WHEN MURDER STRIKES IN THE HOLLYWOOD HILLS, IT´S...

DEATH IN THE CITY OF ANGELS

Part I - In the Pictures

POWERED BY FATE DORP

Impressum

Text: Markus Heinen
Lektorat: Vanessa Heinen
Korrektorat: Thomas Bender, Thomas Michalski
Cover: Markus Heinen
Illustrationen: Cecil Gocotano (https://www.deviantart.com/cclg), Markus Heinen
Layoutdesign und Karte: Markus Heinen
Satz: Thomas Michalski

Mit großem Dank an die Testspieler Vanessa, Tom, Thomas und Janine – sowie an all unsere Förderer auf Patreon, durch deren Unterstützung ein Teil des Artworks in diesem Abenteuer erst möglich wurde.

© 2022 DORP GbR
Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.
Popkultur-Referenzen und -nennungen verstehen sich als Anspielung und Satire, und stellen keinen Angriff auf bestehende Urheberrechte dar.

DORP
www.die-dorp.de
DORP im Druck

Weitere Informationen
Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
Schreibt uns unter thomas.michalski@die-dorp.de
oder besucht uns online unter www.die-dorp.de

Inhaltsverzeichnis

Übersicht 4
Worum geht es? 4
Die Auswahl der Spielercharaktere und des Systems 5
Abenteuerübersicht 6
Das Abenteuer 8

Orte 9
Tatort 9
Hollys und Amandas Apartment 11
John Dallas‘ Anwens 15
Marcos Apartment 20
Los Angeles Central Library 22
LAPD Headquarter 23
Los Angeles County Museum of Art 27
Hollywood Museum 29
MGM Studios 31
Hollywood Bowl 32
Firma „Film Safe“ 33
Roscoe Donovans Apartment 34
Joey DeSotos Apartment 35
Alvin Malons Wohnung 36

Finale 37

Charaktere 38

Handouts 45
Holly Ryans‘ Besitztümer 45
Gästeliste 46
Videokassette 46

Karten 47

OGL 48

ÜBERSICHT

WORUM GEHT ES?

Das vorliegende Abenteuer steht ganz in der Tradition der Action-Crime-Blockbuster der 80er Jahre und ihrer geistigen Nachfolger. Zu Beginn gibt es meist ein Verbrechen, das die Polizei oder zumindest einen Privatdetektiv auf den Plan ruft. Klar stochern sie zunächst im Dunkeln, aber früher oder später wird klar, wer hinter der ganzen Sache steckt und zwischendurch gilt es neben Nachforschungen vor allem jede Menge böser Typen aus dem Weg zu räumen. Vorrangig mit Blei natürlich. So soll es natürlich auch hier sein.
Darum ist der gewählte Schauplatz L.A., ein Ort der schon seit den Tagen Philipp Marlows für „hard boiled"-Action steht und daran hat sich auch bis heute kaum etwas geändert.

Referenzen

Beverly Hills Cop (1984)
Beverly Hills Cop 2 (1987)
Beverly Hills Cop 3 (1994)
Lethal Weapon (1987)
Lethal Weapon 2 (1989)
Auf die harte Tour (1991)
Kiss Kiss Bang Bang (2005)
The Nice Guys (2016)
Detektiv Rockford – Anruf genügt (1974 – 1980)
Ein Colt für alle Fälle (1981 - 1986)

Musikliste (Beispiele)

Alphaville – Forever Young (1983)
Billy Idol – Mony Mony (1981)
Billy Squier – The Stroke (1981)
Blondie – Atomic (1982)
Bonnie Tyler – Total Eclipse of the Heart (1983)
Eurythmics – Sweet Dreams (are made of this) (1983)
F.R. David – Words don`t come easy (1982)
Frankie goes to Hollywood – Relax (1984)
Harold Faltermeyer – Axel F. (1985)
Joan Jett & The Blackhearts – Everyday People (1983)
Kim Carnes – Bette Davis Eyes (1981)
Laura Branigan – Self Control (1984)
Madonna – Material Girl (1984)
Men Without Hats – Saftey Dance (1983)
Michael Jackson – Billie Jean (1983)
Prince – Purple Rain (1983)
Queen – Another one bites the dust (1980)
Styx – Mr. Roboto (1983)
The Police – Every Breath you take (1983)
Toni Basil – Hey Mickey (1981)
Van Halen – Jump (1983)

Die Auswahl der Spielercharaktere und das System
Vorweg sollte man sich über die Charaktere einig sein. Das Abenteuer selber geht davon aus, dass die Gruppe komplett aus offiziellen Beamten (Polizisten, Staatsanwalt oder ähnlichem) besteht. Ist dies der Fall, ist der Einstieg ins Abenteuer natürlich einfach: Sie werden zum Ort des Geschehens beordert und mit der Aufklärung des Falles betraut. Aber auch befreundete Reporter oder ein Privatdetektiv sind problemlos möglich, in die Handlung zu integrieren.

