

## Satunnaisia kohtaamisia fantasiapeleihin

Yleensä fantasiapeleihin kuuluu runsaasti tietymättömillä taipaleilla samoamista ja maaseutujen poikki vaeltamista. Tämä on jopa olennainen osa fantasiaa (ovathan hahmot ”seikkailijoita”) ja siksi siihen on hyvä kiinnittää hiukan enemmän huomiota. Valmiit seikkailukirjat tarjoavat kohtaamisiksi varsin tylsiä elementtejä, lähinnä uhkaavia olentoja. Toinen vaara on, että pj pelauttaa jokaisen matkakilometrin pysähdyksineen pikkutarkasti, mikä on todella tylsää - ellei se ole pelin olennainen tarkoitus. Siksi tähän on koottu yli 30 kohtaamista, joista aktiivisimmat peliryhmät kehittävät tekemistä useammaksi tunniksi. Tarjonta on pyritty tekemään laajaksi sopimaan niin matala- kuin korkeafantasiaankin. Luonnollisesti parhaaseen tulokseen pääsee yhdistelemällä eri kohtaamisia ja muokkaamalla sitä itse niin, että se sopii seikkailun ja pelimaailman miljööseen.

### Rakennukset

Rakennukset ovat eräs helpoimmista keinoista järjestää hahmoille hiukan oma-aloitteista tekemistä. Ne tarjoavat paremman yösjän, mielenkiintoisen tehtävän historian selvittämiseksi, paikkojen yksityiskohtaisen penkomisen ja mahd. asukkaiden kohtaamisen. Ne kuitenkin yleensä vaativat asutusta lähelleen, sillä harvempi rakentaa mitään umpimetsään (toisaalta harva rakennus jää asutuksen lähellä tyhjilleen). Pohjapiirustuksesta on hyötyä hahmottamisessa. Lisäksi pelaajat ovat tyytyväisempiä, kun etsinnät tuottavat tulosta. Tällaiset kohtaamiset ovat tehokkaimpia harvakseltaan käytettyinä.

- Hylätty / palanut rakennus. Jäljellä voi olla vain kivijalkaperustus hyvänä maapohjana tai hiukan itse rakennustakin tarjoamassa suojaisan leiripaikan. Hylkäämisellä on kuitenkin aina syynsä ja joitakin vihjeitä menneisyydestä voi liittää pelaajien iloksi. Hyvät suojapaikat on usein myös jo varattuja, eivätkä entiset asukkaat välttämättä halua luopua niistä
- Vartiotorni / majatalo. Pieni rakennus, jossa hahmoille ei ole suuremmin tilaa ja olot ovat huonot. Kuitenkin rakennus suojaa säältä ja harvinaisia vieraita kestittään parhaan mukaan ja etenkin seuraa löytyy. Kulkijoilta voidaan pyytää apua pikkutöissä, esim. katon kunnostamisessa mutta yhtä hyvin hahmoille voi selvitä, että asukkaat eivät olekaan niin hyveellisiä kuin miltä näyttää - kyseessä voi olla esim. varastetun tavarain keskus
- Rakennustyömaa. Kyseessä voi olla tien tai sillan rakentaminen, jolloin työmiehet koostuvat pitkälti tavallisista maalaisista tai vaihtoehtoisesti kirkko tai linna, jolloin työläiset ovat kunnan ammattimiehiä. Paikalla voi olla myös erityinen työnjohtaja. Joka tapauksessa hahmojen tuoma vaihtelu piristää ja heiltä voidaan pyytää apuakin jossakin raskaassa työssä. Toisaalta työläiset voivat olla niin orjan asemassa, että he pyytävät hahmoja auttamaan itsensä vapaiksi (vapautuksen jälkeen voisi paljastua, että he olivatkin rangaistusvankeja). Rakennustyömaan sijaan voi kyseessä olla myös pelto- tai metsätyöt
- Kappeli / alttari / muistomerkki, jossa hahmot voivat levähtää. Kyseinen kohde voi olla vanha ja unohtunut ja siten rappioitunut, tai hyväkuntoinen ja jopa vartioitu. Paikalla voi olla myös hyvä leiripaikka lähteineen ja tuulensuojineen. Merkki voi olla joko tuttu tai tuntematon, jolloin hahmot voivat joko kiistellä uskonasioista tai arvuutella merkin tarkoituksesta

