



WESTERN

ROLL/YRKE Skådespelerska/Smugglare/Skojare **RYKTE** 15/105

FÖDELSEORT Boston, Massachusetts ÅLDER 52

HÅRFÄRG Svart/Grått **ÖGONFÄRG** Bruna **LÄNGD** 143 **VIKT** 70

FÖRDELAR Riktig karl/Svårpåverkad/Tursam

NACKDELAR Efterlyst (\$500)/Förtryckt/Hämndlysten/Kvinna

NACKDELSPOÄNG 3 **ÖDESPOÄNG** 3 **HELIG KRAFT** -

EGENSKAPER	VÄRDE	BONUS
FYS - Fysik	13	+1
INT - Intelligens	17	+3
MOT- Motorik	15	+2
SDP - Självdisciplin	11	0
SNA - Snabbhet	15	+2
STY - Styrka	9	0
VAK - Vaksamhet	13	+1

ÄGODELAR	KVALITET
Grön klänning	0
Brunt crowhölster	0
Bruna stövlar	0
12 Cigararer	0
Brun stetsonhatt	0

SEDLAR \$ 50 MYNT \$ 10 VÄRDESAK \$12.000 (gängets samlade byte)

FÄRDIGHET	FN
DANSA	15
FINGERFÄRDIGHET	12
FÖRKLÄDNAD	15
HANTVERK/SPRITBRÄNNARE	14
KÖRA/VAGN	12
LEDARSKAP	12
LÄSA/SKRIVA	12
MUSIK/SJUNGA	15
ORIENTERING	12
RIDA	10
RÄKNELÄRA	10
SKÅDESPELERI	15
SPEL/HASARD	12
SPEL/KORT	5
VÄLTALIGHET	10
ÖVERLEVNAD/PRÄRIE	12

STRID OCH SKADOR

[illegible]HÖLSTER Crow DRA 1 VAPENHAND Högerhänt FEL HAND -8

FÖRSVAR 12 **KOORDINATION** 12 **STRIDSVANA** 8 **TÅLIGHET** 2 **CHOCK** 9

SPECIALISERINGAR (D = DISCIPLIN)

D Revolver **1** Höftskott **2** Snabbdrag **3** Sjätte sinne **4** Vapenvård

D **Gevär** **1** **Höftskott** **2** **Vapenvård** **3** **Fokus** **4**

D Närstrid **1** Fula knep **2** Stridstjut **3** Knivkämpe **4**

OFFENSIVA MANÖVRAR **STÖT** +6 **SPARK** +6 **HUGG** +3

DEFENSIVA MANÖVRAR	BRYTA GREPP	0	PARERA	+6	UNDDVIKA	0
--------------------	-------------	---	--------	----	----------	---

SKADAT OMRÅDE	KAP	KRIT	SVÅR	ALLV	LÄTT	SKR	MOD	BLOD	BROTT	KULA
_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	_____	_____	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	_____	_____	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	_____	_____	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	_____	_____	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐			☐	☐

BLODFÖRLUST

FYSFÖRLUST

MA SHORTS BAKGRUND

Du heter Marjorie Walker, men kallar dig Ma Short (ditt alias). Du börjar bli gammal och har sedan länge tappat tålamodet med all sorts dumhet och du ger inte ett flygandes fläng för vad någon annan tycker om det.

Innan kriget var du en fattig men fri skådespelare från Boston som trots rasism, många, magra dagar och hårt arbete ändå kände att du hade ett liv och värv att vara stolt över. När kriget bröt ut följde du ditt samvete och erbjöd dina tjänster till unionsarmén som spion. Frivilligt gick du sedan in i det slaveri du fram till dess sluppit. Genom intelligens, mod och uppoffringar lyckades du kontinuerligt förse nordstaterna med värdefull information. Priset du fick betala under dessa år talar du sällan om, men de män du bjuder till din säng ser det utskrivet i många smärtsamma kapitel i form av skador på olika delar av din kropp.

Det mest smärtsamma drabbade dig dock när kriget var över. Även om du inte varit naiv nog att tro att du skulle översköljas av tacksamhet och belöning hade du inte väntat dig den totala ovilligheten att erkänna dina och andra svarta kämpars bidrag. Ignorerad och utan den mest basala ersättning för skador eller värv lämnades du övergiven och bruten. Men du reste dig igen – som du alltid har gjort – och du svor att själv ta det du borde ha getts. Med din stora skådespelartalang, pilsnabba hjärna och all den hårdhet och hänsynslöshet du skaffat dig under kriget gav du dig ut på en episk brottsturné. Med hjälp av svindlerier levde du gott från Boston till El Paso. Du har aldrig varit särskilt våldsam men det var tillfredsställande att lura skjortan av skenheliga nordstatsbor – rasisterna i södern var ju åtminstone öppna med sina åsikter!

Efter många år av solospel tröttnade du till slut och slog dig ihop med Pa Short och hans gäng. Till sammans har ni haft många goda år. En del av dig hade gärna avslutat din karriär med resten av gänget. Din stolthet hindrar dig dock. Gänget har med åren tappat stinget, blivit lata och dryga. Pa och de andra verkar inte längre förstå att uppskatta allt vad du gör för dem under åren som har gått. Utan din planering och snabbtänktighet hade de alla hamnat på fattighuset eller i galgen för länge sedan. Nu har du tröttnat på att släpa runt på dem. Det är dags för en ny solokarriär!

MA SHORTS PERSONLIGHET

Du är skarp som en rakkniv och beräknande som en europeisk schackmästare. Kriget gjorde dig hård och i takt med att åren gått har din ork att bry dig förtunnats till den ytligaste fernissa. Du har mycket god insikt över konsekvenserna av ditt handlande – eller snarare alla tänkbara konsekvenser av allt tänkbart handlade – du bryr dig bara inte ett dugg om vad andra tycker när du väl bestämt dig. Din allra främsta styrka är dock din förmåga att dölja allt det ovan beskrivna under det mysigaste och mest sympatiska favoritfarmors-utseende man kan tänka sig.

DE ANDRA

Shortgänget består till de allra flesta delar av ett väl sammansvetsat gäng som har ridit ihop länge, innan ni begav er till New York.

PATRICK "PA" FINNEGAN SHORT

Patrick "Pa" Short är det huvudsakliga skälet till att du nu tänker lura skjortan av hela Shortgänget och överge dem som gårdagens blodiga trasor.

En gång i tiden var Pa allting du ville ha. En vild, kvicktänkt och rolig rebell som fick dig att känna dig levande både i sänghalmen och utanför. Men något hände på vägen. Pa valde flaskan mer än dig, han blev fet och dryg och någonstans på vägen glömde han bort att det var du som låtit honom skina och inte tvärtom.

Du brydde dig aldrig om de andra kvinnorna men du kräver lite jävla respekt för vad du gör! Den dagen Pa tappade det och började tro på sitt eget skrävlande satte han sin sista potatis i dina ögon. Nu verkar han bara vilja läsa billiga äventyrsberättelser och drömma om stordåd. Patetiskt!

WALTER "BUCKY" BUCHNER

Bucky är också skarp, ingen tvekan om det. Av alla i Shortgänget är han den som närmast kan mäta sig med dig. Bucky är så smart att han veta att dölja hur smart han är – men inte tillräckligt smart för att kunna lura dig.

Han har aldrig haft en särskilt solig personlighet. Snarare den av en gnällig pätimeter som du velat örfila mer än en gång. Det är dock inget snack om att han är kall som få och noggrann och kompetent när det gäller. Han och Sammy förtjänar varandra på något konstigt sätt.

SAMMY DIAMOND

Sammy är en gammal prostituerad vars leverne är så hårt att du tänker att alkoholen har konserverat henne för evigt – som ett utställningsdjur i en burk på ett museum. Alla delar av Sammy är likvärdigt smutsiga – hennes yttre, hennes inre och hennes språk! Du chockas dock inte så lätt – du känner igen någon som spelar en roll när du ser det. Att Sammy älskar Bucky är dock äkta. Du vet att den enda i gänget som du har anledning att frukta egentligen är Sammy om du gör något för att skada Bucky.

PEG-LEG PEDRO

Du känner inte Pedro så bra då han inte ridit med gänget så länge. Han slogs och skadades i kriget och liksom du kastades han bara åt sidan när kanonerna tystnade. För detta har han din respekt. Exakt vad Pedro tillför i gänget har du svårt att se. Han och Pa super ihop och drömmer om stordåd de inte kan leverera. Ibland undrar du om Pedro har en plan bakom sitt agerande men han är inte smart nog.

