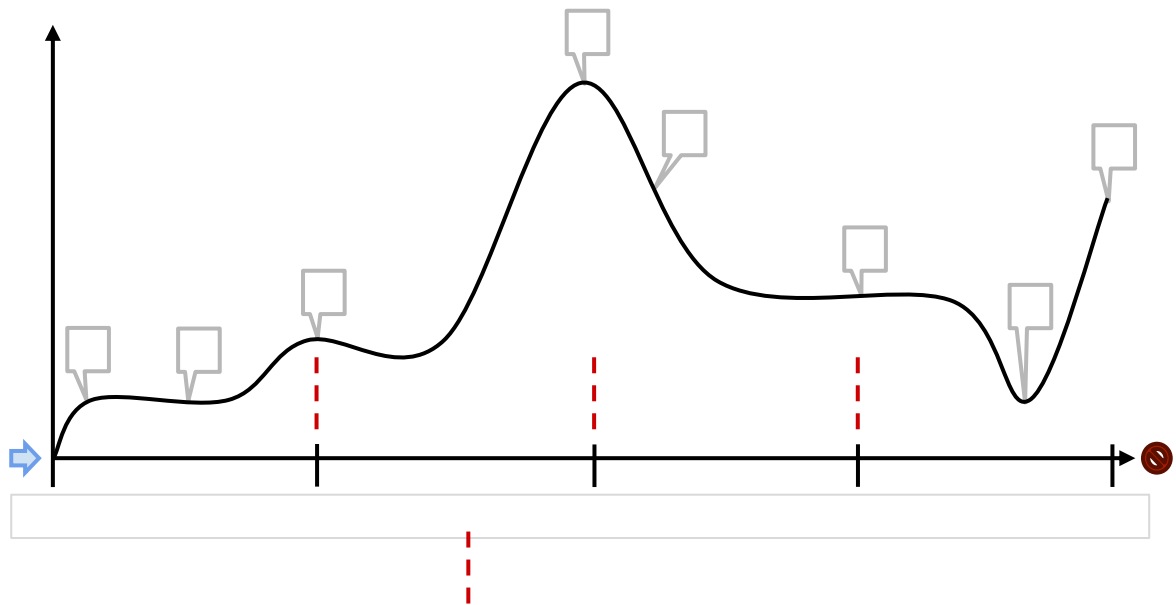


Tidslinje & Dramatisk kurva



1. Spelarna anländer till sina positioner.
2. Socialt spel.
 - a. Uppbyggnad/Vardag/Tunnelspel
 - b. *Stalkers* kommer vandrandes från stationen.
3. Vaktrotation, *Stalkers* följer med fram.
4. Ljud/händelse för vissa i grupperna.
 - a. Upptrappning/Konflikt
 - b. *Stalkers* följer med fram till nästa post.
5. Pressat spel/Egenspel/Nedtrappning
6. Nervös stämning, ljud/enskilda händelser.
 - a. *Stalkers* fortsätter in i tunneln vid rotationen.
7. Vardagsbestyrelser, vidare nedtrappning och en känsla av säkerhet.
8. Helvetet bryter lös. *Stalkers* kommer tillbaka med något i hälarna - **Slutscen**.

Praktiskt

Tre positioner, en bakre, och två främre som är ungefär lika långt bort och parallella. De tre positionerna bildar en triangel.

Mitt förslag är att inte ha en stegrande kurva, utan låta deltagarna hetsa varandra. Köra blandade ljudgrejjer för att få enskilda deltagare att hoppa till och nojja. Och en större koordinerade grej mitt i som 7-8 av 12 hör. Mer för att ge något att prata och spela kring, än att få dem att bli skräckslagna. Det skall vara lite av ett rutinuppdrag, även om alla vet att det är mer eller mindre läskigt hela tiden. Crescendot blir på slutet, när det slamrar till som fan, och stalkersarna kommer tillbakaspringande, och det slutar med evakuering och skottlossning. Cliffhanger.

