

Zusätzliche Szenen

Liste von Szenen, die in jedem Modul eingestreut werden können. Sie sind nicht Teil der Handlung des jeweiligen Moduls, sondern verfolgen den Zweck, bestimmte Zusammenhänge oder Hintergründe der Gesamtkampagne bzw. des Spiels deutlich zu machen. Etwa ein Statement dazu, warum der Orden der Vernunft entsteht oder das die Giovanni die Unterwelt eisern beherrschen.

Vampire töten Menschen – häufig:

- Ein Bettler am Straßenrand schläft nicht, sondern ist tot. Da Leichen gemeinhin blass sind, muss man auf den ersten Blick gar nicht sehen, dass er recht blutleer ist.
- Tote junge Frau im Kanal.
- Tote Familie hinter Gebüsch nahe einer Straße. Fliegen und Gestank könnten darauf aufmerksam machen oder ein Hund, der mit einem Körperteil im Maul angelaufen kommt.
- Immer wieder hört man auch von La Gazza, die spurlos verschwinden.
- Manche Leute steigen in Gondeln, verlassen sie aber nicht lebendig. Das geschieht natürlich meist nach Sonnenuntergang.

Die Giovanni beherrschen größtenteils die Unterwelt Venedigs:

- Straßengang: Eine Gruppe Straßenkinder steht unter Giovanni-Kontrolle. Der Älteste wurde zum Ghul gemacht. Als es zu einer Auseinandersetzung mit den La Gazza kommt, gibt es Konsequenzen.
- Schutzgeld: Die Ghule der Giovanni sind häufig anzutreffen, auch wenn Sterbliche sie nicht als solche erkennen. Sie nehmen den Händlern Schutzgeldern ab. Meist kommen sie mit ein oder zwei Begleitern, die ihnen zusätzlich den Rücken stärken. Niemand führt in Venedig ein Geschäft, ohne an die Giovanni zu zahlen.
- Angriffe: Die Giovanni werden auch die La Gazza nicht verschonen, wenn sie ihnen begegnen. Und Giovanni haben ein Auge für Straßenkinder, die lange Finger haben.
- Straßenkämpfe: Auch andere Gruppen wie die Fiore Bianco haben gelegentlich Auseinandersetzungen mit den Giovanni. In Schutzmantel der Nacht kann man auf solche Kämpfe stoßen...
- Nach Sonnenaufgang stößt man auch schon mal auf einige Fesseln, um welche herum Asche liegt. Irgendwer hat das Missfallen der Familie auf sich gezogen.

Übernatürliche als Feindbild:

- In der Umgebung lebt eine Hexe, die Dämonen beschworen hat, damit sie ihr Haus verteidigen. Das hat ihr einen üblen Ruf eingebracht.

Städtekämpfe sind Alltag:

- Manche Leute, die viele Fragen stellen und überall herumschnüffeln, tun dies beruflich – sie sind schlicht Spione anderer Städte.
- Weltliche Konkurrenten verüben Anschläge oder tragen Dispute mit Waffen aus

Verwicklung des Charakters in Module

Ein Hauptproblem mit allen Modulen kann sein, falls Charaktere von sich aus wenig Interesse an der Aufklärung merkwürdiger Vorgänge mitbringen. Um Motivation zu schaffen, braucht es einen Auftraggeber oder Mentor. Einen Vorgesetzten oder eine Organisation, der sie angehören.

Das spricht dafür, dass sie zeitnah in eine Tradition etc. gebracht werden. Vorher sind nur solche Module möglich, die sie bzw. ihre eigenen Interessen direkt ansprechen (reich & berühmt werden), in welche sie hineinstolpern (Überfall/Unfall/Schicksalsbegegnung) oder die von solchem Allgemeininteresse sind, dass jeder direkt betroffen wird (Pest/Krieg).