SHORTGÄNGETS SISTA (?) STÖT - MA SHORTS FÖRUTSÄTTNINGAR

Du är en del av Shortgänget. När man pratar om kriminella gäng som rider i vilda västern far tankarna lätt till unga desperados med kliande avtryckarfingrar – lika delar dödliga desperados och romantiska rebeller, redo att sluta sin tid i en sista episk shoot-out! Ni är inte det. Långt ifrån. Ni är snarare ett gäng trådslitna, åldrande suputer plågade av reumatism, tandvärk och blandade könssjukdomar.

I det kriminella rör ni er i bottenslammet och ni har bluffat, bedragit och småstulit er fram genom västern. Mycket sällan har ni använt faktiskt våld eller ens hot om våld för att få det ni vill ha. Varje gång det har börjat blåsa snålt och lokalbefolkningen sträckt sig efter sina högaflar, har ni rört er vidare. Kanske är det på grund av just detta som gänget blivit så långlivat och i viss mån framgångsrikt? Visst är ni efterlysta men priset satt på era huvuden är ändå långt mycket lägre än den samlade förmögenhet ni ansamlat i era sadelväskor över tid.

Det känns dock som om Shortgängets tid tillsammans drar mot sitt slut. Ni är gamla och dras med mer och mer ålderskrämpor och ni har trots allt samlat ihop så mycket stolar att det nu börjar locka att dra sig tillbaka. Även om ni kanske inte nödvändigtvis pratar i termer av "en sista stöt" är det uppenbart för er alla att någon form av förändring är på gång.

När ni anländer till New York med tåg känns det som att ni en gång för alla lämnat den vilda västern bakom er. Ni utnyttjar era kontakter och hittar ett boende i källaren på den säsongsstängda *Restaurang Casino* i Central Park, som de flesta nog inte ens tänker på. Med detta säkra hus som utgångspunkt drar ni upp era planer. En sista stöt skulle kunna vara allt som behövs.

STÖTEN MOT SCHWARZ TOY BAZAAR

Du har planerat en sista stöt vars potentiella belöning är så stor att de andra i gänget inte kommer att kunna motstå den. Syftet med stöten är dock att leda gänget in i en fälla där endast du själv slinker ut. Med de andra undanstökade, inburade eller nedskjutna kan du försvinna med Shortgängets samlade byte. Din plan går i korthet ut på följande:

1. *Shortgänget övertygas om att genomföra en stöt på Schwarz Toy Bazaar.*

Trots att det är en djärvare stöt än vad gänget gjort tidigare har den alla möjligheter att bli stöten som kröner er kriminella bana. Kombinationen av låg säkerhet (vem har ens hört talas om att råna en leksaksbutik), stor belöning och chansen att på något sätt skriva in sig i historien (första leksaksbutikstöten någonsin) gör att du är säker på att lyckas få med de övriga.

2. *Det är en fälla.*

Vad det andra inte vet är att du också läcker ut information om den kommande stöten så att prisjägare och eventuellt till och med lagen är förvarnade så att gänget går in i en fälla.

3. *Du själv förbereder parallellt med detta flera olika parallella nödutgångar för dig själv.*

Det gör att oavsett hur stöten exakt förlöper så kommer du i alla fall att komma undan för att sedan kunna ta gängets samlade förmögenhet och dra.

4. *En av dessa nödutgångar är en kontakt bland New Yorkpolisens som jobbar i det närmsta distriktet från leksaksbutiken.*

Han liksom många av hans kollegor är mycket lättmutade. Om du förbereder det på rätt sätt kommer inte ens ett gripande att bli ett problem – för dig ...

VAD DU HAR TAGIT REDA PÅ INFÖR KUPPEN

Under dina förberedelser har du fått reda på följande:

- *Schwarz har en ny satsning på något de kallar en varuhus-jultomte.*

Det är en helt ny idé som går ut på att någon klär upp sig som helgonet Saint Nicolaus och finns i butiken för att dela ut gotter till barnen och prata om vilka potentiella julklappar de kan önska sig. Rollen kräver en äldre, skaggig man med rund mage och förmågan att spela teater med barnen och du har genom kontakter sett till att du kan få in Pa Short i rollen för den 23:e.

- *En av Schwarz storsäljare under julveckorna är uppenbarligen superrealistiska (och super-dyra) dockor som levereras i exklusiva trälådor med glasdörrar.*

Dockorna som är mellan 100 till 140 centimeter höga är mer utställningsföremål än leksaker och har blivit en fluga bland de allra mest besuttna. Dockorna är på upphällning och en ny leverans är på väg. Du är själv 143 centimeter lång, så det finns en möjlighet här.

- *Frederick Schwarz bjurder in körsångare.*

Butiksägaren är en entusiastisk amatörsångare och har gjort sig känd för att bjuda in kringvandrande körsångare (christmas charolers) på glühwein om de kommer vid rätt tillfälle.

- *En av Schwarz Toy Bazaars kassörer – Josiah Fenner – har stora spelskulder.*

Han jobbar flera skift för att försöka skrapa ihop tillräckligt för att hålla beckknäckargång på avstånd. Det gör honom sårbar.

- *Frederick Schwarz har de enda nycklarna som finns till kassaskåpet.*



WESTERN

NACKDELSPOÄNG 3 ÖDESPÖÄNG 3 HELIG KRAFT -

EGENSKAPER	VÄRDE	BONUS
FYS - Fysik	15	+2
INT - Intelligens	9	0
MOT - Motorik	15	+2
SDP - Självdisciplin	13	+1
SNA - Snabbhet	14	+1
STY - Styrka	13	+1
VAK - Vaksamhet	11	0

ÅGODELAR	KVALITET
Brun derbyhatt	-1
Brund jacka	-1
”Vit” skjorta	-1
Grårandiga byxor	-1
Svarta stövlar	-2
Brunt korshölster	0
SEDLAR \$ 25 MYNT \$ 3 VÄRDESAK \$12.000 (gängets samlade bytte)	

FÄRDIGHET	FN
AKROBATIK	10
DANSA	10
FÖRSTA HJÄLPEN	10
JAGA/FISKA	12
KÖRA/VAGN	15
LEDARSKAP	10
LÄSA/SKRIVA	8
MUSIK/SJUNGA	10
ORIENTERING	15
RIDA	12
RÄKNELÄRA	10
SKUGGA	10
SMYGA/GÖMMA SIG	10
SPEL/HASARD	8
SPEL/KORT	7
SPRÄNGÄMNESTEKNIK	10
SPÅRA	14
TEORI/UNDRE VÄRLDEN	12
VÄLTALIGHET	10
ÖVERLEVNAD/PRÄRIE	10

STRID OCH SKADOR

VAPEN

	TC	DV	VS	HA	F	AM	MAG	RÄCKV	SKADA
Remington Army #3	20	-	18	3	+6	24	6	20	14
Hagelböss	22	-	17	3	+6	9	2	30	19
Knytnäve	22	22	18	3	+3	-	-	-	6

HÖLSTER

Kors

DRA

2

VAPENHAND

Högerhänt

FEL HAND

-8

FÖRSVAR

12

KOORDINATION

12

STRIDSVANA

9

TÅLIGHET

4

CHOCK

12

SPECIALISERINGAR (D = DISCIPLIN)

D

Revolver

1

Vapenvård

2

Höftskott

3

Snabbdrag

4

D

Gevär

1

Vapenvård

2

Precision

3

Fokus

4

D

Närstrid

1

Järnska

2

Krossa

3

Slagskämpe

4

Rallarsving

OFFENSIVA MANÖVRAR

SLAG

+6

SKALLE

+3

GREPP

+3

DEFENSIVA MANÖVRAR

BRYTA

GREPP

0

PARERA

0

UNDVIKA

0

SKADAT OMRÅDE

KAP

KRIT

SVÅR

ALLV

LÄTT

SKR

MOD

BLOD

BROTT

KULA

BLODFÖRLUST

FYSFÖRLUST

</

PATRICK "PA" SHORTS BAKGRUND

Du känner att tiden håller på att rinna ifrån dig. Än så länge har du inte satt någon prägel på din samtid men än finns det chans.

I din ungdom drömde du om att göra skillnad. Du skulle uppfinna något revolutionerande, upptäcka något okänt, vinna viktiga segrar eller offra dig för andra. Ditt namn skulle leva för evigt. Sedan växte du upp utan att det hände. Det var inte ens någons fel. Du växte inte upp fattig, blev inte illa behandlad eller berövades möjligheter. Tiden bara gick, och plötsligt var de missade chanserna fler än de tagna.