## Matkamiehet maan

Kohtaamisista yleisimpiä ovat toiset kulkurit, jotka ovat valitettavan usein väkivaltaisia tai hahmojen avusta riippuvaisia. Yleisyydestään huolimatta niiden järkkyvä käyttö on vaikeaa, koska ihmishahmojen elävöittäminen on tehtävä huolella ja ajan kanssa: viimeiseen asti taisteleva maantierosvo ei tunnu ihmiseltä, vaan pelkältä esteeltä. Elävöittämisessä puolestaan on useita riskejä, mm. se että pj antaa eph:lle liikaa peliaikaa, kiintyy siihen liiaksi tai ohjaa sitä pj:n oman tietämyksen varassa. On myös syytä huomata, että näitäkään kohtaamisia ei luulisi aivan synkimmässä korvessa tapahtuvan. Oikein käytettyinä juuri eph:t tukevat roolipelaamista kaikkein tehokkaimmin, koska pelaaja joutuu silloin huomioimaan toisen olennon ja ottamaan tämän olemukseen kantaa.

- Poissaoleva ja nuhjuinen mies. Hän istuu maantien laidassa vailla minkäänlaisia varusteita. Kysyttäessä mies sanoo odottavansa vaimoaan, joka riitelyn jälkeen lähti kohti taivaanrantaan
- Seuraaja. Tarkkanäköisin hahmo huomaa perässä seuraavan kulkijan, joka on kuitenkin niin kaukana, ettei hänestä erota kuin selkeät tuntomerkit (korkea hattu, mustat vaatteet, outo matkasauva tms.). Odottaminen tai väijyminen ei auta, kulkija ei siihen erehdy. Hahmo huomaa seuraajan aina silmäkulmastaan tai kuulee hänen etäiset askeleensa, mahdollisesti jopa hyräilyä. Jää pj:n varaan johtuuko kaikki hahmon liikarasiuksesta vai onko perässä joku yliluonnollinen olento
- Meditoija / mestarit. Aukealla paikalla istuu hiukan iäkkäämpi mies, joka on sulkenut silmänsä keskittynyt ilme kasvoillaan. Mies voi joko avautua hahmoille ja kertoa hiukan erakon tavoistaan ja saavutuksistaan mietiskelyn saralla tai pysyä täysin vaitonaisena sulkien hahmot maailmansa ulkopuolelle. Toinen vaihtoehto kattaa muutamat taistelijat, jotka ovat harjoittelemassa taitojaan. Hahmot voivat ihailla varsin tyylipuhtaita suorituksia ja päästä ehkä itsekkin kokeilemaan (lähinnä häviämään) - toisaalta mestarit ovat ehkä tarkoituksella valinneet syrjäisen paikan päästäkseen eroon muista
- Muuttajat / pyhiinvaeltajat. Hahmot kohtaavat varsin suuren seurueen, johon kuuluu toistakymmentä henkilöä ja parit kärret sekä lukuisia kotieläimiä (koiria, vuohia, aaseja jne.). Koko suku on pakannut vähäisen omaisuutensa ja lähtenyt huonon sadon tai ankaran verotuksen vuoksi muuttomatkalle. Ruokavarat ovat vähissä ja monet matkustamiseen tottumattomat valittavat alituisen. Hahmoja pelätään ja kohdellaan siksi jopa vihamielisesti. Vaihtoehtona on pienempi pyhiinvaeltajaseurue, joilla on varsin kevyt varustus. Ehkä he selittävät vuolaasti matkansa tarkoitusta tai kaipaavat hahmoilta neuvoja / opastusta. He voivat myös toimia laupeudentekijöinä eksyneille tai rähjäntyneille hahmoille
- Hajonneet vankkurit. Hahmojen matkanteon katkaisee mies, joka tulee viittilöimään heiltä apua: vaunut ovat joko juuttuneet mutaiseen maahan tai pyörä on päässyt irti. Paikalla voi olla myös muita matkajia, joista joku voi tarvita onnettomuuden uhrina ensiapua. Lisäjännitettä saadaan, kun avunpyytäjä kieltää hahmoja ehdottomasti tutkimasta kuormaa (ja sehän voi olla vaikkapa kiellettyjä kirjoja, ruttoon kuolleita tai perinteisesti rahaa, varastettua tai omaa). Hahmot voivat joko ojentaa auttavan kätensä tai kiristää pulaan joutuneelta hyvää palkkiota. Tietysti koko kuvio voi olla vain maantierosvojen järjestämä väijytys
- Takaa-ajettu. Hahmojen luo pyrkii pakeneva tyyppi, joka pyytää hahmoja kätkemään itsensä tai harhauttamaan takaa-ajajiaan. Kyseessä voi olla vankikarkuri, ”syytön” metsästäjä (ks. Robin Hood) tai maantierosvouksen todistaja. Kun takaa-ajajat tulevat heti paikalle, hahmojen on tehtävä päätöksiä nopeasti. Vastaavasti kyseessä voi olla joukko takaa-ajajia, jotka joko kyselevät hahmoilta rauhallisesti turhaan työhönsä kyllästyneinä tai varsin kovakourainen kuulustelu. Toisaalta nopeasti matkaava henkilö voi olla myös lähetti, joka pyytää saada levähtää hetken hahmojen suojissa ja ehkä saada jopa ruokaa ja puhtaita vaatteita

