

Konrad Koenig, Vollkaufmann

Als ein Abkomme der Koenig-Familie, einem Spross der Giovanni, war Konrad schon als Kind ständig in der Nähe kainitischer Aktivität - und, was noch wichtiger ist, nekromantischer Aktivität. Diese führten dazu, dass er bereits in seiner Kindheit Kontakt mit der anderen Ebene hatte, zunächst aber nicht verstand, was er da wahr nahm.

Seine Eltern selbst erlangten nie ein Talent, das der Familie es wert war, sie in den "engeren Kreis" aufzunehmen, wobei sie durchaus eingeweiht wurden und noch heute der Familie als Ghule zu Diensten sind.

In seiner späten Pubertät kam es dann zu einem interessanten Ereignis. Ein altes "Familienerbstück" auf dem Dachboden seiner Eltern war anscheinend von einem vielleicht längst dauerhaft verstorbenen Familienmitglied dort vergessen und niemals von einem Kundigen untersucht worden und die Eltern hatten nicht die Fähigkeit, es als das zu erkennen, was es ist - das Gefängnis eines Geistes.

Konrad fand es durch bloßen Zufall und seine Gabe erlaubte ihm, die Stimme des Gefangenen zu hören. Zu dem Zeitpunkt ahnte er zwar, dass in der Familie Koenig etwas Seltsames vorging, hatte aber kein konkretes Wissen und so wusste er nicht von der Gefahr, die ein Geist bedeuten kann. Nachdem also das Gefängnis zertrümmert war, hätte es gut sein können, dass ein wütender Geist ihn in Stücke gerissen hätte.

Antonius, der Geist, war vor über hundert Jahren eine Art "Berater" eines längst verstorbenen Giovanni und nach dessen Tod durch einen erbosten Rivalen aus den eigenen Reihen von diesem gefangen gesetzt worden. Als Diesem ein ähnliches Schicksal widerfuhr...

Der Geist weiß noch immer nicht, was ihn an die Welt der Sterblichen bindet und hoffte bereits damals, durch Kenntnisse der Nekromantie, der er sich selbst in seinem Leben gewidmet hatte (ohne jedoch über tatsächliche Macht verfügt zu haben, er wahr eben nur ein Mensch), endlich in ein Jenseits übergehen zu können. In der Kenntnis über die Vorgehensweise der Giovanni setzte er seine Hoffnung nun in Konrad, der noch nicht routiniert Geister gefangen nahm, und lehrte ihn und so erfuhr er von den Kainiten und Todesalben.

Konrad entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einem Menschen, der gerne Andere steuert - es ging stets um die Macht über andere (und weniger um das tatsächliche Ausüben). Mit dem Wissen um Kainiten setzte er alles daran, selbst Einer zu werden und begann, sich ins "Geschäft" einzubringen - in gewissen "Familienbetrieben" erlernte er "das Handwerk" und entwickelte sich zu einem wahren Meister der subtilen Drohung.

An einem verheißenden vierten April wurde er von seinem Großvater geholt, in einer Zeremonie in der Konrad alle Anstrengung vornahm um möglichst überrascht zu wirken - von Antonius erfuhr nie jemand.

Im Laufe der Jahre stellte er seine Autonomie unter Beweis und erhielt endlich den ersehnten Kuss (vom Urgroßvater, der als Koenig aber auch keine sehr niedrige Generation besitzt - ist eben nicht gerade nah an Venedig), verbunden mit dem Auftrag, in Hamburg einen "Vorposten" zu errichten - eine Art Basis für verschiedene Handelsaktivitäten der Familie. Diese Art von Vorposten zu errichten ist ein typisches Vorgehen der Familie und kann auch damit enden, dass sie das Interesse an der betreffenden Stadt verliert und gewährt dem Ausgesuchten ein vergleichbar hohes Maß an Selbstständigkeit, ein Posten, auf den Konrad auch hin gearbeitet hatte.

Mit einem großzügigen Kredit von der Familie errichtete Konrad in den letzten Jahren einen laufenden Betrieb und hat nun endlich den Kredit im Wesentlichen abbezahlt - und so langsam wird es Zeit, der Familie mehr als nur Geld zurückzugeben...

Was die Camarilla angeht, hat Konrad keine wesentlichen Probleme, sich an deren Regeln zu halten ist nicht sehr schwer und vorzutäuschen, ihr das Beste zu wollen, auch nicht, das machen genug "tatsächliche" Mitglieder. Und mit seinen Kunden stellt man sich natürlich gut. Falls Prinz und

Sheriff interessiert sind, gibt Konrad gerne mal der Prominenz "Einen aus".