När kriget kom kände du att det var din chans att äntligen göra skillnad men ödet ville annorlunda. I din hemstat Kansas fanns inga ärofyllda val eller uppoffringar att göra. Bara val som slet familjer itu och inbjöd lika mycket skam som hyllningar. Du valde flaskan istället och för första gången rörde sig jorden på det sätt du längtat efter. I botten av flaskan hittade du en mängd saker som fick dig att känna dig som någon: mod, handlingskraft, en brist på respekt för allt det som tidigare varit så viktigt för dig men som det var skönt att äntligen släppa. På vägen blev Patrick Finnegan Short *Pa Short* och runt dig samlade du andra likasinnade. Snart drev ni tillsammans runt i ett liv där den ena lättjefulla dagen följde den andra. Genom flaskglaset var livets alla moraliska val enklare och världen var full av människor med för mycket pengar som längtade efter att bli av med dem. Så Shortgänget gjorde vad ni behövde för att fortsätta ert liv: bedrägerier, småstöldar och ett och annat rån.

I detta liv trädde Majorie Walker in och blev snart Ma Short. Ditt lättjefulla liv fick en extra lyster och kändes bättre än någonsin. Mas skarpsinne ledde till allt mer framgångsrika kupper. På nätterna festande ni och rumlande i sänghalmen.

Tio år senare var allt förbytt i tristess igen. Ingen mängd sprit i världen tycks hjälpa. Ma som en gång varit en sådan inspiration känns mest som en tjugig pådrivare. Någonstans i detta återkom drömmarna från ungdomen som glömts bort. Drömmar om stordåd. Efter att ha lärt dig läsa på ålderns höst läste du om den vilda västerns alla kändaste desperados och insåg att din tid för berömmelse snart runnit ut. Din spritdimmiga hjärna har nu ett mål.

PA SHORTS PERSONLIGHET

Du borde varit död för länge sedan med tanke på mängden sprit du druckit men din uthållighet är lika stor som din personlighet. Högljudd, orädd, framåt och med en bergfast övertygelse om att du är ett missförstått geni likväl som en åtråvärd Don Juan (läs horkarl av hösta rang), går du genom livet. Att du på ålderns höst hittat ett nytt syfte gör dig mer energisk än någonsin. De andra vet inte om det än men du har bestämt dig för att få in Shortgänget i historieböckerna. Kosta vad det kosta vill. Allt gnäll du hör om ålderskrämpor och pensionering kan flyga och fara.

DE ANDRA

Shortgänget består till de flesta delarna av ett väl sammansvetsat gäng som har ridit ihop länge, innan ni tog er till New York.

MAJORIE "MA" WALKER – ALIAS MA SHORT

När du först träffade Ma Walker var det som att få en hink iskallt vatten över dig. Eventuellt var det faktiskt exakt så – på grund av vad Ma just då såg som ett ovälkommet närmande från din sida. Helt oavsett var det mer vederkvickande än något annat du varit med om. Ni blev snabbt ett par och vilket par sedan! Med ditt ledarskap och Mas hjärna var ni ostopppbara.

Tyvärr hände något på vägen. Mas känslor svalnade över åren och idag är det andra bullar. Ma tycks ha glömt att det är ditt gäng och idag ägnar hon mesta delen av sin tid att tjata om detaljer – som om resten av er i gänget var små barn. Du vill bara dricka för att sluta höra.

WALTER "BUCKY" BUCHNER

Bucky är smart och lojal som få andra vänner – men ingen kan kalla honom vacker! Att ha honom vid din sida har alltid fått dig att framstå som än vackrare än vad du verkligen är. Att Bucky dessutom är en inpiskad gnällspik som aldrig riktigt är nöjd med något borde ju gjort det omöjligt för honom att hitta någon över huvud taget men horan Sammy Diamond verkar ha fyllts av medlidande. Men säga vad man vill om Bucky – när det verkligen gäller genomför han alltid sin del av varje jobb som ett iskallt proffs. Han är nästan läskigt känslökall.

SAMMY DIAMOND

Sammy är en gammal prostituerad som du plockade upp i Little Rock, Arkansas. Hon är den enda som druckit dig under bordet även om du aldrig skulle tillstå det offentligt. Sammy kan också dra kötteder som skulle få en kofösare att rodna och innan hon träffade Walter gick hon igenom hela stadsbestånd av karlar som en slätter. Idag är hon och Bucky som limmade på varandra även om du för ditt liv inte kan se vad hon ser i honom.

Sammy kommer att ha oändligt att säga om dina förslag vad de än är, men i slutändan är hon en lojal och ytterst kompetent gängmedlem.

PEG-LEG PEDRO

Peg-Leg är en kompis från förr som du sprang på igen när Shortgänget började röra sig längre österut mot ökad civilisation. Pedro är kanske den roligaste personen du någonsin träffat och era gemensamma sejourer i flaskan är värda priset.

Om det är någon i gänget som du vågar vara lite mer öppen med kring dina framtida planer för Shortgänget så är det Pedro. Dels för att han förstår dig och dels för att han är ny i gänget.

SHORTGÄNGETS SISTA (?) STÖT - PA SHORTS FÖRUTSÄTTNINGAR

Du är ledare för Shortgänget. När man pratar om kriminella gäng som rider i vilda västern far tankarna lätt till unga desperados med kliande avtryckarfingrar – lika delar dödliga desperados och romantiska rebeller, redo att sluta sin tid i en sista episk shoot-out! Ni är inte det. Långt ifrån. Ni är snarare ett gäng trådslitna, åldrande suputer plågade av reumatism, tandvärk och blandade könssjukdomar.

I det kriminella rör ni er i bottenlammet och ni har bluffat, bedragit och småstulit er fram genom västern. Mycket sällan har ni använt faktiskt våld eller ens hot om våld för att få det ni vill ha. Varje gång det har börjat blåsa snålt och lokalbefolkningen sträckt sig efter sina högaflar, har ni rört er vidare. Kanske är det på grund av just detta som gänget blivit så långlivat och i viss mån framgångsrikt? Visst är ni efterlysta men priset satt på era huvuden är ändå långt mycket lägre än den samlade förmögenhet ni ansamlat i era sadelyäskor över tid. Priset på ditt huvud stannar vid \$500, precis som för Ma. Restern har mer blygsamma efterlysningar, som stannar på \$300 var. Som jämförelse har gänget idag ett samlat byte kvar på \$12.000. Inte tillräckligt för att leva gott resten av livet, men en bra grundplåt. Pengarna har ni gömt undan på *Central Park Casino* (där ni har ert högkvarter i New York).

Det känns dock olyckligtvis som om Shortgängets tid tillsammans drar mot sitt slut. Ni är gamla och dras med mer och mer ålderskrämpor och ni har trots allt samlat ihop så mycket stålar att det nu börjar locka att dra sig tillbaka. Även om de andra kanske inte nödvändigtvis pratar i termer av "en sista stöt" är det uppenbart för dig att någon form av förändring är på gång. Du känner det i luften även om ingen säger det rakt ut. Du vet samtidigt att du kan stiga fram och inspirera de andra igen, på det sätt som du har gjort så många gånger tidigare. Det gäller bara för dem att känna storhet igen!

När ni anländer till New York med tåg känns det som att ni en gång för alla lämnat den vilda västern bakom er – men östkusten håller också en massa möjligheter. Ni utnyttjar era kontakter och hittar ett undangömt boende i källaren på det säsongsstängda *Central Park Casino*, ett ställe som få ens tänker på att kolla om något händer. Med detta säkra hus som utgångspunkt drar ni upp era planer. En legendarisk stöt skulle kunna vara allt som behövs.

STÖTEN MOT SCHWARZ TOY BAZAAR

Det har blivit uppenbart för dig att det aldrig kommer att skrivas några artiklar eller böcker om Shortgänget. Era kupper är för futtiga och saknar alla den dramatik som behövs för att bli omskrivna på riktigt. Din tanke är att göra kuppen i New York till starten på något nytt och din målsättning kan summeras i några punkter:

1. *Agera kraftfullt och tydligt för att etablera att Shortgänget är ditt att bestämma över* – oavsett om det är Ma som kommit fram med originalplanen. Om det innebär att ändra Mas planer i sista sekund eller att ge kontraorder så är det så det måste vara.
2. *Öka dramatiken i kuppen för att öka uppmärksamheten.*
Om det sedan innebär mer skjutande, att ta folk till fånga eller att saker sprängs i bitar spelar inte så stor roll.
3. *Få gänget att vilja fortsätta ihop.*
Genom denna spännande och intensiva kupp fylla gänget med en energi som tar ur dem all vilja att sluta rida tillsammans.



