

Belohnungen für Hüter

(Auszug aus Keeping the Peace Seite 92 – 95)

Belohnungen für Hüter, die über die typischen Erfahrungspunkte, Credits und Ausrüstungsgegenstände hinausgehen, sollten nach Möglichkeit direkt an den Ausgang der Geschichte gebunden sein. Wenn es einem Hüter gelingt, eine bestimmte Person oder einen bestimmten Ort zu beschützen, sollte er sicher sein können, dass seine Bemühungen eine Zeit lang wirksam sind. Auch wenn es manchmal sehr dramatisch sein kann, solche Erfolge wieder zunichte zu machen, ist es wichtig, dass die Hüter das Gefühl haben, dass sie etwas bewirken. Außerdem können Hüter bei einem Erfolg Verbündete oder Kontakte gewinnen, die bei zukünftigen Abenteuern hilfreich sind. Materielle Belohnungen sollten die Fähigkeit des Hüters, andere zu beschützen, spürbar verbessern.

Zusätzlich zu den typischen erzählerischen Belohnungen enthält dieser Abschnitt zwei neue Belohnungen, die weit über die alltäglichen Bemühungen eines Hüters hinausgehen. Diese Belohnungen können einen erheblichen Einfluss auf die Kampagne haben und sollten mit Bedacht eingesetzt werden. Die erste ist "Aufbau einer Legende", in der die Vorteile, Nachteile und möglichen Gefahren für einen Hüter aufgezeigt werden, der beginnt, sich einen Ruf in der Öffentlichkeit oder im Untergrund aufzubauen. Das zweite ist der Heldentod auf Seite 94, und es ist genau das, wonach es klingt - ein Erzählbogen, der den Tod des Charakters als geplantes Handlungsereignis enthält. Diese Belohnung kommt in der Regel eher dem Spieler als dem SC zugute, obwohl der Tod eines Machtanwenders in Star Wars nicht immer das letzte ist, was man von diesem Charakter hört.

AUFBAU EINER LEGENDE

Hüter, die im Laufe der Zeit regelmäßig erfolgreich sind, erlangen wahrscheinlich einen Ruf - ob sie wollen oder nicht. In den Tagen der Republik war ein solcher Ruf für Jedi-Ritter in der Regel eine große Hilfe. Die Ankunft eines bekannten und gefährlichen Jedi konnte kleinere Feinde abschrecken und größere Feinde dazu bringen, Fehler zu begehen, während sie versuchten, den Jedi zu umgehen.

Die Zeiten haben sich geändert. Hüter genießen zwar immer noch gewisse Vorteile durch ihren Ruf, aber wenn sie zu berühmt werden, ziehen sie unerwünschte imperiale Aufmerksamkeit auf sich. Wenn man dafür bekannt ist, dass man die Macht einsetzt, ist die Verfolgung durch das Imperium vorprogrammiert. Diejenigen, die die Jedi als Verbündete in Erinnerung haben - und vor allem diejenigen, die gesehen oder gehört haben, wie der Machtanwender die Unterdrückten direkt beschützt hat -, könnten positiv reagieren und bei Bedarf Hilfe leisten.

Am Ende eines Handlungs bogens oder Abenteuers, wenn der Hüter öffentlich mit einem großen positiven Ereignis in Verbindung gebracht wird (Befreiung von Wookiee-Sklaven, Vertreibung von Piraten, Rettung einer Stadt vor dem Untergang), kann der Spielleiter den Ruf des Hüters in den relevanten Einflussbereichen um 1 erhöhen (siehe Tabelle 3-3: Auswirkungen des Rufs von Hütern, unten).

Wenn der Hüter öffentlich mit einem großen negativen Ereignis in Verbindung gebracht wird (z.B. wenn er es versäumt, empfindungsfähige Wesen vor Sklavenhändlern zu retten, eine Stadt unter dem Beschuss feindlicher Plünderer zurücklässt, die Evakuierung von Zivilisten während eines lebensbedrohlichen Ereignisses nur teilweise gelingt oder er außerordentlich harte Methoden anwendet, um Feinde auszuschalten), kann der Spielleiter die Stufe des Rufs in der betroffenen Einflussphäre um 1 verringern.