Vom Erscheinungsbild her ist er als bullig zu bezeichnen, vielleicht leicht übergewichtig ohne dass dies jedoch seine körperlichen Fähigkeiten beeinträchtigen würde. Kurzes zurück gekämmtes Haar über einem rauen Gesicht mit Adlernase und einem durchbohenden Blick, üblicherweise mit Lederjacke (eigentlich eine Spezialanfertigung für Motorradfahrer die er noch aus seinen Tagen als Ghul besitzt - durch ihren verstärkten Bau ideal für Faustkämpfe).

Konrad neigt zu strukturiertem, pragmatischem Denken und handelt selten aus dem Gefühl heraus. Seine aktuellen Aktivitäten beziehen sich auf zwei primäre Ziele:

Erstens das Erweitern des Geschäftes. Nachdem der Laden läuft will er ihn erstmal sichern, was bedeutet, dass er Kontakte braucht für die zu Schaffen er bisher nie die Zeit hatte - insbesondere die lokale Polizei (die Zuständigen fürs Viertel) will er auf seine Gehaltsliste setzen und Kontakte zu ehrenwerten Geschäftsleuten (oder einem Motorradverein) aufzubauen ist sicher auch gut fürs Geschäft. In letzter Zeit ist ihm auch immer wieder klar geworden, dass er genau wissen will, WAS seinen Laden betritt (genauer gesagt, wenn's ein guter Binder an die anderen Charaktere ist, hängt im Elysium gerade eine Art Stellenanzeige für Auspizen).

Zweitens das Besorgen von Grimoires - andere Familienmitglieder neigen dazu, ihr Wissen nur spärlich herauszugeben und Antonius hatte nie selbst praktische Erfahrung. Wie genau er das anstellen will, weiß er noch nicht genau, zumal er der Camarilla auch nicht auf die Nase bindet, dass er sich mit derartigen Künsten besonders gut auskennt (um genau zu sein würde er auf eine Frage nach nekromantischen Kenntnissen antworten, dass er sich damit "nur ein klein wenig auskennt"), auf jeden Fall will er sich mit den Tremere gut stellen, falsch ist das generell ja nicht.

Die "Velvet Lounge"

Aufbau des Gebäudes

Das zwei (oder drei, was Ressourcen 4 eben hergibt ^^) Stockwerke hohe Gebäude verfügt im Wesentlichen über 4 wesentliche Ebenen.

Tatsächlich ist das "**Erdgeschoss**" leicht niedriger als die Straße. Eine kleine Treppe führt in einen kleinen Lobbyraum, in dem ein Security die Gäste betrachtet und diese ihre Mäntel an eine Garderobe abgeben können. Danach kommt man direkt in den großen Hauptraum des Gebäudes, ein weitläufiger Raum mit einer Vielzahl von Sitzgelegenheiten, von leicht abgesenkten offenen Sitzkreisen in der Mitte des Raumes zu eher abgeschirmten Alkoven. Die Damen befinden sich die meiste Zeit über in diesem Raum und gehen direkt auf die Gäste zu, um diese erstmal dazu zu überreden, etwas an der Bar zu kaufen (deren Karte typisch für derartige Geschäfte mit Bier für 5 € beginnt und als wesentliches Feature sehr teure Piccolos anbietet).

Will der Gast den erweiterten Service nutzen, so befinden sich sowohl entsprechende Räume auf dem hinteren Flur wie auch im Obergeschoss, in das eine große Treppe führt (tatsächlich sind dort die meisten Räume dieser Art). Die Toiletten sind bewusst durch eine andere Tür zu erreichen, sprich die Security ist angewiesen, Gäste ohne Dame aus den Fluren zu den Räumen rauszuhalten. Für Gäste mit speziellem Geschmack führt eine Wendeltreppe auf dem Flur im Erdgeschoss hinunter in "The Dungeon".

Gäste, die Mitglieder einer spezielleren Gesellschaft (namens Camarilla) sind, bekommen Zugang zu einem Hinterraum, in dem sich ein kundiger Mitarbeiter befindet (siehe Gefolge) und ihnen eine der anderen Damen (bzw. dem einen Jungen) zuweist.

Auch im Erdgeschoss ist ein kleines Lager hinter der Bar, das Büro sowie zwei Seminarräume (die noch nicht voll genutzt werden aber später einmal ungestörte Treffpunkte für ehrenhafte Menschen und solche, die Spaß an Kartenspielen haben, werden sollen) und ein Ausgang zum Parkplatz hinter der Lounge, alle diese Räume sind natürlich durch einen für Gäste gesperrten Flur verbunden. Hier befindet sich auch ein kleines Treppenhaus nach oben und unten.