WALTER "BUCKY" BUCHNER

WESTERN

FRAS Måste allt och alla vara så jävla irriterande?

ROLL/YRKE Comanchero/Skojare **RYKTE** -10/95

FÖDELSEORT Chicago, Illinois **ÅLDER** 52

HÅRFÄRG Blont **ÖGONFÄRG** Blå **LÄNGD** 177 **VIKT** 69

FÖRDELAR Falköga/Fokuserad/Korthaj

NACKDELAR Efterlyst (\$300)/Pedant/Pessimist/Sjuklig

NACKDELSPOÄNG 3 **ÖDESPOÄNG** 3 **HELIG KRAFT** -

EGENSKAPER	VÄRDE	BONUS
FYS - Fysik	7	-1
INT - Intelligens	15	+2
MOT - Motorik	17	+3
SDP - Självdisciplin	13	+1
SNA - Snabbhet	14	+1
STY - Styrka	9	0
VAK - Vaksamhet	16	+2

ÅGODELAR	KVALITET
Grå derbyhatt	0
Randig lila kostym	0
Vit mönstrad skjorta och grön väst	0
Svarta lågskor	0
Brunt axelhölster	0
Kortlek	0
SEDLAR \$ 60 MYNT \$ 15 VÄRDESAK \$12.000 (gängets samlade byte)	

FÄRDIGHET	FN
AKROBATIK	5
DANSA	8
ETIKETT	10
FINGERFÄRDIGHET	15
FÖRSTA HJÄLPEN	5
KÖRA/VAGN	7
LÄSA/SKRIVA	12
ORIENTERING	8
RIDA	10
RÅKNELÄRA	15
SKÅDESPELERI	10
SMYGA/GÖMMA SIG	8
SPEL/BILJARD	7
SPEL/HASARD	10
SPEL/KORT	15
VAPENDRILL/KNIV	14
VÄLTALIGHET	8
VÄRDERA	10

STRID OCH SKADOR

VAPEN	TC	DV	VS	HA	F	AM	MAG	RÄCKV	SKADA
Colt New Line Pocket	18	-	18	3	+6	20	6	10	10
Avsågad hagelbössa	19	-	16	3	+6	8	2	10	16
Arkansas Toothpick	22	22	18	3	+4	-	-	-	10

HÖLSTER Axel **DRA** 3 **VAPENHAND** Högerhänt **FEL HAND** -10

FÖRSVAR 10 **KOORDINATION** 10 **STRIDSVANA** 7 **TÅLIGHET** 0 **CHOCK** 7

SPECIALISERINGAR (D = DISCIPLIN)

D Revolver 1 Vapenvård 2 Snabbdrag 3 Sjätte sinne 4

D Gevär 1 Vapenvård 2 Snabbdrag 3 4

D Närstrid 1 Akrobat 2 Fula knep 3 Knivkämpe 4 Våghals

OFFENSIVA MANÖVRAR **SLAG** +3 **SPARK** 0 **HUGG** +9

DEFENSIVA MANÖVRAR **BRYTA GREPP** 0 **PARERA** +6 **UNDVIKA** 0

SKADAT OMRÅDE	KAP	KRIT	SVÅR	ALLV	LÄTT	SKR	MOD	BLOD	BROTT	KULA
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○

BLODFÖRLUST

○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○

FYSFÖRLUST

○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○

BUCKYS BAKGRUND

Du är döende och försöker nu se till att ett liv som många gånger förslösats avslutas med en handling som betyder något på riktigt.

Du har mer än de flesta haft alla chanser att lyckas. Som son till en tandläkare från Indianapolis växte du upp i ett välskött och välbärgat hem och fick en utbildning de flesta bara kunnat drömma om.

Alla förväntade sig att du skulle växa upp och ta över din fars framgångsrika praktik och leva ett normalt medelklassliv men du ville annorlunda. För allting skavde då som det gör nu. Studierna var alldeles för enkla och till döden trista och alla lärarna idioter. Gång efter annan hamnade du i konflikt och tillslut kunde inte din pappas pengar rädda kvar dig på utbildningen längre.

Efter detta följde ett antal lärlingspositioner i anrika verksamheter som din pappa ordnade fram till ett allt högre socialt pris varje gång du gjorde dig till ovän med alla runt omkring dig. Först när du drivit din pappa i en tidig grav var du klar med Indianapolis. Med pappas arv i fickan drog du vidare i världen.

Till din stora förvåning var resten av landet lika fyllt av idioter som Indianapolis. Först när du systematiskt började betrakta livet och alla du mötte som meningslöst bakgrundsljud kunde irritationen med saker och ting mattas till en nivå där de blev hanterbara. Alkohol hjälpte också till – så länge den applicerades frikostigt. I detta tillstånd passerade åren snabbt och du hade aldrig problem att lura dig till allting du behövde av världens alla godtrogna kretiner.

Krigsåren var lite av en dimma och tillbringades med spel och vadslagning på en salooner nere vid floden i Grand Forks, North Dakota. När du träffade Pa Short och blev en del av det kriminella Shortgänget fick livet till slut lite äventyr och glans. Här hjälpte din otroliga noggrannhet och kalkylerande hjärna gänget på många sätt.

När sedan Sammy Diamond sällade sig till Shortgänget rördes ditt hjärta för första gången i livet. Sammy var perfekt på alla sätt och i hennes närhet kunde du för första gången känna dig nöjd. För Sammy är du beredd att göra vad som helst – till och med vara trevlig mot andra om du absolut måste.

Under gängets sista resa österut började du känna av allt mer tilltagande smärtor i magen och i New York besökte du en läkare. Den dödsdom räknat i månader som läkaren förkunnade över dig har lett till ett nytt fokus i livet.

Nu handlar allt om Sammy. Att hon ska ha det så bra det bara går den dagen du själv är borta.

BUCKYS PERSONLIGHET

Du är jäkligt irriterande, rätt och slätt. Du är sällan nöjd och tvekar inte att uttrycka det högt och tydligt. En överdriven petighet och ovilja att kompromissa kombinerat med grälsjukhet leder dig in i ständiga konflikter.

Att du nu ställs inför din egen dödlighet har för första gången tvingat fram en viss ödmjukhet. Du kan se att du i mångt och mycket åstadkommit väldigt lite med ditt liv och är därför fast besluten att din död i alla fall skall ge Sammy de bästa tänkbara förutsättningarna i hennes fortsatta liv.

DE ANDRA

Shortgänget består till de flesta delar av ett väl sammansvetsat gäng som ridit ihop länge.

PATRICK "PA" FINNEGAN SHORT

Patrick "Pa" Short är på pappret gängets ledare och det är honom du har att tacka för att du fått träffa Sammy. För detta är du honom lojal, trots att han mest är en suput och en skrävlare. En gång hade han en glöd som drev honom att vara något mer än bara en svindlare, men det är länge sedan. Idag känns det som om han mest drömmer om en storhet som han borde ha fångat för tjugo år sedan. Allt som allt är det lite tragiskt och irriterande men du bjuder på din välvilja en stöt till – även om du fattar att han planerar något urbota idiotiskt.

MAJORIE "MA" WALKER ALIAS MA SHORT

Ma Short är gängets egentliga ledare sedan ett par år tillbaka. Utan henne hade många av de senare årens kupper inte varit så framgångsrika. Ma är klipsk och lömsk i det att hon ser så jäkla oskyldig ut – men hon lurar inte dig. Du fattar att hon har något i bakfickan för er sista stöt i New York. Hon irriterar dig, givetvis.

SAMMY DIAMOND

Sammy är äkta rakt igenom och den enda människa du mött som inte irriterar dig. Ingenting är falskt med Sammy. Hon bär sin underbara personlighet – alla sina styrkor och svagheter – på utsidan och skäms inte för något. Andra tycker hon är oborstad men i dina ögon är hon en ängel. För henne kan du dö. Alla de andra kan i jämförelse dra åt helvete.

PEG-LEG PEDRO

Pedro är den sista som anslutit sig till gänget. Du vet att han inte är någon mexare utan någon from av östeuropé. Endast en idiot – typ alla andra – skulle låta sig luras av hans vansinniga dialekt. Pedro är inte särskilt smart, men han är smart nog att hålla låg profil så du utgår från att han också har något i kikaren. Kanske håller han på och lurar med Pa på något? Han irriterar dig.

