. RCMP har derfor planlagt at lokke Rogers i en fælde ved hjælp af hans yndlings rom og tobak. Men for at denne plan kan lykkes kræver det, at RCMP kender de bestemte mærker for både hans rom og hans tobak. De navne de finder frem til skal de skrive på en reklameplakat (som de får udleveret) for Grossisten. Planen er så at Rogers ser spejdernes plakat og drager mod Grossisten hvor RCMP selvfølgelig venter. Spejderne skal først opsøge Bloody Mary, idet hun måske kan hjælpe med navnene.

Post 10: Bloody Mary

Mandskab: Blackfoot

Materialer: Morse relæ, bånd / cd med morsekode, cd afspiller, diodelampe, kyllingeindvolde , telt, udklædning

Tid: 08.30 – 10.30

Historie: Bloody Mary kender ikke navnene, men måske kan de læses i indvoldene på hendes kylling. Spejderne skal afkode en morsemelding fra Bloody Marys døde kylling (indvolde). Koden lyder: "Kaptajn Rogers elsker *Drowned Pirate Rum*".

Videre: Bloody Mary beklager at indvoldene kun gav svaret på Rogers yndlings rom. Hun foreslår derfor at spejderne opsøger stumme østers, da han er kendt for at være en passioneret piberyger, hun forslår at spejderne skyder genvej ved hjælp af Crazy Joes færgefart..

Post 11: Stumme østers

Mandskab: Team Rune H.

Materialer: Ler, gips, bambus, tobak, tændstikæske pr. hold, vand

Tid: 09.30 – 11.30. Afgangstid registreres.
Efter 13.00 skal holdene gå direkte til slutposten (post 14) når de er klar til afgang.

Historie: Stumme Østers har fået besøg af sin gode ven den garvede søulk Morgan Pegleg. De havde egentligt tænkt sig at fejre gamle dage med et krus rom og en pipe tobak, men de har ingen af delene. Stumme Østers kom i sin sidste brandert til at ødelægge sin pipe. Stumme Ø kender ganske rigtigt navnet på tobakken, men hvis spejderne vil have en prøve af den. Noget for noget er det princip Stumme altid har handlet ud fra. Navnet på tobakken er *"Rotten Albatros"*

Videre: Stumme Østers foreslår at spejderne hænger plakaterne op ved Skull Creek. Rygtet vil vide at Kaptajn Rogers holder sig informeret med hvad der sker netop Skull Creek, der er derfor stor sandsynlighed for, at han hopper i fælden hvis spejderne får hængt deres plakat op her.

Post 12: Crazy Joe og Danny Dangerous

Mandskab: Klaan Ymer

Materialer: Trillebør, baljer, tovværk, redningsveste, pølser, grillkul, nål, tråd, bildæk, presseninger osv.

Tid: 10.30 – 13.00
Hold før kl. 12.30 må tage bonusposten, ellers direkte til 14

Historie: Crazy Joe og Danny Dangerous forsøger sig med et joint-venture projekt. Rejsene der benytter Crazy Joes færgefart kan som en bonus få lov til at prøve Danny D's rally bane(trillebørssrace m. opgaver undervejs).

Videre: Danny D sender spejderne videre til Stumme Østers som er vildmarkens førende ekspert når det gælder pibetobak. Danny D synes at have hørt, at Kaptajn Rogers og Stumme Østers i gamle dage røg en del tobak sammen.

Post 13: Skull Creek - bonus

Mandskab: Død – Post 12 klarer at lægge den ud og tage den ned.

Materialer: Skilt med navnet Scull Creek

Tid: 11.30 – 13.15.

Historie: Her skal spejderne hænge deres plakat op.

Post 14 (slutpost): Grossisten / RCMP (Maarum Trinbræt)

Historie: Frokost, gennemgående opgave aflevere osv.

Afslutning: Kaptajn Rogers kommer drevet af sin hunger efter tobak og rom ind til Grossisten, hvor han går lige i RCMP's fælde (fx et stort net el lign.) Rogers Kaptajn Rogers går planken ud i den nærliggende mose, idet alle jo ved at han ikke kan svømme. Men til alles overraskelse kan han rent faktisk svømme, og han undslipper derfor!

Mandskab: Dillecom / Klaan Ymer

Materialer: Dillen, økse, pointsedler, dillemærker (Peter T.), PC+printer, vand, frokost, lille skur ved trinbræt (Rune H.), planke, udklædning, net, saloon grej, en plan for afslutningen...

Tid: 12.00 – 14.00
Præmieoverrækkelse kl. 14.30

Instruktioner til posterne

Generelt Posten er selvforsynende mht. **materialer, udklædning og transport**, i det omfang det er muligt. Dillecom. 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 indtegnet (masterkort), evt. mobiltelefon (giv nummer til dillecom!) og ekstra skrivegrej** (også til kortindtegnning).

Indlevelse Der lægges stor vægt på indlevelse og historien. Det er derfor en god idé at kende hele handlingen på Dille – læs manuskriptet. 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 skemaet herover, såfremt det er muligt (dvs. bedste opgave => maks. point). Pointsedler gives Rune S. pronto ved overnatningsposten eller indtelefoneres på **40361118**.

Tid I skemaet ovenover er der angivet åbne og lukketid. Åbne tiden er sat til en halv time før første holds forventede ankomst, men **HUSK** det er imidlertid også de ovennævnte tider som spejderne har fået at gå efter! **DET ER DISSE TIDER DER GÆLDER OG IKKE DEM I MANUSKRIFTET!** 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 Overnatning for ledere kan ske ved Råbjergrundens nordlige del, lidt væk fra spejderne. Her kan også afleveres pointsedler og det er her vi mødes når posterne er færdige – medmindre man skal videre eller sover på posten.

Ledermed Baseret på tidligere års erfaringer skal klanerne selv forsyne sig med mad på arrangementet.

Møder Der er møde på Asgaard, Stavnsholtvej 49c i Farum om **FREDAGEN D. 25. JUNI CA. KL. 20.00**. Her er alle velkommen, og der vil være øl og hygge samtidig med posterne forberedes.

Mobiltf. **Rune S.** (post 0, 1, 6, 9, 13, point, nød): **4036 1118** **Jonas** (post2, 8 og 11): 2618 2949
Morten S. (post 4, 10): **2946 6999** **Christoffer** (post 1, 7, 12, 13):2946 8262
Tombo (post 1, 7): **2679 5112**