Tabelle 3-3: Auswirkungen des Rufs von Hütern

Level	Effect
3	<p>Beliebt: Addiere <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> zu Charme- und Verhandlungsproben. Addiere <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> zu Einschüchterungsproben. Der SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um dem Willen der Macht zu einer Person oder einem Ort zu folgen, der der Verteidigung bedarf. Unbekannte NSCs wenden sich häufig an den Hüter mit der Bitte um Hilfe, meist im Zusammenhang mit der Spezialisierung oder den berühmtesten Fähigkeiten des Hüters. Der Hüter entdeckt gelegentlich geheime Personen, die die Macht benutzen, obwohl sie die Fähigkeiten des Hüters nicht immer erkennen. Zeigt der Hüter seine Kräfte in der Öffentlichkeit, stellen der ISB oder andere Gruppen von Machtanwendern sofort Nachforschungen an. Imperiale Inquisitoren könnten versuchen, den Hüter zu finden und zu vernichten, nachdem sie Gerüchte über seine Fähigkeiten und Tugenden gehört haben.</p>
2	<p>Berühmt: Addiere <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> zu Charme- und Verhandlungsproben. Addiere <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> zu Einschüchterungsproben. Der SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um dem Willen der Macht an einen Ort zu folgen, an dem er am meisten gebraucht wird. Unbekannte NSCs kommen gelegentlich mit der Bitte um Hilfe zum SS. Der ISB oder Gruppen von anderen Machtanwendern untersuchen gelegentlich Geschichten über den SC. Wenn der SC in der Öffentlichkeit Machtkräfte zeigt, könnten ISB-Agenten versuchen, den Hüter aufgrund der daraus resultierenden Berichte über die mystischen Fähigkeiten des Charakters gefangen zu nehmen.</p>
I	<p>Respektiert: Addiere <input type="checkbox"/> zu Charme- und Verhandlungsproben. Addiere <input checked="" type="checkbox"/> zu Einschüchterungsproben.</p>
0	<p>Neutral: Ob aufgrund von Anonymität oder einer konfliktreichen Vergangenheit, die von großen Taten sowohl grausamer als auch gütiger Art geprägt ist, neigen die Menschen nicht dazu, den Ruf des Hüters zu fürchten oder ihm zu vertrauen (wie immer gilt: Füge <input type="checkbox"/> und <input checked="" type="checkbox"/> wie üblich hinzu, basierend auf den individuellen Interaktionen und Geschichten zwischen dem SC und</p>

	anderen Charakteren).
-1	Gefürchtet: Füge <input type="checkbox"/> zu Einschüchterungsproben hinzu. <input checked="" type="checkbox"/> zu Charme- und Verhandlungsschecks.
-2	Berüchtigt: Füge <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> zu Einschüchterungsproben hinzu. Addiere <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> zu Charme- und Verhandlungsschecks. Der SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, damit eine unbeteiligte Person eine seiner Missetaten aus Rücksicht auf seinen schlechten Ruf übersieht. Der ISB oder Gruppen von anderen Machtanwendern untersuchen gelegentlich Geschichten über den SC, wenn der SC in der Öffentlichkeit Machtkräfte zeigt. ISB-Agenten könnten versuchen, den Hüter aufgrund von Berichten über die mystischen Fähigkeiten des Charakters zu fangen.
-3	Sehr Gefürchtet: Füge <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> zu Einschüchterungsproben hinzu. Addiere <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> zu Charme- und Verhandlungsschecks. Der SC kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um eine unbeteiligte Person dazu zu bringen, eine seiner Missetaten zu übersehen, oder um einen einzelnen NSC, der ein Handlanger ist, dazu zu bringen, wegen der dunklen Taten, die der Hüter begangen haben soll, vor einer Begegnung mit ihm zu fliehen. Wenn der Hüter Machtkräfte in der Öffentlichkeit zeigt, ermitteln der ISB oder Gruppen von anderen Machtanwendern sofort. Imperiale Inquisitoren könnten versuchen, den Hüter zu finden und zu besiegen (oder zu rekrutieren), nachdem sie Gerüchte über die schreckliche Macht des Charakters gehört haben.

EINFLUSSSPHÄREN

Der Ruf funktioniert innerhalb von Einflussphären, die die physischen und sozialen Regionen widerspiegeln, in denen die Taten eines Charakters widerhallen. Eine Einflussphäre kann geografisch oder spezifisch für bestimmte Berufe oder Organisationen sein. Einige mögliche Beispiele für Gruppen, auf die sich ein Ruf erstrecken kann, sind.