SHORTGÄNGETS SISTA (?) STÖT - BUCKYS FÖRUTSÄTTNINGAR

Du är en del av Shortgänget. När man pratar om kriminella gäng som rider i vilda västern far tankarna lätt till unga desperados med kliande avtryckarfingrar – lika delar dödliga desperados och romantiska rebeller, redo att sluta sin tid i en sista episk shoot-out! Ni är inte det. Långt ifrån. Ni är snarare ett gäng trådslitna, åldrande suputer plågade av reumatism, tandvärk och blandade könssjukdomar.

I det kriminella rör ni er i bottenslammet och ni har bluffat, bedragit och småstulit er fram genom västern. Mycket sällan har ni använt faktiskt våld eller ens hot om våld för att få det ni vill ha. Varje gång det har börjat blåsa snålt och lokalbefolkningen sträckt sig efter sina högafflar, har ni rört er vidare.

Kanske är det på grund av just detta som gänget blivit så långlivat och i viss mån framgångsrikt? Visst är ni efterlysta men priset satt på era huvuden är ändå långt mycket lägre än den samlade förmögenhet ni ansamlat i sina sadelväskor över tid. Priset på ditt huvud stannar vid \$300 och inte ens Ma eller Pa är efterlysta för mer än \$500 var. Som jämförelse har gänget idag ett samlat byte kvar på \$12.000. Inte tillräckligt för att leva gott resten av livet, men en bra grundplåt. Pengarna har ni gömt undan på *Central Park Casino* (där ni har ert högkvarter i New York).

Det känns dock som om Shortgängets tid tillsammans drar mot sitt slut. Ni är gamla och dras med mer och mer ålderskrämpor och ni har trots allt samlat ihop så mycket stålar att det nu börjar locka att dra sig tillbaka. Även om ni kanske inte nödvändigtvis pratar i termer av "*en sista stöt*" är det uppenbart för er alla att någon form av förändring är på gång.

När ni anländer till New York med tåg känns det som att ni en gång för alla lämnat den vilda västern bakom er. Ni utnyttjar era kontakter och hittar ett undangömt boende i källaren på det säsongsstängda *Central Park Casino* och med detta säkra hus som utgångspunkt drar ni upp sina planer. En sista stöt skulle kunna vara allt som behövs.

STÖTEN MOT SCHWARZ TOY BAZAAR

Du ser mycket tydligt vartåt gänget är på väg. Du ser Pas vilja att ta tillbaka ledarskap och du förstår att Ma kokat ihop något som ska låta henne lämna gänget med trumf på hand – även om du inte exakt vet vad det är. I allt detta försöker du navigera en väg som kommer att tillåta Sammy att kunna dra sig tillbaka oskadd och omhändertagen.

Du vet nämligen att du inte har lång tid kvar. Efter ett besök hos doktorn som de andra inte känner till beräknar du att din blödande mage och dina tarmar kommer att hålla dig vid liv som längst fram till sommaren. Dina prioriteringar är därför följande:

1. *Fortsätta spela ovetande och obekymrad men ändå hålla noggrann koll på både Ma och Pa så att inga för stora överraskningar dyker upp i samband med den stundande kuppen.*
2. *Navigera Sammy säkert genom vad som än händer.*
Om du måste offra sitt liv i processen är det ok. Dels är din tid ändå räknad och dels innebär det bara en mindre person som kommer att dela på gängets byte vilket innebär mer för Sammy.
3. *De andra är inte lika viktiga som Sammy.*
Om någon/några andra gängmedlemmar hamnar i kläm och stryker med är det också acceptabla förluster – återigen för att det ökar Sammys del av det ihopsamlade bytet.



SAMMY DIAMOND

WESTERN

FRAS Vid alla förbannade låtsaspryda kuksugare och mesiga möss!

ROLL/YRKE Comanchero/Skojare/Prostituerad **RYKTE** -5/80

FÖDELSEORT New York, New York **ÅLDER** 47

HÅRFÄRG Blond **ÖGONFÄRG** Blå **LÄNGD** 160 **VIKT** 60

FÖRDELAR Förförisk/Människokännare/Svårinponerad

NACKDELAR Efterlyst (\$300)/Kleptoman/Kvinna/Slösare

NACKDELSPOÄNG 2 **ÖDESPOÄNG** 3 **HELIG KRAFT** -

EGENSKAPER	VÄRDE	BONUS
FYS - Fysik	13	+1
INT - Intelligens	14	+1
MOT - Motorik	15	+2
SDP - Självdisciplin	11	0
SNA - Snabbhet	15	+2
STY - Styrka	8	0
VAK - Vaksamhet	15	+2

ÄGODELAR	KVALITET
Röd klänning	0
Svart sjal	0
Vit Blus	0
Svarta skor	0
Set med dyrkar	0

SEDLAR \$ 10 **MYNT** \$ 3 **VÄRDESAK** \$12.000 (gängets samlade byte)

FÄRDIGHET	FN
AKROBATIK	5
DANSA	15
FINGERFÄRDIGHET	15
FÖRSTA HJÄLPEN	10
HANTVERK/MATLAGNING	5
HANTVERK/SÖMNAD	5
KÖPSLÅ	10
KÖRA/VAGN	7
LÄSA/SKRIVA	9
MUSIK/SJUNGA	12
RIDA	5
RÄKNELÄRA	10
SKÅDESELERI	8
SMYGA/GÖMMA SIG	5
SPEL/HASARD	5
SPEL/KORT	8
VÄLTALIGHET	10
VÄRDERA	12

STRID OCH SKADOR

VAPEN	TC	DV	VS	HA	F	AM	MAG	RÄCKV	SKADA
Remington Derringer	18	-	15	3	+6	12	2	5	10
Arkansas Toothpick	15	15	14	2	+2	-	-	-	10
Knytnäve	13	13	14	2	+2	-	-	-	6

HÖLSTER Rockärm **DRA** 2 **VAPENHAND** Högerhänt **FEL HAND** -10

FÖRSVAR 10 **KOORDINATION** 10 **STRIDSVANA** 5 **TÅLIGHET** 5 **CHOCK** 6

SPECIALISERINGAR (D = DISCIPLIN)

D Revolver 1 Vapenvård 2 Snabbdrag 3 Fokus 4

D Närstrid 1 Knivkämpe 2 Fula knep 3 4

D 1 2 3 4

OFFENSIVA MANÖVRAR **STÖT** +6 **HUGG** +4 **SLAG** +2

DEFENSIVA MANÖVRAR **BRYTA GREPP** 0 **PARERA** +4 **UNDVIKA** 0

SKADAT OMRÅDE	KAP	KRIT	SVÅR	ALLV	LÄTT	SKR	MOD	BLOD	BROTT	KULA
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○

BLODFÖRLUST

○○○○○○○
○○○○○○○

FYSFÖRLUST

○○○○○○○
○○○○○○○

SAMMYS BAKGRUND

När vanliga människor ser på dig ser de en försupen glädjeflicka och tycker synd om dig. Du tycker synd om dem för du har något mer äkta än de kan drömma om.

Ditt tidiga liv var av den sort som kärnfamiljer läser sedelärande och sorgliga historier om. Det var solkigt och orättvist långt bortom vad som är rimligt för någon enstaka person att behöva uthärda. Men den person som skulle bli *Sammy Diamond* gjorde det och kom ut på andra sidan – märkt av upplevelserna, men du var inte bruten utan fast besluten att karva dig ett liv på dina villkor. I detta föddes personen Sammy Diamond och den du tidigare var lades i en dunförsedd mental grav.

Det liv som sedan öppnades för dig var inte heller den sortens liv som någon drömmer om men återigen vägrade du att vara ett offer. Ja, du låg med män för pengar över hela mellanvästern. Få när du kom undan med det och fler när du behövde. Många gånger var det vidrigt och ibland var det vad du behövde själv. Aldrig någonsin tillät du andra att sätta sig till dom eller definiera. Bara en fick vara recenent av ditt liv och det var du själv.

När glädjeämnen var få var de som fanns skatter att vårda och klamra sig fast vid. När glädjeämnen var fler vältrade du dig i dem. På ytan var du aggressiv, grov, gränslös och ovårdad i alla aspekter men det var ditt val på ditt sätt. De som förväntade sig något annat och ville att du skulle spela den förväntade rollen önskade du död över på hundra olika fantasi-fulla sätt. De kunde köra krossade flaskor upp i sina syfilitiska arslen, äta rännskita tills de kräktes blod, knulla sina mammor tills deras pinsamma penisiminationer trillade av. Och på den vägen var det och du var Sammy Diamond.