- Ratsumiehet. Hahmot kuulevat edestä päin hevosen laukkaamista ja samassa heitä kohti syöksyy kaksi ratsumiestä koko tien täyttäen. Hahmoilla on vain hetki aikaa loikata sivuun tai jäädä alle. Jos hahmot väistävät, he tuskin ehtivät ratsastajien perään. Jos hahmot jäävät tielle, on mahdollista että hevoset joko pysähtyvät tai kääntyvät pois tieltä - jolloin ratsastajille tulee ilmalento - mutta yhtä hyvin hevoset voivat törmätä hahmoon murskaavalla voimalla. Ratsastajat voivat olla läheisen linnanherran poikia, jotka luulevat kaiken olevan heille sallittua, ritarit kokeilemassa hevostensa nopeutta tai em. kohtaamiseen liittyen kyseessä voi olla takaa-ajotilanne. Joka tapauksessa he eivät juuri piittaa alle jääneistä, tai ainakin ensi reaktiona on pysähdyksen sattuessa suuttumus ja hahmojen ankara syyttely
- Kanssamatkaaja. Hahmojen mukaan voi lyöttäytyä satunnainen matkamies, joka tuo tilanteisiin lisää eloa. Variaatioiden lista on loputon: kyseessä voi olla ovela varas, vilpitiön kulkija, suojaa pyytävä nainen / nuori, hahmojen tavoista valittava aatelinen (miksi yksin liikkeellä?), jatkuvasti löpöttelevä trubaduuri, oiva metsämies, jonka erätaidoista on hahmoille suunnattomasti hyötyä, vaitonainen ja epäluuloinen talonpoika, jne. Olennaista on, että hän ei kulje hahmojen kanssa kovin pitkää matkaa, jotta nämä ehtivät miettiä kulkijaa tämän poistumisenkin jälkeen
- Aatelissaattue. Arvovaltainen aatelis- tai pappissaattue käsittää hevosvaljakon vetämät suljetut vaunut ja muutamia ratsain kulkevia vartijoita. He kulkevat koko tien leveydeltä ja olettavat kaikkien siirtyvän nopeasti tieltä kunnioitustaan osoittamaan. Tavallisesti nykypelaajat ovat tottuneet tasa-arvoon, joten heidän hahmojaan voi testata lisäämällä kohtaukseen talonpoikaisporukan, jotka väistävät nopeasti siepaten lakin päästään ja painaen päänsä kumaraan. Jos hahmot käyttäytyvät uhmakkaasti, joutuvat he helposti vaikeuksiin, sillä heitä tod. näk. luullaan rosvoiksi tai muiksi hulttioiksi
- Kulkukauppias. Kulkukauppias on yleinen kohdattu henkilö, mutta tähänkin voi tuoda lisäväriä tekemällä hänestä hiukan lipevän: hahmot voivat kohdata hänet juuri kun edellinen asiakas syyttää häntä huijaamisesta. Tai kaupanteon yhteydessä kulkukauppias voi pyrkiä varastamaan hahmojen tavaroita. Edelleen kulkukauppias voi myydä vain ammattitaitoaan, kuten vaikkapa veitsen teroitusta tai kattilan puhdistamista ja paikkaamista. Tai ehkä hän asioi vain vaihtokauppaperiaatteella, jolloin häneltä voi löytyä varsin mielenkiintoisia ja harvinaisiakin esineitä. Kulkukauppiat ovat hyviä tiedonlähteitä ja jakavat mielellään eväänsä sekä leirinuotionsa muiden kulkijoiden kanssa (turvaa ryöstäjiltä)
- Kerjäläiset. Hahmojen tien tukkii joukko kerjäläisiä, jotka vaativat äänekkäästi almuja ja kauppaavat rihkamaa kovalla hinnalla. He tunkevat hahmojen lähietäisyyteen ja jos rahaa ei muuten tipu, he alkavat varastella hahmojen tavaroita. He ovat laihoja ja pesemättömiä, mutta toivottomuudessaan ja monilukuisuudessaan voimakkaita. He eivät halua vahingoittaa hahmoja, vaan ainoastaan ansaita rahaa millä keinolla hyvänsä voidakseen elättää itsensä (ehkäpä talonpoikien peltoja on kohdannut katovuosi ja metsät ovat tyhjentyneet riistasta)
- Maantierosvot. Vanhasta kunnan kohtaamisesta saa paljon mielenkiintoisemman, kun karvaiset miehet paljaat miekat käsissään vaihtuvat lapsilaumaksi, joka on aseistautunut lingoin ja veitsin. Sisua heillä on silti yhtä paljon kuin esikuvillaankin, joten hahmot joutuvat pohtimaan aikovat todella hakata tiensä lasten läpi. Vaihtoehtoisesti kyse voi olla yksinkertaisesti nuorisorikollisista tai avuttomista lapsista, joiden harjoiteltua suoritusta isät seuraavat lähistöltä valmiina ryntäämään apuun (edelleen, nälkä ajaa ihmiset tekemään mielettömyyksiä)