Erwähnenswert ist noch, dass es im Erdgeschoss recht wenige Fenster gibt...

Im **Obergeschoss** befinden sich wie gesagt die normalen Räume und eine kleine Terrasse mit zwei Jacuzzis.

Der **Keller** beinhaltet drei Bereiche, das bereits erwähnte "Dungeon", das Magazin (Alkohol, Putzzeug, Bettlacken, Präservative, Möbel, Fahrradkeller...) und der **erste geheime Keller**. Dieser ist nur mit einer Chipkarte, die an verborgener Stelle benutzt werden muss vom Magazin oder vom Büro (weitere Treppe) zu erreichen und im Wesentlichen Konrads Wohnzimmer. Hier lagert er Geld, Drogen (Bedarf der Damen) und einen kleinen Notvorrat Blut (in einem Kühlschrank versteckt sich), an der Wand ist ein Bücherregal, das unter anderem auch einige Einsteigerliteratur in die Nekromantie enthält. Der Boden und einige Stellen an den Wänden können geöffnet werden um sehr kleine, von innen verriegelbare Kammern zu erreichen - Gästequartiere, bzw. soweit das Gefolge es glaubt auch Konrads Schlafstelle. Eine der Alkoven beinhaltet nun aber auch einen weiteren geheimen Zugangsmechanismus und führt zu Stufen hinunter in den **zweiten geheimen Keller**.

Dieser ist wesentlich älter als das Gebäude darüber, es handelt sich um eine kleine Katakomben die womöglich mal ein Weinkeller war (aber alles Mögliche gewesen sein könnte) - tatsächlich hat Konrad den Standort wegen diesem Raum ausgesucht. In den kalten, feuchten, mit Schimmel und Moos überzogenen Wänden ist Konrad tatsächlich zu Hause (für ein Sethskind wäre der Raum höchst ungesund). Ein kleiner Arbeitstisch, ein weiterer Tisch (später gedacht zum Aufbahnen), Konrads Sarg und ein Regal bilden die spartanische Ausstattung. In Letzterem Befinden sich die wertvolleren Grimoires, selbstverständlich durch Folie vor der Atmosphäre des Raumes geschützt. In den Raum führen keine Kabel, meistens spenden Kerzen das Licht und Konrad hat stets eine Taschenlampe dabei, die mit Dynamo aufgeladen wird um etwas zu sehen bevor die Kerzen brennen. Dass diese dies tun (= Sauerstoff kriegen), liegt am zweiten Ausgang, der durch schwere Riegel versperrt ist und in die Finsternis der Kanalisation führt - der Fluchtweg, sollte es zum Ernstfall kommen, erfordert für den Fliehenden jedoch, längere Zeit in kaltem Wasser zu sein und eventuell längere Strecken zu tauchen, wohl nicht der beste Weg für Sethskinder. Konrad kennt sich dort unten nicht aus und hofft einfach, nie die Nosferatu als Feinde zu haben. (@Ari-chan: das ok?)

Angestellte

Unterschieden wird hier in 5 Kategorien: Stab (Gefolge), Security, Damen, spezielle Damen, weitere Angestellte.

Letztere beinhalten Leute wie Barkeeper und Putzfrau.

Die speziellen Damen sind für die Kainiten vorgesehen und erhalten eine besondere Behandlung - ein Job mit wenig Arbeit dafür, dass sie die meiste Zeit ein wenig blass um die Nase sind.

Konrad will seine Kunden nicht vergraulen, dementsprechend werden die speziellen Damen gut gefüttert (eisenreiche Diät) und haben sich von Drogen (inklusive Nikotin und wenn gebraucht auch Alkohol) fern zu halten. Was genau vorgeht, wissen sie nicht und die Mischung aus vergleichsweise hoher Bezahlung und Drohung sorgt dafür, dass sie nicht fragen, ebenso ihre Abhängigkeit vom Kuss. Für seinen eigenen Bedarf sind ein paar wenige der Damen halb eingeweiht um regelmäßig zur Ader gelassen zu werden, kann Konrad ja nicht direkt trinken.

Was die Damen generell angeht so "verwaltet" Konrad, wie im Geschäft üblich, deren Geld und behandelt sie recht "besitzend" (das dies vom Gesetz nicht allzu gern gesehen wird ist Konrads Hauptgrund, die lokale Polizei "anzustellen"), ist aber ein vergleichsweise angenehmer Arbeitsgeber - solange eine Dame sich an die Regeln hält, kann sie davon ausgehen, ohne Muster nach Hause zu gehen.