När du till slut träffade Pa Short och hans gäng – men framförallt gängmedlemmen Walter "Bucky" Buckner – föll allt på plats. I den tunnhåriga och gnälliga Bucky hittade du allt du behövde för att en gång för alla kunna leva det liv du ville hela tiden. För dig var han långt mycket mer än en kverulantisk pärtimeter – han var allt du ville ha. Ett liv i brott och svindlerier för all del, med en hel del umbäranden fortfarande, men ändå ett liv med Bucky.

Efter mer än ett årtionde av lycka kan du när du ser tillbaka på ditt liv inte tänka dig att du kunde fått ett bättre eller fullare liv än det du fått och varje dag är en belöning.

I takt med att Bucky blivit sämre – något han utan framgång försökt dölja för dig – tvingas du acceptera att den lycka du känt så länge kan komma till ett slut. Du gör det utan ånger och räds inget. Du har ägt mer än de flesta vågar drömma om och om det ska ta slut så kan du gå vidare lycklig.

Att leva vidare efter att Bucky dör föresvävar dig inte ens.

SAMMYS PERSONLIGHET

Du är otroligt grov på ytan: smutsig, vild, oanständig och fullständigt respektlös. På insidan är du inte på något sätt en ängel med ett hjärta av guld – tvärtom är du lika grov där som på utsidan – men du bär samtidigt en genuin lycka över allt du välsignats med. Ingenting kan ta det ifrån dig eller få dig att glömma det.

Det är helt orädd för egen del. Om någon skulle ge sig på Bucky, å andra sidan – är deras sista potatis satt.

DE ANDRA

Shortgänget består till de flesta delar av ett väl sammansvetsat gäng som ridit ihop länge.

PATRICK "PA" FINNEGAN SHORT

Patrick "Pa" Short är gängets ledare och anledningen till att du en gång i tiden träffade Bucky. För detta förtjänar Pa extra vingar i helvetet – för det finns tyvärr ingen annan utväg för den jäveln hur gärna du än hade önskat det. Med åren har Patrick blivit tjockare och stegvis mer och mer en suput. Han drömmer om ära och ryktbarhet men nöjer sig för det mesta med en flaska till.

MAJORIE "MA" WALKER ALIAS MA SHORT

Ma är den som tänker och planerar kupperna i Shortgänget. Hon gör det med stor skicklighet och gillar att lura folk på pengar. Det är lätt att gilla Ma för hennes humor och rappa tunga men Sammy kan någonstans ändå inte låta bli att tycka att det är sorgligt att hur mycket Ma än vinner så tycks det aldrig vara nog. Det som borde ge henne glädje får ingen plats för allting tas upp av ilska över saker hon inte kan göra något åt.

WALTER "BUCKY" BUCHNER

Bucky är en diamant som hittat ett sätt att gömma sig helt öppet. Ingen annan än du tycks se vad han är men det gör inget – för din kärlek tycks också vara allt han behöver. Bucky är smart så att klockorna stannar men han använder det inte mot folk. Bucky är lojal, kärleksfull och beskyddande.

Du kan fysiskt känna hur din blotta närvaro fyller honom med ett lugn ingen annan kan. Du vet att han är sjuk och att han försöker dölja det för dig. Du förstår också varför och vad det betyder.

PEG-LEG PEDRO

Pedro Shortgängets senaste tillskott sedan något år tillbaka. Han är svår att inte gilla med sina galna historier och sin förmåga att göra fest av varje situation. Han är uppenbart inte mexikan som han säger men han håller Pa på gott humör, det är värt en del. Bucky verkar aningen misstänksam mot honom men det är för att han bryr sig om världsliga saker. Pedro kan ha hur många skumma planer som helst – det ändrar inte det faktum att han är rolig att ha med i gänget.

SHORTGÄNGETS SISTA (?) STÖT - SAMMYS FÖRUTSÄTTNINGAR

Du är en del av Shortgänget. När man pratar om kriminella gäng som rider i vilda västern far tankarna lätt till unga desperados med kliande avtryckarfingrar – lika delar dödliga desperados och romantiska rebeller, redo att sluta sin tid i en sista episk shoot-out! Ni är inte det. Långt ifrån. Ni är snarare ett gäng trådslitna, åldrande suputer plågade av reumatism, tandvärk och blandade könssjukdomar.

I det kriminella rör ni er i bottenslammet och ni har bluffat, bedragit och småstulit er fram genom västern. Mycket sällan har ni använt faktiskt våld eller ens hot om våld för att få det ni vill ha. Varje gång det har börjat blåsa snålt och lokalbefolkningen sträckt sig efter sina högafflar, har ni rört er vidare.

Kanske är det på grund av just detta som gänget blivit så långlivat och i viss mån framgångsrikt? Visst är ni efterlysta, men priset satt på era huvuden är ändå långt mycket lägre än den samlade förmögenhet ni ansamlat i sina sadelväskor över tid. Priset på ditt huvud stannar vid \$300 och inte ens Ma eller Pa är efterlysta för mer än \$500 var. Som jämförelse har gänget idag ett samlat byte kvar på \$12.000. Inte tillräckligt för att leva gott resten av livet, men en bra grundplåt. Pengarna har ni gömt undan på *Central Park Casino* (där ni har ert högkvarter i New York).

Det känns dock som om Shortgängets tid tillsammans drar mot sitt slut. Ni är gamla och dras med mer och mer ålderskrämpor och ni har trots allt samlat ihop så mycket stål att det nu börjar locka att dra sig tillbaka. Även om ni kanske inte nödvändigtvis pratar i termer av "*en sista stöt*" är det uppenbart för er alla att någon form av förändring är på gång.

När ni anländer till New York med tåg känns det som att ni en gång för alla lämnat den vilda västern bakom er. Ni utnyttjar era kontakter och hittar ett undangömt boende i källaren på det säsongsstängda *Central Park Casino*. Med detta säkra hus som utgångspunkt drar ni upp era planer. En sista stöt skulle kunna vara allt som behövs.

STÖTEN MOT SCHWARZ TOY BAZAAR

Du är som vanligt högljudd och till synes obekymrad om det mesta men det betyder inte att du inte ser och märker mer än vad de andra förstår att du gör. Du känner att den stundande kuppen och diskussionen om att lägga gänglivet på hyllan har skapat spänningar i gruppen även om du inte riktigt kan läsa mellan raderna vad det handlar om.

Vad du däremot vet är att din älskade Bucky är långt mycket sjukare än vad han låtsas om och att han i sin stoiska envishet riskerar att göra något för din skull som går ut över honom själv. Vad Bucky inte ser är att du inte planerar något liv efter honom. Du är nöjd med den tid du haft och ligger hellre i en omärkt grav bredvid honom till återuppståndelsen än lever ett ombonat liv i ensamhet. Du planerar följaktligen i dessa banor:

1. *Se till att kuppen lyckas.*

Hålla ögon och öron öppna för att navigera den spända tillvaron i Shortgänget och göra det bästa för att den stundande kuppen lyckas.

2. *Stötta Bucky i hans bräcklighet utan att låta honom veta att han är genomskådad* – och inte låta honom villa bort sig i några romantiska gester för din skull.

3. *I värsta fall dö vid hans sida.*



SERGEI "PEG-LEG" PETROV

WESTERN

FRAS Det skålar jag för Amigo, låt oss ta New York med storm!

ROLL/YRKE Comanchero/Skojare/Sjöman **RYKTE** -15/90

FÖDELSEORT Sankt Petersburg, Ryssland **ÅLDER** 48

HÅRFÄRG Svart **ÖGONFÄRG** Bruna **LÄNGD** 178 **VIKT** 80

FÖRDELAR Hal/Lögnhals/Mörkerseende

NACKDELAR Ateist/Efterlyst (\$300)/Risktagare/Suput

NACKDELSPOÄNG 2 **ÖDESPOÄNG** 2 **HELIG KRAFT** -

EGENSKAPER	VÄRDE	BONUS
FYS - Fysik	13	+1
INT - Intelligens	10	0
MOT - Motorik	15	+2
SDP - Självdisciplin	13	+1
SNA - Snabbhet	16	+2
STY - Styrka	13	+1
VAK - Vaksamhet	12	0

ÄGODELAR	KVALITET
Grön jacka	-1
Randig tröja	-1
Sandfärgad sombrero	-1
Grå byxor	-1
Brunt twisthölster	0
Bruna stövlar	-2
SEDLAR \$ 5 MYNT \$ 4 VÄRDESAK \$12.000 (gängets samlade byte)	

