

DIKUrevy 2012 DIKU quest

skrevet af Stephan Dahl

Roller:

S@elger	Reklames@elger: En rigtig TV-reklame s@elgertype.
Sp	Spilleren: En typisk studerende.
SM	Spillemester: En anden typisk studerende, med et sadistisk glimt i @ojnene.

Rekv.: Bord, to stole. Stor 8-sidet terning. En stabel b@oger (Date, Decker, W&E) etc. + l@osark ad libitum.

Et bord, en stol p@a hver side. S@elger kommer ind, spot f@olger ham.

Note: Alle x'er l@eses som "hvad der nu tilf@edigvis lige er blevet rullet p@a terningen".

S@elger: I har alle set DIKU (udtalt som var det en film); I har k@obt DIKU T-shirten og de moderigtige DIKU underbukser, I har nydt DIKU morgenmaden og DIKU snackbaren - Pr@ov nu: DIKUQUEST(tm): Rollespillet!

(Sp kommer ind, medbringende et ark papir, pen & 8-sidet terning. Mens S@elger forklarer, ruller Sp med terningen og noterer p@a sit ark papir)

S@elger: Spilleren (peger) skal f@orst sl@a sin SK - StudenterKarakter - Hvis karakteren ikke er god nok, f@ar man slet ikke lov til at spille! DIKUQUEST(tm) SK'er er utroligt detaljerede; f.eks skal spilleren sl@a for sin karakters UDHOLDENHED (Sp ruller), hvilket er hvor godt maven holder til cola og kaffe, samt hvor l@enge man kan holde sig v@agen under kernen; Han skal sl@a for BEH@ENDIGHED (Sp ruller), hvor hurtigt man kan indtaste de sidste 105 sider af en rapport; Der er NERVER (Sp ruller), hvor god man er til at h@andtere netnedbrud og manglende farveb@and dagen f@or afleveringsfristen, eller STYRKE (Sp ruller), hvilket er fuldst@endig irrelevant i normale sammenh@enge, og UDSEENDE (Sp ruller), hvilket heller ikke er s@a vigtigt, da der sj@eldent er nogen at g@ore indtryk p@a... (SM kommer ind, med stabler af b@oger & papirer, SM-sk@erm & MatadorMix) ... Alt dette, og mange flere detaljer, beskrives i det smagfulde DIKUQUEST(tm) regelh@efte, der er flot gr@ont og har et fint indeks! (S@elger vifter med std. gr@on A5-DIKU-Rapport).

(Lyset d@mpes til en r@od spot p@a SM, der taler med dyster stemme til Sp, der sidder overfor ham)

SM: Du er lige blevet optaget p@a DIKU, og du st@ar nu p@a trappen foran instituttet. Store bronzestatuer skuler olmt ned til dig, men du ved, at du m@a udholde tre @ars tr@engsler & lidelser bag disse d@ore, f@or du opn@ar den ultimative h@eder: et Bachelor-Bevis! (trommehvirvel).

S : Jeg sparker d@oren op. (Klir! Meget antiklimaks. Almindeligt scenelys p@a SM & Sp)

SM: (Gr@emmer sig) Okay, rul en terning (Sp ruller). Hm, x, du balrer foden igennem ruden, og mens du st@ar og forbinder dit ben, kommer dekanen forbi. Rul for EKSAMENSTEKNIK for at bluffe dig ud af det (Spilleren ruller). Hm, x, (ser @ergelig ud) Ja, du klarer det. Dekanen hj@elper dig med forbindingen, hvorp@a han ringer til bygningsudvalget for at f@a panserglass i d@oren. Du kommer ind til Dat-0. Der st@ar en pr@est og messer for et tempel fuldt af zombier ... @oh (bladrer i papirer) ... undskyld, forkert eventyr, der st@ar en LEKTOR og FOREL@ESER for en flok STUDERENDE. Hvad g@or du?

S : Jeg s@etter mig ned og lytter opm@erksomt, mens jeg flittigt tager notater.

SM: (ser vantro ud) Du g@or hv...? N@a, @oh, javel ja, (bladrer febrilsk i sine papirer) ... Der g@ar fem minutter. Rul for UDHOLDENHED for at holde dig v@agen. (Sp ruller) Ha, haa! x! Du falder i s@ovn, og har et skr@ekkeligt mareridt. Du v@agner med et skrig, hvilket iriterer forel@eseren grusomt. Han kalder dig ned for at h@andk@ore Ackermann(5,8). Hvad g@or du? (griner f@elt).

S : (ser panisk ud) @Oh, @Oh, @Oh, Jeg l@ober op i kantinen!

SM: Hm, jah, rul for at SNIGE dig (rulle-rulle), x, jajada, du slipper ud af torturkammeret, @oh undskyld, AUDITORIET. Du n@ar op i kantinen. S@a snart du @abner d@oren sl@ar en h@orm af uvaskede kopper og studerende dig i m@ode. Du f@oler din mave rotere (ruller terningen), men du genser dog ikke morgenmaden.

(Lyset bl@ender op for S@elger, der afbryder)

S@elger: Var det ikke heldigt, hvad, folkens? Man ser her hvor realistisk og detaljeret DIKUQUEST(tm) er!

(Lyset bl@ender ned igen)

SM: (Irriteret over afbrydelsen) Hm, ja, (til spilleren) Hvad g@or du?

S : Er der noget kaffe?

SM: (fniser skadefro) Du tager en kop kaffe? (Ruller en terning, ser skuffet

ud) Der er desv@erre ikke noget tilbage. — Men der ligger en pose kaffe fremme (forh@abningsfuldt).

S : Ok, jeg laver kaffe.

SM: Ha!

S : Vent! Jeg tjekker for f@elder.

SM: For sent. Du br@ender dig p@a varmtvandshanen, og mister et styrkepoint. Har du ogs@a lyst til en cola? Gn@ek, Gn@ek.

S : (ser meget snedig ud, har lige gennemskuet noget) N@e@eh, jeg tror ... jeg snupper mig en Bl@a!

SM: (fortr@edeligt, hvisker til publikum) Curses! Foiled Again! (til spilleren) Hmm. Rul for HELBRED for at se om din lever kan klare det.

S : (griner) Jaja, og husk jeg har en bror i EDB-afdelingen, det giver +2 bonus! (ruller).

SM: (opgivende) Du drikker den bl@a, og overlever chokket. En @ol medf@orer en anden, og da du v@agner igen, er der g@aet seks @ar, og du har lige best@aet Dat-2. Du f@ar 1100 kreditpoint for det her eventyr... (Lyset skifter til S@elger; SM & Sp exeunt).

S@elger: Er det ikke fantastisk, venner! Og I kan gl@ede jer til n@este @ar, hvor DIKUQUEST II: ANDENDELEN(tm) udkommer! (exit)