

# KENNETH KERR

(Stier)

Das Aufwachsen in Portland war hart für dich und deinen kleinen Bruder Kevin. Deinen Vater hast du nie gekannt und deine Mutter hat endlose Überstunden als Kellnerin abgerissen, um euch beide durchzubringen. Nicht aus Mutwillen oder Bösartigkeit haben sich du und dein Bruder schließlich auf kriminelle Machenschaften eingelassen - es war einfach die nächstliegende Möglichkeit. Wenigstens seid ihr ab und zu mal aus dem Haus gekommen und ihr beide hattet irgendwann genug Geld, um alleine klarzukommen. Als ihr älter wurdet, habt ihr sogar mitgeholfen, die Rechnungen zu bezahlen. Mama hat das nicht gefallen, aber als ihr anfangt, die Miete zu zahlen, hörte sie auf, sich zu beschweren.

Du musstest immer auf deinen kleinen Bruder aufpassen und du wolltest immer, dass aus euch mal was wird. Kleinkriminalität hätte zu nichts geführt, außer ins Heim für schwer erziehbare Jugendliche. Du bist vielleicht nicht der Hellste, aber dir war klar, dass es für dich und Kevin um ein Leben im Knast oder ein Leben mit Knete ging. Und so hast du letztes Jahr zusammen mit deinem Bruder 47 Banken in Mexiko ausgeraubt.

Ihr hattet ja keine Ahnung, wie heiß die Sache am Ende wirklich werden würde und zurück in den Staaten rührt ihr euch jetzt so wenig wie möglich, bis die Hitze nachlässt. Das kann eine Weile dauern, also gebt ihr etwas von der Beute aus. Rancho Mirago ist nicht das Paradies, aber die Leute hier haben alle ihre eigenen Gründe, den Kopf unten zu halten und sie sind auch nicht grade Law & Order-Typen. Da der größte Teil der Beute aus Pesos besteht, kommt es euch auch ganz gelegen, dass das Leben in Mirago billig ist. Du findest, dass der Typ von der Wohnwagensiedlung und sein alter Nazikumpel auf unangenehme Weise merkwürdig sind. Aber du magst Rebecca Borgstrom und ihren Sohn. Du versuchst so oft wie möglich mit dem Jungen zu spielen und hast auch versucht, Rebecca ein bisschen mit Geld auszuhelfen, aber genau wie Mama hält sie nicht viel von Almosen. Trotzdem hast du es geschafft, ihr hier und da mal Lebensmittel und sowas zu besorgen und du hast nicht vor, jetzt schon aufzugeben.



## Obsession

Dein Leben auf die Reihe kriegen. Was auch immer sich einer besseren Zukunft für dich und deinen Bruder in den Weg stellt, du wirst es überwinden. Dafür gehst du dornige Pfade, krumme Pfade und kommst auch ganz vom rechten Weg ab, wenn es sein muss.

## Temperament

Wut	Furcht	Tugend
Wenn dich jemand behandelt, als wärst du blöd. Du hast es geschafft dich, und deinen kleinen Bruder großzuziehen, und eine bescheidene kriminelle Karriere zu machen, ohne geschnappt zu werden. Du bist vielleicht nicht gebildet, aber du bist mit Sicherheit nicht dumm. Leute, die dich trotzdem so behandeln, machen dich richtig sauer.	(Hilflosigkeit) Ratten. Als du klein warst, dachtest du, die Ratte, die sich in deinem Schlafzimmer eingenistet hatte, wäre zahm. Sie hat dich gebissen, und seitdem hast du panische Angst vor den Viechern.	Leute, die sich abstrampeln. Nicht die, die schon aufgegeben haben - du hast nichts übrig für Menschen, die Verbrechen begehen und dann verschwinden müssen oder sich in die Gosse saufen. Aber Leute, die verzweifelt versuchen, bis zum nächsten Ersten über die Runden zu kommen, lassen echt dein Herz schmelzen.

## Attribute

Körper: 60 (Fit)	Schnelligkeit: 50 (Geschickt)	Verstand: 50 (Denkt langsam, aber gründlich)	Seele: 60 (Liebenswürdig)
Schlägereien 55%	Ausweichen 45%	Allgemeinbildung 15%	Ausstrahlung 45%
Sportlichkeit 15%	Fahren 15%	Aufmerksamkeit 30%	Lügen 25%
Handwerkliche Tätigkeiten 20%	Schusswaffen 20%	Pläne schmieden 35%	Sechster Sinn 20%
	Initiative 25%		

**Handwerkliche Tätigkeiten:** Was man so im Werkunterricht lernt. Autos reparieren, eine Grube ausheben, Sachen aus Holz und Metall bauen. Nichts Großartiges – du kannst einen Schneidbrenner bedienen und ein Kupferrohr löten, aber nicht schweißen oder elektronische Arbeiten machen.

**Pläne schmieden:** Sachen im Voraus durchdenken. Du kannst darauf würfeln, wenn du genug Zeit und Informationen hast, um eine Handlung oder eine Reihe von Aktionen durchzuplanen. Wenn du Erfolg hast, muss der SL dich auf Lücken in deinem Plan oder Dinge, die du übersehen hast, aufmerksam machen. Wenn du einen erfolgreichen Pasch würfelst, läuft dein Plan automatisch wie am Schnürchen, ohne zusätzliche unvorhergesehene Probleme. Das heißt nicht, dass er automatisch funktioniert - wenn dein Plan eine Schießerei beinhaltet, musst du die immer noch auswürfeln, aber irgendwelche Bullen, die gerade zufällig vorbeifahren, mischen sich nicht ein. Diese Fertigkeit bietet keinen Schutz vor Dingen, die dir nicht bekannt sind, also zum Beispiel einem Verräter, magischer Überwachung oder einer geheimen Einsatztruppe der Polizei.

**Sechster Sinn:** Du hast es einfach im Urin, wenn etwas schiefgeht. Immer wenn im nächsten Augenblick etwas Schlimmes passieren wird, macht der SL einen verdeckten Wurf auf deinen sechsten Sinn für dich. Wenn du Erfolg hast, bekommst du eine Runde Zeit, dich vorzubereiten; was genau passieren wird, bleibt aber unklar. Bei einem erfolgreichen Pasch bist du automatisch erster bei der Initiative, wenn was auch immer über dich hereinbricht.

## Geisteszustand

Härte	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Gewalt	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Übernatürliches	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Hilflosigkeit	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Isolation	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Identität	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## Ausrüstung

Eine Desert Eagle .50, eine Sammlung Romane von Zane Grey und Mickey Spillane, eine weißer '69er Cadillac Convertible, lange graue Shorts und ein weißes langärmeliges Rundhals - T-Shirt mit einer Packung Camel Filter in der Brusttasche.