FÄRDIGHET	FN
AKROBATIK	5
FÖRSTA HJÄLPEN	10
JAGA/FISKA	12
LÄSA/SKRIVA	5
MILITÄR EXERCIS/MARIN	8
ORIENTERING	10
RIDA	10
RÄKNELÄRA	8
SIMMA	12
SJÖMANSKAP	12
SMYGA/GÖMMA SIG	8
SPEL/KORT	7
SPRÅK/ENGELSKA	15
SPRÅK/SPANSKA	12
TEORI/VAPEN	10
VAPENDRILL/REVOLVER	12
VÄLTALIGHET	5
ÖVERLEVNAD/PRÄRIE	10

STRID OCH SKADOR

VAPEN	TC	DV	VS	HA	F	AM	MAG	RÄCKV	SKADA
Remington Army #3	19	-	15	3	+3	20	6	20	14
Winchester -73	20	-	16	2	+3	25	15	50	16
Bowiekniv	20	20	17	3	+3	-	-	-	11

HÖLSTER Twist **DRA** 1 **VAPENHAND** Högerhänt **FEL HAND** -9

FÖRSVAR 11 **KOORDINATION** 11 **STRIDSVANA** 8 **TÅLIGHET** 3 **CHOCK** 10

SPECIALISERINGAR (D = DISCIPLIN)

D Revolver 1 Höftskott 2 Snabbdrag 3 Fanning 4

D Gevär 1 Höftskott 2 Snabbdrag 3 Fokus 4

D Närstrid 1 Knivkämpe 2 Järnskalle 3 Rallarsving 4

OFFENSIVA MANÖVRAR **SLAG** +6 **STÖT** +3 **SKALLE** +3

DEFENSIVA MANÖVRAR **BRYTA GREPP** 0 **PARERA** +6 **UNDVIKA** 0

SKADAT OMRÅDE	KAP	KRIT	SVÅR	ALLV	LÄTT	SKR	MOD	BLOD	BROTT	KULA
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○
	○	○	○	○	○	○			○	○

BLODFÖRLUST

○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○

FYSFÖRLUST

○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○

PEG-LEGS BAKGRUND

Om man enbent tar sig genom livet med kroniska smärtor gör man vad man kan för att döva dem. Kanske öppnar sig nya möjligheter på andra sidan nästa sup? Du lever på hoppet!

Du har kommit långt sedan uppväxten i Rostov-vid-Don vid Svarta havet. Ständigt har vattnet och strömmar fört dig vidare i livet. Från fattigdom i öst till invandrarliv och gängbildning i New York. Från handelsflottan där du korsade Atlanten med både bomull och smuggelgods, till Unionens marin där du förlorade foten i attacken mot Fort Fisher i North Carolina. Från lotsarbete utanför Maine till smuggeloperationer på Potomacfloden.

Att du överlevde dina skador från kriget överraskade alla – inklusive dig själv – men spåren tvingas du bära i form av en grovt tillyxad träprotes. Smärtan som protesen orsakade formade på många sätt ditt fortsatta liv. Smärtan dövdades med alkohol och alkoholen ledde till ett liv i samhällets utkant. Under alla år lyckades du ändå behålla en förhållandevis positiv attityd. Du gjorde det du behövde för att överleva och försörja dig och ägnade inte så mycket tid till ånger eller dåligt samvete.

Under smuggelåren efter kriget transformerades du långsamt från sjömannen från Svarta Havet till mexikanska Pedro. Först handlade det om att människor systematiskt hörde fel varje gång du presenterade dig som Petrov. Till slut orkade du inte rätta folk mer. Senare kom det att handla om en sorts galghumoristisk anpassning. Det fanns en frihet i att ta på dig ett alias och låta det vara hur skruvat som helst. Du blev träbens-Pedro och gjorde det till en grej att bli den mest mexikanska av alla mexikaner och du försatte aldrig en chans att förstärka alla fördomar. Tillslut blev rollen så invand att du nästan glömde vem du egentligen är.

Under åren på skuggsidan lärde du känna Pa Short och hans gäng av svindlare och småskurkar. Varje gång ni strålade samman fann du och Pa Short varandra i drickande och oförfalskad livsglädje. Dina vilda idéer speglade Pas och ledde ofta till nya upptåg.

Nu när Shortgänget återvänder till östkusten har du sällat dig till gänget permanent och hjälper till med lokala kontakter inför vad som ser ut att bli en sista stöt. Som vanligt håller du alla dörrar öppna. Du gillar Shortgänget men vänskapen är inte så viktig att du inte är beredd att överge den om en bra möjlighet öppnar sig.

PEG-LEGS PERSONLIGHET

Du är smart och överlag handlingskraftig, även om din fot gör dig långsam och tvingar fram regelbundna pauser. Du försöker ha en positiv attityd till det mesta och hänger inte upp dig på problem eller hinder. Oavsett vad som än händer så tar du inte så allvarligt på saker utan finner ett visst nöje i att bara röra runt och sätta igång saker. I kaoset som uppstår brukar du hitta ett sätt att skörda de fördelar som går att finna.

DE ANDRA

Shortgänget består till de flesta delar av ett väl sammansvetsat gäng som ridit ihop länge.

PATRICK "PA" FINNEGAN SHORT

Patrick "Pa" Short är en galen skrävlare som du inte kan låta bli att gilla. Ni är såta suparkamrater och tillsammans har ni upplevt några av ditt livs mest episka sjöslag. Du är inte på något sätt blind för Pas brister men du bryr dig inte så mycket för i Pas närhet händer det saker. Nu verkar han ha snöat in på att göra någon form av avtryck på historien och bli en legendarisk desperado. Du uppmuntrar dessa tankar å det grövsta och kan inte vänta på att se vilket kaos det kan leda till.

MAJORIE "MA" WALKER ALIAS MA SHORT

Ma är skarp och lömsk. All den impulsivitet och galenskap som gör Pa så rolig saknas hos Ma. Hon är Shortgängets hjärna och låter sig inte ledas eller luras. Av denna anledning håller du ett särskilt öga på henne. På ytan är du ditt vanliga bekymmerslösa jag i hennes sällskap, men du vet att du har anledning att vara försiktig. Ska du kunna dra nytta av din tid med Shortgänget måste du överlista Ma – något som är lättare sagt än gjort.

WALTER "BUCKY" BUCHNER

Bucky är en kall fisk som utan tvekan skulle kasta dig framför en skenande vagn om det låg i hans intresse. Han gör inte heller någon större hemlighet av att han i bästa fall ser dig som ett irritationsmoment som han inte orkar slösa sin tid på. Någonstans kan du respektera det och känslorna är ömsesidiga. Hade Bucky inte haft den där farliga, döda blicken hade du kanske kunnat tänka dig att skapa intriger mellan honom och Sammy, men nu låter du bli.

SAMMY DIAMOND

Sammy är en gammal prostituerad med en imponerande förmåga att supa och härja loss. Du inser att du har mött din överkvinna vad det gäller kötteder och det inger givetvis respekt. Sammy saknar också helt pojkvännen Buckys dryghet och därför gillar du henne extra mycket (det är nog också din enda fördel i Buckys ögon).

SHORTGÄNGETS SISTA (?) STÖT - PEG-LEGS FÖRUTSÄTTNINGAR

Du är en del av Shortgänget. När man pratar om kriminella gäng som rider i vilda västern far tankarna lätt till unga desperados med kliande avtryckarfingrar – lika delar dödliga desperados och romantiska rebeller, redo att sluta sin tid i en sista episk shoot-out! Ni är inte det. Långt ifrån. Ni är snarare ett gäng trådslitna, åldrande suputer plågade av reumatism, tandvärk och blandade könssjukdomar.

I det kriminella rör ni er i bottenslammet och ni har bluffat, bedragit och småstulit er fram genom västern. Mycket sällan har ni använt faktiskt våld eller ens hot om våld för att få det ni vill ha. Varje gång det har börjat blåsa snålt och lokalbefolkningen sträckt sig efter sina högaflar, har ni rört er vidare. Kanske är det på grund av just detta som gänget blivit så långlivat och i viss mån framgångsrikt?

Visst är ni efterlysta men priset satt på era huvuden är ändå långt mycket lägre än den samlade förmögenhet ni ansamlat i sina sadelväskor över tid. Priset på ditt huvud stannar vid \$300 och inte ens Ma eller Pa är efterlysta för mer än \$500 var. Som jämförelse har gänget idag ett samlat byte kvar på \$12.000. Inte tillräckligt för att leva gott resten av livet, men en bra grundplåt. Om de andra bara går med på att dela den med dig, trots att du inte varit med så länge ... Pengarna har ni gömt undan på *Central Park Casino* (där ni har ert högkvarter i New York).

