

KEVIN KERR

(Waage)

Du hast dein ganzes Leben mit deinem großen Bruder zusammen verbracht und ihr beide seid unzertrennlich. Schon seit eurer Kindheit in Portland hat er auf dich aufgepasst. Als du klein warst, hat er dafür gesorgt, dass die Großen dich in Ruhe gelassen haben und später, als ihr die ersten kleinen Dinger gedreht habt, hat er darauf geachtet, dass du nicht im Stich gelassen, reingelegt oder um deinen Anteil beschissen wurdest. Sobald du alt genug warst, um zu kapiieren, wie schlau dein Bruder ist und wie gut er auf euch beide aufzupassen kann, hast du beschlossen dafür zu sorgen, dass alles genau so passiert, wie Kenny es will.

Im Grunde ist dein Bruder fürs Denken zuständig und du bist der Mann fürs Grobe. Du hast drei Menschen in Mexiko erschossen, einen Bankangestellten und zwei Bullen. Sie hätten euch beide in den Knast gebracht, also ist es dir nicht so schwer gefallen, wie du dachtest. Wenn es sein muss, würdest du es ohne Zögern wieder tun.

Dir gefällt es hier in Arizona. Du freust dich, dass dein Bruder sich in das Borgstrom-Mädel verknallt hat, du magst das Wetter und dir gefällt dein Zuhause. Irgendwie beruhigt es dich einfach, wie heruntergekommen alles hier ist. Endlich mal ein Ort, an dem nicht ständig Ansprüche an dich gestellt werden - hier bist du Mensch, hier darfst du's sein. Mann, du magst sogar den Typen, der die Wohnwagensiedlung verwaltet und seinen Freund Doktor Mengele. Timmy, der zehnjährige Sohn von Rebecca Borgstrom, erinnert dich daran, wie du in seinem Alter gern gewesen wärest. Du spielst oft mit ihm und ihr helft euch gegenseitig dabei, euch zusammenzureissen, wenn Kenny mal wieder an Rebecca rumbaggert.

Wenn morgen die Welt unterginge und die Bewohner der Rancho Mirago die letzten Menschen auf Erden wären, würdest du die Arme in die Luft werfen und brüllen „Wie geil!“ Du hast dein ganzes Leben mit deinem großen Bruder zusammen verbracht und ihr beide seid unzertrennlich. Schon seit eurer Kindheit in Portland hat er auf dich aufgepasst. Als du klein warst, hat er dafür gesorgt, dass die Großen dich in Ruhe gelassen haben und später, als ihr die ersten kleinen Dinger gedreht habt, hat er darauf geachtet, dass du nicht im Stich



Obsession

Dass es Kenny gut geht. Wenn sich etwas Kenny in den Weg stellt oder ihm weh tut, sorgst du dafür, dass es aufhört. Er hat dich die ganze Zeit als Kind beschützt und ihm etwas davon zurückzugeben ist das mindeste, was du tun kannst.

Temperament

Wut	Furcht	Tugend
Gehauen werden. Als du klein warst, haben dich die Großen manchmal verprügelt, wenn Kenny nicht in der Nähe war, und gehauen werden, vor allem ins Gesicht, macht dich total wütend.	(Hilflosigkeit) In die Ecke gedrängt werden. Du erträgst es einfach nicht, in einer Situation zu sein, in der du keine Bewegungsfreiheit hast. Ist ein bisschen wie Klaustrophobie, nur dass eine Wand ein Mensch sein muss. Parties machen dir wirklich keinen Spaß.	Menschen in Not. Du bist der Typ, der in ein brennendes Haus rennt, um kleine Kinder zu retten oder von einer Brücke aus in den Fluss springt, um einen Ertrinkenden zu retten, egal, wie gefährlich das für dich selbst ist. Verletzte oder Menschen in Lebensgefahr ziehen dich an wie die Kerzenflamme die Motte.

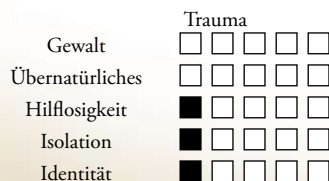
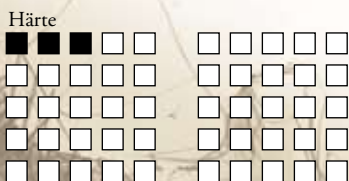
Attribute

Körper: 60 (Ein Kleiderbügel – ist drahtig und hängt sich rein)	Schnelligkeit: 70 (Geölter Blitz)	Verstand: 40 (Wat sachste?)	Seele: 50 (Hätt' ich das jetzt nicht sagen sollen?)
Sportlichkeit 25%	Ausweichen 35%	Allgemeinbildung 25%	Ausstrahlung 45%
Sich prügeln 35%	Fahren 25%	Filmfreak 10%	Lügen 15%
Ich hab' den Größten 20%	Schusswaffen 40%	Aufmerksamkeit 35%	Geteiltes Leid ist halbes Leid 20%
	Initiative 30%		

Schwanzvergleich: Mit einem gelungenen Fertigkeitwurf kannst du Bierflaschen mit den Zähnen aufmachen, massive Gegenstände mit der Faust durchschlagen, dir Flaschen auf dem Kopf zerdeppern und unfassbar riesige Mengen Alkohol trinken, und zwar ohne irgendwelche Beeinträchtigungen. Du bist dabei immer noch in der Lage, nebenbei mit dem Arm zu wedeln und zu gröheln, um deinen Nachbarn anzufeuern. Besonders praktisch, wenn man mal seine Faust durch ein geschlossenes Autofenster stecken muss.

Geteiltes Leid ist halbes Leid: Du bist ein ziemlich mitfühlender Typ. Mit einem gelungenen Fertigkeitwurf hast du einen Draht zu jemandem oder etwas, der oder das großen körperlichen oder seelischen Schmerz erleidet. Du kannst dann sowohl beruhigen als auch den Schmerz lindern. Je jünger das Trauma und je weniger verstandesgesteuert der Umgang des Opfers mit dem Schmerz, desto besser funktioniert die Fertigkeit. Ein erfolgreicher Wurf kann in Absprache mit dem Spielleiter wie eine Therapie wirken, wenn er sofort erfolgt, nachdem ein Charakter eine Traumakerbe beim Geisteszustand erlitten hat.

Geisteszustand



Ausrüstung

Zwei Colt M-1911A1 .45 Automatik, schwarze Jeans und ein schwarzes Seidenhemd, Westernkrawatte mit einer Brosche aus Silber und Türkis.