- Die Imperiale Marine
- Die Imperiale Armee
- Das Imperiale Sicherheitsbüro (ISB)
- Der Inquisitorius
- Die Rebellenallianz
- Bestimmte Rebelleneinheiten
- Ein bestimmter Planet
- Ein bestimmter Beruf
- Bestimmte kriminelle Banden, Syndikate oder Hutten-Kajidics
- Opfer des Imperiums oder anderer böser Organisationen
- Versteckte Machtanwender

Beschützer der eigenen Geschichte

Der Ruf eines Hüters kann sich der Kontrolle des Charakters entziehen - oder sogar dem Wissen des Charakters! Eine Möglichkeit, wie der Spielleiter die Idee der wachsenden Legende eines Hüters erzählerisch einführen kann, besteht darin, die Charaktere an einem unerwarteten Ort darauf stoßen zu lassen. Ein geliebter oder gefürchteter Charakter könnte entdecken, dass sich die Nachricht von diesen mächtigen Taten von Planet zu Planet verbreitet hat. Und sogar an Orte, die der Charakter noch nicht persönlich besucht hat. Diese Erzählungen könnten verschiedene Ausschmückungen, Übertreibungen oder Taten enthalten, die anderen, zuvor unterschiedlichen Volkshelden zugeschrieben wurden.

Der Charakter könnte Schwierigkeiten haben, zu beweisen, dass er Eigentümer der Legende ist, vor allem, wenn sie über die Realität hinausgewachsen ist. Diejenigen, die die Helden der Verheißung nicht kennen, könnten denken, dass die SCs viel zu zerlumpt aussehen, um diese illustren Individuen zu sein, während weit entfernte Feuchtfarmer, die nur Gerüchte über den Charakter gehört haben, Schwierigkeiten haben könnten zu glauben, dass der Kopf der Sengenden Schattenbande nicht mit Narben bedeckt ist, wie es die Geschichten besagen, oder zumindest ein bisschen größer ist.

Viele Hüter scheren sich wenig um Reichtum und Ruhm, und manche versuchen, ihre Identität zu verbergen, selbst wenn sie als Helden willkommen geheißen werden. Schließlich arbeitet das Imperium in dieser Ära der Angst daran, alle Spuren von Machtsensitiven zu vernichten, und jeder Zivillist, der zu viel weiß, ist in großer Gefahr. Diejenigen, die den Erben der Jedi-Tradition helfen, riskieren alles, und so gibt es viele Hüter, die glauben, dass Anerkennung nur ihre geschworene Aufgabe gefährdet.

Andere Hüter sind natürliche Anführer und könnten im richtigen Moment hervortreten, um das gemeine Volk gegen die grausame Herrschaft des Galaktischen Imperiums zu mobilisieren. Während es eine gewaltige Aufgabe ist, das gesamte Imperium zu besiegen, kann die imperiale Herrschaft an kleinen, abgelegenen Orten gebrochen werden, ohne dass dies immer Vergeltung nach sich zieht. Außerdem hat die Rebellenallianz mit dem offenen Widerstand begonnen, und einige Hüter haben sich ihren Reihen angeschlossen.

Diese Hüter benutzen ihre Legenden eher als Werkzeuge, um einem ultimativen Ziel zu dienen, wie der Zerstörung des Imperiums und der Wiederherstellung der Republik.

In jedem Fall kann es dem Spielleiter helfen, den Spielern zu zeigen, dass die Handlungen ihrer Charaktere dauerhafte Konsequenzen haben, die die Welt um sie herum formen, wenn er einen Charakter mit einer aus dem Ruder gelaufenen Legende überfällt - sei es im Guten, im Bösen oder ein bisschen von beidem. Es gibt den Charakteren auch einen Vorgesmack auf die Macht und zwingt die Spieler dazu, sich zu überlegen, wie ihre Charaktere die Tatsache, dass sie weithin respektiert (oder gefürchtet) werden, ausnutzen werden.

DER TOD EINES HELDEN

Auch wenn der Tod eines SCs kaum eine Belohnung zu sein scheint, kann er doch ein einzigartiger und bedeutungsvoller Schlusspunkt für die Geschichte eines Charakters sein. Eine Geschichte, die den Tod eines Helden vorsieht, ist dramatisch und erinnerungswürdig. Er kann einen bedeutungsvollen Abgang für den Charakter eines Spielers darstellen, der das Spiel vor dem Ende einer Kampagne verlassen muss.