## Merkit maastossa

Kaikenlaiset jäännökset ja poikkeavuudet käyvät hyvin satunnaisesta kohtaamisesta. Näissä kohtaamisissa menneisyyden selvittäminen on kuitenkin paljon hankalampaa, koska vähänkin vanhemmat merkit katoavat maastosta nopeasti. Niinpä ne jäävät herkästi vähimmälle huomiolle ja tulee ohitettua nopeasti - kovin paljon aikaa niiden suunnitteluun ei siis kannata käyttää. Toisaalta juuri luontoon liittyviä kohtauksia (esim. lähteet tai sienestysapajat) voi käyttää hyvinkin kaukana asutuksesta. Nämä kohtaamiset vaativat kuitenkin eniten pelaajilta, jotta nämä jaksavat innostua asiasta.

- Puu on kaatunut tielle. Kyseessä voi olla esim. myrskyn kaatama vihanta puu, jolloin hahmot ehkä varautuvat väijytykseen tai kuollut kelo, jolloin hahmojen täytyy vain keplotella tiensä sen yli / ohi. Jos hahmot ovat liikkeellä kärryin / hevosin tai ovat muuten huomaavaisista väkeä, he voivat yrittää koko puun siirtämistä. Jos puu on hiukankaan isompi, voi tämä vaatia jopa kirvestyötä (paikalle voi osua myös toinen seurue, jotka joko auttavat / kiittävät hahmoja tai vaativat heiltä entistä tehokkaampaa työskentelyä)
- Onnettomuuden / vaaran / magian merkit. Maastossa on tuoreita jälkiä uhkaavista tapahtumista. Kyseessä voivat olla rikkoutuneet vaunut ja verijäljet tai tapettu rampautunut hevonen. Vaaran merkkeinä voivat toimia esim. petoeläinten jäljet tai varoitukseksi ripustetut maantierosvojen ruumiit. Magian merkkejä voi tietysti olla varsin monenlaisia, aina puihin piirretyistä symboleista kokonaisuun kuloalueisiin asti
- Laatikoita. Tien vieressä ojassa on useita huonokuntoisia laatikoita, jotka on selvästi hylätty kiireessä. Ne ovat likaisia, mutta muutamat tiukasti kiinni. Hiukan vaivaa näkemällä hahmot saavat esille kauniita kankaita: muutamat laatikoista ovat kuitenkin hajonneet, ja kankaat ovat joutuneet hyönteisten ja kosteuden uhreiksi. Kyseiset laatikot ovat maantierosvojen hylkäämiä arvottomina riepuna (vähän matkaa kuljettuaan hahmot voivat vaikka tavata kyseisen kauppiaan, joka selvisi hylkäämällä tavaransa ja nyt hän etsii omaisuuttaan)
- Kivinuoli. Hahmot huomaavat tiellä pikkukivistä tehdyn nuolen, joka osoittaa metsään. Kivet on tallattu syvälle maahan, mutta ne ovat aika tuoreita, koska irtomaa ei ole vielä peittänyt niitä. Metsästä löytyy lisämerkkejä, viiltoja puiden rungoissa, keppejä ristissä, nauhoja puihin sidottuina. Viimein he löytävät tiensä matalalle kummulle. Jos hahmot kaivavat kuopan auki, he huomaavat juuri aukaisseensa haudan: ruumis ei ole vielä tyystin hajonnut, mutta kuolinsyytä on mahdotonta päätellä (ehkä joku ulkopuolinen saapuu paikalle ottamaan osaa tai syyttämään hahmoja ruumiinryöstöstä: ehkä on parempi, että hahmot jäävät yksin oudon löytönsä kanssa)