Det känns dock som om Shortgängets tid tillsammans drar mot sitt slut. Ni är gamla och dras med mer och mer ålderskrämpor och ni har trots allt samlat ihop så mycket stålar att det nu börjar locka att dra sig tillbaka. Även om ni kanske inte nödvändigtvis pratar i termer av "*en sista stöt*" är det uppenbart för er alla att någon form av förändring är på gång.

När ni anländer till New York med tåg känns det som att ni en gång för alla lämnat den vilda västern bakom er. Ni utnyttjar en av dina gamla kontakter och hittar ett undanskymt boende i källaren på den säsongsstängda restaurangen *Central Park Casino*. Med detta säkra hus som utgångspunkt drar ni upp era planer. En sista stöt skulle kunna vara allt som behövs.

STÖTEN MOT SCHWARZ TOY BAZAAR

Du ser vart Shortgänget är på väg och Pas ambitioner att ta saker till en ny nivå (som du inte har någon önskan att vara en del av men ser kan arbeta till din fördel). Du förbereder en exit som kommer att tillåta dig fortsätta leva ett bekvämt liv framöver. Gängets gömställe i källaren på *Central Park Casino* har du fixat genom Guiseppi Mancini - en kompis från förr. Med hjälp av vetskapen om Guiseppi har du formulerat en egen plan:

1. *Se till att ingen smiter med bytet.*

Du har instruerat Guiseppi att hålla översikt över gömstället så att ingen (läs: någon annan i Shortgänget) försöker smita iväg med det ihopsamlade bytet.

2. *Delta i kuppen som Ma planerat och fortsätta uppmuntra Pa att höja insatserna* - men sedan också se till att lämna gruppen någon gång när alla är upptagna med kaoset som utbryter.

3. *Stjäl bytet och dra.*

Du tänker ta dig till gömstället och plocka med dig gruppens samlade byte och dra vidare medan de andra har fullt upp med kuppen.



PATRICK "PA" SHORT

Lukas Thelin



"MA" SHORT

Lukas Thelin



WALTER "BUCKY" BUCHNER

Lukas Thelin



SAMMY DIAMOND

Lukas Thelin



PEG-LEG

Lukas Thelin



GIUSEPPI MANCINI

Lukas Thelin



FREDERICK SCHWARZ

Lukas Thelin



HANS-JOSEF HASSENAUER

Lukas Thelin



CLARA BRENNAN

Lukas Thelin

WALTER "BUCKY" BUCHNER

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

"MA" SHORT

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				XX	XX	XX	XX	±0
Gevär				XX	XX	XX	XX	±0
Obeväpnad				XX	XX	XX	XX	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

PATRICK "PA" SHORT

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

GIUSEPPI MANCINI

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

PEG-LEG

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

SAMMY DIAMOND

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				XX	XX	XX	XX	±0
Gevär				XX	XX	XX	XX	±0
Obeväpnad				XX	XX	XX	XX	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

CLARA BRENNAN

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

HANS-JOSEF HASSENAUER

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15

FREDERICK SCHWARZ

32 år; 177 cm; 76 kg, Brun ögon; Brun hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt

YRKE/ROLL Kongressman för Ohio, Advokat

PERSONLIGHET Fanatisk sydstatare

FÖRDELAR Detektiv/Född lögnare/M. kännare

NACKDELAR Hemlig identitet/Lojal/Omutlig

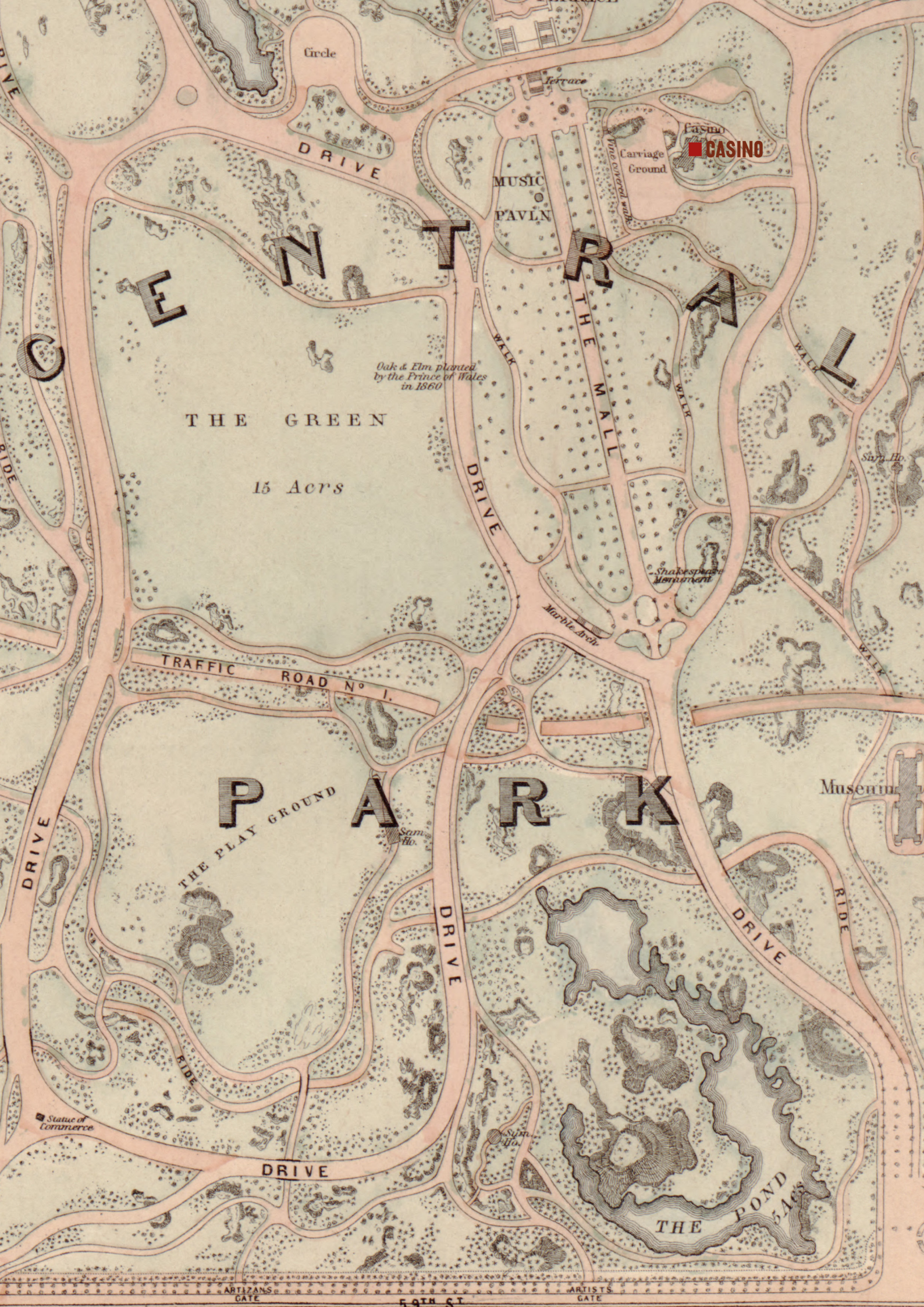
RYKTE 10/450 **ÖDESPOÄNG** 1 **NACKDELSPOÄNG** 1

FYS 13	STY 10	MOT 20	SNA 20
INT 12	SDP 20	VAK 17	

TÅLIGHET	x	CHOCK	x	STRIDSV.	x	FÖRSVAR	x	
VAPEN				TC	DV	VS	HA	KV
Revolver				xx	xx	xx	xx	±0
Gevär				xx	xx	xx	xx	±0
Obeväpnad				xx	xx	xx	xx	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Biljard 15, Etikett 15, Första hjälpen 15, Försvar 19,HV/Flå 20, Hasardspel 13, Juridik/Civil 15, Kortspel 19, Köra Vagn 18, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion 15, Rida 18, Räkna 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 12, Spara 12, Teori/Ekonomi 15, Teori/Geografi 15, Teori/Vapen 15



Circle

DRIVE

Terrace

CASINO

Carriage Ground

MUSIC PAVLN

C

E

N

T

R

A

L

THE GREEN

15 ACRES

Oak & Elm planted by the Prince of Wales in 1860

DRIVE

THE MALL

Shakespeare Monument

Marble Arch

TRAFFIC ROAD N° 1

P

A

R

K

Museum

THE PLAY GROUND

Sam. Ho.

DRIVE

DRIVE

RIDE

RIDE

DRIVE

Statue of Commerce

Sam. Ho.

THE POND

54 ACRES

ARTISANS GATE

54TH ST

ARTISTS GATE