Natürlich bedeutet der Tod in Star Wars nicht unbedingt das letzte Auftauchen oder die letzte Interaktion mit einem die Macht nutzenden Charakter. Einige wenige kehren als geisterhafte Erscheinungen zurück, um den Lebenden mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Der Charakter kann in regelmäßigen Abständen zurückkehren, wenn es für die Geschichte notwendig ist, unter der Leitung des Spielers oder des Spielleiters.

DAS ENDE EINES HELDEN VORHERSEHEN

Der Tod kann in Macht und Schicksal unerwartet eintreten, aber wenn der Spieler und der Spielleiter entscheiden, dass ein Charakter sterben soll, sollten sie sich vorher über die Einzelheiten unterhalten, um sicherzustellen, dass es für alle Beteiligten einschneidend ist. Ob als Teil des Finales einer Kampagne oder als hochdramatischer Moment während eines Abenteuers, sie sollten die Umstände des bevorstehenden Untergangs des SCs und seine möglichen Auswirkungen auf die Handlung besprechen. Die beiden könnten die Szene im Voraus inszenieren, indem sie sich die genaue Art und Weise ausdenken, wie der SC zu Grunde gehen wird, und diesen Plan dann während der Sitzung ausführen. Alternativ könnten sich Spieler und Spielleiter einfach darauf einigen, dass der SC auf irgendeine Weise sterben wird, und der Spielleiter könnte dann Gelegenheiten für ein heroisches Opfer präsentieren, die sich organisch im Spiel ergeben und die der Spieler nutzen kann, wenn sie ein passendes Ende für den Charakter darstellen.

Welchen Weg der Spielleiter und der Spieler auch immer wählen, der Spielleiter muss sicherstellen, dass es sich für den Spieler wie eine Belohnung anfühlt. Was sieht der Spieler als heldenhaft an? Welche Eigenschaften des SCs möchte der Spieler in den

letzten Momenten des Charakters hervorheben? Möchte der Spieler, dass der Tod im Kampf eintritt, oder bevorzugt er einen ebenso dramatischen Abgang in einer fähigkeitsbasierten oder sogar vollständig narrativen Szene? Soll der Tod plötzlich und ohne Vorwarnung eintreten oder soll er sich in die Länge ziehen, mit Zeit für einen letzten Abschiedsgruß? Wenn Sie dem Spieler solche Fragen im Voraus stellen, kann der Spielleiter ein für beide Seiten befriedigendes Ende gestalten.

Die meisten Heldentode in Büchern und Filmen beinhalten eine Art von Selbstaufopferung. Der Held stirbt auf eine Art und Weise, die es seinen Freunden, seiner Familie oder seinen Verbündeten ermöglicht, zu entkommen oder weiterzuleben. Der Held könnte der letzte einsame Verteidiger sein, der einen übermächtigen Feind zurückhält. Die Figur könnte einen Sprengstoff platzieren, es aber nicht schaffen, den Explosionsradius zu verlassen, oder sie könnte sich mutig in ein Gebiet begeben, in dem große Not herrscht, der Tod aber sicher ist.

Allerdings müssen nicht alle Todesszenen handlungsorientiert sein. Sterbeszenen sind ein fester Bestandteil des dramatischen Erzählens. Zugegeben, die Ursache für die Verletzungen oder den schlechten Gesundheitszustand des Helden könnte eine gewaltsame Aktion gewesen sein, aber eine Sterbeszene findet normalerweise in einer ruhigen Zeit danach statt. Sterbeszenen beinhalten in der Regel eine dramatische Enthüllung des Helden, die sich direkt auf die Anwesenden auswirkt und dabei entweder ein Rätsel löst oder schafft. In Die Rückkehr der Jedi offenbart Yoda zwei solcher verborgenen Erkenntnisse. Erstens bestätigt er widerwillig, dass Darth Vader tatsächlich Lukes Vater ist, womit sich dieses Geheimnis für den zum Jedi gewordenen Bauernjungen endlich auflöst. Zweitens enthüllt er unerwartet, dass es noch einen Skywalker gibt. Damit ist eine Frage für das Publikum beantwortet (wenn auch nicht für Luke), das sich schon in einer früheren Szene gefragt hatte, was Yoda meinte, als er sagte: "Nein, es gibt noch einen", als Luke seine Ausbildung abbrach, um für seine Freunde in der Wolkenstadt einzugreifen. Sowohl für Luke als auch für das Publikum wird mit dieser Enthüllung auch ein zugegebenermaßen kurzlebiges Geheimnis um die Identität des anderen Skywalkers geschaffen.