## Eläimet

Eläinkohtaamiset ovat varmasti myös yleisiä, ainakin ne päällekkäivät susilaumat ja karhut. Eläimiä voi käyttää kuitenkin myös muilla tavoin, ilman väkivaltaa. On syytä muistaa, että kyse on eläimistä: joutuessaan vastakkain ihmisen kanssa ne ovat peloissaan ja pyrkivät ensisijassa pakenemaan paikalta. Samoin kovilla äänillä ja tulella on varsin hyvät mahdollisuudet pitää eläimet loitolla. Kannattaa myös käyttää hyväkseen koko eläinten kirjoa: loiset ja hyönteiset sekä matelijat jäävät usein nisäkkäiden jalkoihin.

- Vauhkoontunut eläin. Tässä kohtaamisessa vaihtoehtoja on paljon: kyseessä voi olla joko vaarallinen poikasiaan puolustava petoeläin, haavoittunut riistaeläin (esim. suuri hirvi), lähiniityltä livahtanut sonni, vesikauhuinen tai muuten sairas koira tai ratsastajaltaan karannut hevonen. Jos kyseessä on luonnon eläin, hahmot voivat rauhassa tappaa sen ja pistää lihat

sekä nahat talteen (vaikka tällöin he voivat joutua kiistelemään sen ensimmäisen nuolen ampuneen metsästäjän kanssa). Jos taas eläimellä on omistaja, hahmojen tulisi pyrkiä taltuttamaan eläin väkivaltaa käyttämättä. Jos he sortuvat kättä pitempään, omistaja voi vaatia heiltä suuriakin korvauksia - tai kiittää Luojaa, ettei hahmoille käynyt pahasti

- Linnut. Isot, mustat linnut (korpit, naakat, mustarastaat, varikset jne.) alkavat kierrellä hahmojen ympärillä ja tarkkailla heidän kulkemistaan. Ne raakkuvat kovaäänisesti ja tekevät ajoittain syöksyjä. Ne eivät koske tai vahingoita hahmoja, mutta pyrkivät ärsyttämään parveilullaan. Ne eivät koske hahmojen jättämiin eväisiin eivätkä säilyttämällä pakene kauas
- Orpo eläinpoikue. Hahmot osuvat sattumalta aivan jänispoikueen pesäkolon viereen. Tarkempi tutkimus paljastaa, että emo on joko hylännyt pesän tai todennäköisemmin kuollut, vain pienet poikaset ovat jäljellä. Ne eivät aiheuta hahmoille vaaraa, vaan ovat nälästä heikkoja. Jos hahmot haluavat ottaa ne lemmikeikseen, on syytä muistaa, etteivät villieläimet kesyynny noin vain, vaan pakenevat ensimmäisen tilaisuuden tullen. Toisaalta ne käyvät hyvin myös muonavarojen vahvikkeeksi, sillä poikasten liha on mureaa
- Pullahiiri. Hahmojen pysähtyessä lounastauolle huomaa reppuunsa kätensä työntävä hahmo jotakin karvaista ja elävää. Kyseessä on iso hiiri, joka on pujahtanut matkaaajan laukkuun. Siellä se on maistellut eväitä ja ulostanut loppujen päälle: muona on siis suurelta osin sömökkelvotonta. Oma hätänsä voi syntyä jo hiiren tunnistamattomuudesta ja sitten on mietittävä ravinnon uusjakoa. Toisaalta kyseessä voisi olla myös rotta, joka jyrkimmillä hampailaan olisi purrut säkin pohjan rikki: kaikki tavarat putoilisivat pitkin maantietä ja reppu olisi käyttökelvoton