Die Security ist zur Zeit größtenteils von einer Firma angemietet wobei Konrad so langsam weitere Leute fest anstellen will.

Firmenpolitik

Die Lounge wirbt mit Sauberkeit, sowohl bei den Sethskindern wie auch bei den Kainiten und setzt dementsprechend Maßstäbe an die Damen. 50 extra geht nicht und in den Räumen steht zur Reinigung nach jedem Kunden Bleiche (aka STD-away).

Gefolge

Eberhard "Ebe" Koenig

Rolle: Chef der Sicherheit, Overseer, Auszubildender

Ein Vetter, der noch nicht die höhere Würde erhielt. Ursprünglich von einem mächtigeren Familienmitglied zeremoniell zum Ghul gemacht, zu Konrad geschickt um praktische Erfahrung zu sammeln und zur Hand zu gehen.

Eberhard versteht, was Sache im Geschäft ist, was dem Geschäft schadet und was der Maskerade schadet (und damit dem Geschäft). Von der Erscheinung gibt er sich eher wie ein tumber Schläger und an Aggression mangelt es ihm tatsächlich nicht aber seine Wahrnehmung ist überraschend scharf.

Normalerweise patrouilliert er durch die offiziellen Bereiche des Gebäudes und hält nach Ärger Ausschau. In der Rangfolge steht er in der Lounge direkt hinter Konrad.

Amtlich gehört Eberhard die Lounge da ein Ghul schlichtweg besser für Ämtergänge geeignet ist.

Rosemarie Stocker

Rolle: Interna, Gastgeberin, Conferencier

Schlug sich in der Szene recht solide durch bis ihr jahrelanges Rauchen ihre Rechnung trug und sie mit terminalem Lungenkrebs diagnostiziert wurde. Nach der Diagnose wäre sie jetzt bereits zwei Jahre tot, alleine Konrads Blut hält sie am Leben.

Rosemarie war zum Zeitpunkt des Ghulens eine Mitvierzigerin und hat sich eine gewisse Schönheit als burlesker Cougar bewahrt wenngleich ihre Stimme durch Zigarettenkonsum maskulin-rauh ist.

Unter den Damen steht sie an erster Stelle und verwaltet zur Verwunderung neuer Damen (die von Blutsbanden keine Ahnung haben) auch direkt das Geld. Üblicherweise begrüßt sie Gäste und führt sie durch das Etablissement, findet eine Show statt, kündigt sie diese als Conferencier an.

Ihre Kräfte als Ghul erlauben ihr auch, in der Sicherheit tätig zu sein, was sie aufgrund der Geschlechterrollen aber nur in seltenen Fällen macht und auch in diesen Drohungen bevorzugt.

Leopold "Lee" Braun

Rolle: Mann fürs Dreckige, Sicherheit

Die Welt ist gefährlich für einen Mann tausender Perversionen ohne Geld. Leopold ist ein schmieriger Mensch mit langen Fingern und einem entkleidenden Blick, den man nicht gerne um sich hat. Konrad schätzt an ihm, dass er recht wenig Hemmschwellen besitzt und ihm keine Arbeit zu gefährlich ist, solange er seine Gelüste ausleben kann - eine weitere resultierende positive Eigenschaft ist, dass er an Geld kaum interessiert ist solange er eine Flatrate in der Lounge hat.

Neben der Sicherheit ist seine primäre Aufgabe, für die Abhängigen unter den Damen sauberen Stoff zu besorgen (Konrad hat ein striktes Verbot an die Damen erteilt, sich selbst zu versorgen, ist eben schlecht fürs Geschäft wenn sich Eine an einer dreckigen Nadel infiziert oder eine Überdosis setzt). Darüber hinaus wird er für "das Andere" eingesetzt - außer Konrad und Eberhard ist er der Einzige, der vom ersten geheimen Keller weiß (und auch für diesen einen Schlüssel besitzt).

Ausrüstung

verstärkte Kleidung (1,0)

Messer (str+1, j)

Schwerer Revolver (dam 6, rw 35, rate 2, clip 6, j)

abgesägte Schrotflinte (dam 8, tödlich, um 1 erschwert, wenig Schaden (Schlag) auf Reichweite, schwerer Schaden auf Kopfschuss in nächster Nähe, clip 5+1)

Dynamo-Taschenlampe

zur Verfügung:

leichte Pistole (4, 20, 4, 17+1, p)

Blackjack (str+1,p)