Die Überraschungen sollten sich auf die Kampagne auswirken. Der Spielleiter könnte dem Spieler im Voraus Informationen über bevorstehende Ereignisse in der Kampagne geben, die der SC dann der Gruppe mitteilen kann. Mit genügend Zeit vor dem Tod des Helden kann der Spielleiter neue Geheimnisse in die Kampagne einbauen, die auf die Enthüllung hinführen. Einige mögliche Enthüllungen sind:

- Die Existenz eines unbekanntes oder vermissten Freundes oder Verwandten.
- Das Eingeständnis der Schuld an einem Todesfall, einer Affäre oder einer kriminellen Handlung.
- Die Vererbung eines Raumschiffs, einer Organisation oder eines Adelstitels.
- Die Existenz und der Verbleib eines Relikts oder Erbstücks.
- Ein überraschender Verrat, der scheinbar mit den bekannten Motiven kollidiert und die SCs vor ein Rätsel stellt, das es zu lösen gilt.

EIN ÜBERRASCHENDER ABGANG?

Eine Möglichkeit, die Dramatik des Todes eines Helden zu erhöhen, besteht darin, die anderen Spieler im Unklaren zu lassen, bis es tatsächlich passiert. In diesem Fall können der Spieler des Helden und der Spielleiter die Einzelheiten des Ausscheidens des Spielers aus dem Spiel im Voraus geheim planen. Der Spielleiter sollte sich darüber im Klaren sein, wie die anderen Spieler auf eine solche Enthüllung reagieren könnten. Viele mögen die Dramatik zu schätzen wissen, aber anderen könnte die Szene missfallen oder sie könnten sich sogar über die unerwartete dramatische Wendung aufregen.

Hoffentlich kennt der Spielleiter die Gruppendynamik und die einzelnen Spieler gut genug, um zu wissen, wie sie mit einer überraschenden Todes- und Abschiedsszene umgehen würden. Wenn die anderen Spieler nicht dazu neigen, überraschende Wendungen zu mögen, ist es wahrscheinlich besser, die allgemeinen Aspekte mit der Gruppe zu planen. Zumindest sollte der Spielleiter solche Gruppen auf die Möglichkeit hinweisen, auch wenn Spielleiter und Spieler die Details noch für sich behalten.

Eine geisterhafte Überraschung

Anstelle einer sorgfältig inszenierten Todesszene könnte der Spielleiter diese Belohnung als Überraschung nach dem unerwarteten Tod eines SCs ausgeben. Nach dem Ableben des SC beschreibt der Spielleiter, wie der Körper des Charakters auf mysteriöse Weise verschwindet und nichts als leere Kleidung zurücklässt. Unmittelbar danach kann der SC vielleicht ein paar kurze Sätze sagen, um die Szene voranzutreiben. Obwohl es dem Spielleiter überlassen bleibt, sollte die Spielfigur wahrscheinlich einige Tage oder Wochen warten, bevor sie sich in geistiger Form manifestiert.

Machtgeister

Wundersam sind die Wege der Macht, und keiner ist mächtiger als die Fähigkeit, von den Toten in einer geisterhaften Gestalt zurückzukehren, die in der Lage ist, Ratschläge zu erteilen und die Betreuung über die eigene Lebenszeit hinaus zu verlängern. Nur sehr wenige Machtanwender erreichen jemals diese Ebene der Einheit mit der Macht. Nur eine Handvoll hat sie erreicht, und nur sehr wenige Menschen sind in den vielen Generationen von Jedi und Sith jemals einem Machtgeist begegnet. Die meisten waren Lehrlinge oder Möchtegern-Lehrlinge der Person, die sie einst kannten. Das Ausmaß ihrer Fähigkeiten, die Lebenden zu beeinflussen, ist nicht vollständig bekannt, aber zumindest können Machtgeister Freunden und Verbündeten von einst Einsicht, Führung, Weisheit und Unterstützung bieten, wenn auch oft auf esoterische oder indirekte Weise. Der Einsatz von Machtgeistern kann eine Kampagne über physische Prüfungen hinaus in eine metaphysische Diskussion führen, die die Aufmerksamkeit auf die mystische Natur der Macht lenkt.