## Illan saapuessa

Yön pimeys ja vahdin väsymys luovat mahdollisuudet varsin mielikuvituksekkaisiin kohtaamisiin ja yliluonnolliset selitykset ovat aina valmiina. Kun hahmot eivät saa selville mitä heillä on vastassaan, on siitä seurauksena pelkoa. Niinpä nämäkin ovat lähinnä yövahdin hereillä pitämistä varten kirjoitettu. Kannattaa pitää mielessään, että pelko loppuu siihen, kun hahmot saavat jonkinlaisen kontaktin tuntemattomaan (vaikkapa miekan välityksellä). Yössä voi tapahtua myös rauhoittavia asioita, kuten tähdenlento tai yölintujen laulu. Lienee itsestään selvää, että on myös syytä välttää jokaöistä aktiviteettia, koska pelaajat turtuvat nopeasti.

- Luonnon erikoisuus. Tällainen voi olla vaikkapa verenpunainen täysikuu, joka mollottaa pilvettömältä taivaalta, metsän pimennoista hiipivä usva, joka rajoittaa näkyvyyttä luoden samalla aavemaisen tunnelman tai huomattava lämpötilan laskeminen. Näissä tapauksissa ei ole mitään kummallista, vaikka ne harvinaisia ovatkin. Tarkoitus on saada (taika- tai herkkäuskoiset) hahmot varuilleen ja pysymään hereillä vahtivuoronsa aikana. Mukaan liitetyt eläinten rapistelut ja lintujen ääntelyt saavat oikein pelattuina hahmot toimimaan
- Hiljaisuus. Tämä voi tapahtua päivälläkin, mutta on yöllä paljon tehokkaampi. Epämääräisten äänien sijaan tulee aivan hiljaista: ei yölintujen ääniä, ei hyönteisten rapinaa, ei tuulen suhinaa, mahd. nuotiokin tuntuu hyytyvän (itse asiassa öinen metsä on hiljainen). Hahmojen mukana olevat eläimet, kuten hevoset ja koirat, voivat käyttäytyä hermostuneesti tai oudosti tenhon lisäämiseksi. Tapahtumaa voi käyttää myös päinvastoin: yhtäkkiä yö täytyy metsän äänistä
- Outo yöpymispaikka. Hahmot valitsevat yöpaikakseen löytämänsä aukean, jota koristaa keskellä kasvava ruusupensas. Kyseessä on vanha sodan tai teurastuksen tapahtumapaikka, jossa menneisyys yhä elää. Hahmot voivat kuulla tapahtumaan liittyviä ääniä (raudan kolahdukset rautaa vasten, kuolinhuutoja, itkua, roihun kohinaa) ja nähdä kalvakoita hahmoja toistamassa menneisyyden veritekoja: taistelemassa kiivaasti tai teurastamassa avutonta maalais-

väestöä. He voivat jopa tuntea savun ja veren hajun. Mitään jälkiä ei maastoon kuitenkaan jää, eikä näky jatku pitkään

- Outo näky. Vahtivuorossa oleva hahmo huomaa taivaalla liikettä: olento ei näy kunnolla tähtien tuiketta vasten, mutta kuun ohi lentäessään sen ääri viivat piirtyvät näkyviin. Kyseessä voisi olla lohikäärme tai muu lentävä taruolento. Toisaalta myös tunnistamaton herättää kauhua. Näkyyn voisi liittyä myös ääni, kuten suurten nahkasiipien läiskyntä (on kuitenkin varottava, ettei kohtauksesta tule koomista muistaen E.T.:n ja pääsiäisen noita-akat)
- Pimeys yllättää. Hämärä laskeutuu tavallista aikaisemmin ja pimeyskin tuntuu tulevan hetkessä. Ja syntynyt pimeys on levoton ja jotenkin tavallistakin synkempi: nuotio tai lyhdyt eivät pala kunnolla (tämän luulisi pelottavan hahmoja tosissaan, koska kaikki tietävät illan pimentymisen johtuvan varsin luonnollisista syistä, joihin ei ole helppo vaikuttaa). Kohtaamisen voisi vaikka yhdistää yo. hiljaisuuteen todellisen levottomuuden lietsomiseksi. Toisaalta epämääräiset äänet pimeydestä (marssiaskleet, murina, nauru) voivat olla pelkoa herättäviä