Machtgeister von besonders großen Champions sind dafür bekannt, dass sie in Form eines durchscheinenden blauen Geistes zurückkehren, der in der Lage ist, lange Gespräche zu führen. Diese Wesen können auch übersinnliche Botschaften senden, wie kurze Sätze oder Phrasen, ohne physisch zu erscheinen. Sie scheinen bestimmten Regeln und Beschränkungen zu unterliegen, aber das Ausmaß und die Natur dieser

metaphysischen Gesetze sind den lebenden Beobachtern unbekannt (und vielleicht auch nicht bekannt).

Der Prozess, ein Machtgeist zu werden, war nur wenigen Jedi bekannt, die zur Zeit von Macht und Schicksal fast alle verstorben waren. Qui-Gon Jinn entdeckte die Grundzüge dieser Methode, beherrschte sie aber vor seinem Tod nicht ausreichend, um sich nach seinem Tod als sichtbares Wesen zu manifestieren. Yoda und Obi-Wan Kenobi lernten über einen längeren Zeitraum von ihm. Es scheint, dass nur die mächtigsten Jedi dieses Ziel erreichen können. Es ist nicht leicht für einen Spielercharakter, einen Weg zu finden, nach dem Tod ein Geist der Macht zu werden, oder überhaupt zu erkennen, dass dies möglich ist. Vielleicht könnte ein solches Wissen auf einem uralten Holocron enthalten sein, aber ein so wichtiges Artefakt sollte extrem schwer zu beschaffen und zu benutzen sein.

Es liegt im Ermessen des Spielleiters zu entscheiden, ob der Machtanwender während seines Lebens so sehr dem Willen der Macht gefolgt ist, dass der Charakter würdig ist, ein Geist zu werden, denn die Messlatte liegt ziemlich hoch. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Anfänger-Charakter dies schaffen kann, aber ein Charakter, der über einen längeren Zeitraum einen Moralwert von über 85 hat, ist ein möglicher Kandidat. Natürlich kann es immer Ausnahmen geben, wenn es in die Geschichte passt, und der Spielleiter sollte in erster Linie entscheiden, was das Beste für die Kampagne ist.

PHANTASMEN DER DUNKLEN SEITE

Phantasmen der dunklen Seite sind böartige Manifestationen der dunklen Seite der Macht, die von Wut und Hass erfüllt sind. Sie sind keine eigenständigen Wesenheiten, sondern vielmehr illusorische Konstrukte, die von Machtsensitiven ins Leben gerufen werden, besonders in der Nähe mächtiger Vergenzen. Machtsensible, die gefürchtete Welten wie Moraband besuchen, werden oft mit diesen Phantasmen konfrontiert, die in unzähligen Formen erscheinen können: als durchscheinende Geister, als monströse Versionen gefallener Freunde und Feinde oder sogar als verdrehte Visionen derer, deren Anwesenheit sie hervorruft. Doch so real sie auch erscheinen mögen - und so sehr sie auch eine echte Gefahr für diejenigen darstellen, die ihnen begegnen - diese Phantasmen sind nichts anderes als Spiegelungen der Dunkelheit im Inneren derer, die sie erblicken.

Während SCs nicht zu Phantasmen der dunklen Seite werden können, könnte die dunkle Seite der Macht einen verstorbenen SC dazu bringen, in illusorischer Form vor einem alten Freund [oder Feind] zu erscheinen. Dieses Phantasma könnte die Fähigkeiten des Verstorbenen besitzen. Eine solche Illusion der dunklen Seite könnte ein hervorragender Moment in der Entwicklung eines Charakters sein, der es einem SC ermöglicht, einen ungelösten Konflikt mit einem alten Feind oder sogar einen lang anhaltenden Streit mit einem verstorbenen Freund zu akzeptieren und zu verarbeiten. Letztlich ist jedoch jeder Konflikt zwischen jemandem und einem Phantasma der dunklen Seite eher ein Kampf mit den eigenen inneren Dämonen des Charakters als ein Kampf mit einem äußeren Wesen.