Wem das zu gewöhnlich ist, für den bietet FATE noch eine interessante Alternative: Denn es kann auch spannend sein, gar nicht zu viel vor der Sitzung festzulegen, sondern die Charaktere tatsächlich erst während des Spiels nach und nach mit Leben und Hintergrund zu füllen. Vergleiche FATE Core ab Seite 58.

Eine kleine Neuerung haben wir bei dem vorliegenden Abenteuer für die Charaktere (sofern sie wirklich allesamt Polizeibeamte sind) noch eingebaut. Auf dem Charakterbogen gibt es nun noch vier Felder „Verwarnung“. Dies könnte den Spielern zustoßen, wenn sie ihre Kompetenzen maßlos übersteigen. Nach drei Verwarnungen erfolgt dann nämlich die vorläufige Suspendierung und der Captain will ihre Marke und Dienstwaffe.
Dies bedeutet nicht, dass sie aus dem Spiel sind (welcher Actionheld der 80er würde sich auch schon von so etwas banalem wie einer Suspendierung abhalten lassen?), aber immerhin würden sie verschiedene Privilegien verlieren, die ihre Beschäftigung bei der Polizei mit sich bringt.
Dies ist also ein kleiner Mechanismus, der noch einmal einen zusätzlichen Reiz und eine gewisse Herausforderung mit sich bringen soll.

FATE ist ein schönes, schlankes System für erzählerische Runden. Aber im Grunde ist es nahezu egal, nach welchen Regeln ihr das Abenteuer spielt. Wenn etwa Savage Worlds das Universalsystem eurer Wahl ist, dann spricht nichts dagegen.
Dank der Lizenz des Spiels können wir jedoch auch eine Druckfassung umsetzen, ohne viele Hürden nehmen zu müssen.

Auf unserer Webseite die-dorp.de gibt es begleitend zu diesem Abenteuer noch ein kostenloses „Print & Play“-Set zur Unterstützung. Darin finden sich ein Charakterbogen, die Handouts aus diesem Abenteuer, die im Anhang befindliche Karte von LA in einer Version für Spieler und einer für die Spielleitung sowie alle im Text erwähnten Aspekte als Referenzkarten (nebst Blanko-Karten).

Ach übrigens, bevor wir loslegen: Die Regeln von FATECore könnt ihr auch kostenlos und legal im Netz herunterladen.
www.faterpg.de bietet euch alles, was ihr braucht.

Abenteuerübersicht

Zeit: Mai 1985
Ort: L.A.

Als die Leiche der jungen Schauspielerin Holly Ryan aus dem Wrack ihres Wagens geborgen wird, deutet zunächst alles auf Selbstverschulden hin, immerhin wurden Drogen im Wageninneren gefunden. Als jedoch ein Zeuge auftaucht, der behauptet es handele sich um Mord, müssen die Spieler mit ihren Ermittlungen den wahren Schuldigen finden.
Die wahren Hintergründe der Geschichte nehmen dabei jedoch schon viel früher ihren Anfang.

Schatten der Vergangenheit …

1940: Auf Befehl Hitlers werden, nach der Kapitulation Frankreichs, zahlreiche Kunstwerke sowohl des französischen Staates als auch von Privatpersonen sichergestellt.

1944: John Dallas kommt mit der 66. Infanterie-Division nach Europa und stößt auf ein Versteck geraubter Kunstschätze. Zusammen mit seinem Kumpel Alvin Malone fasst er den Entschluss, dies zunächst geheimzuhalten, um die Schätze heimlich außer Landes schaffen zu können. Während der letzten Kriegsmonate gelingt es ihnen jedoch nur einen kleinen Teil mitzunehmen. Den Rest verstecken sie, um ihn nach dem Krieg unauffällig in die Staaten zu überführen.

1945: Nach Ende des Zweiten Weltkrieges werden John Dallas und Alvin Malone in die Heimat zurückgeschickt, ohne dass sie eine Möglichkeit gehabt hätten, den Rest der Beutekunst mitzunehmen. Zudem sind auch immer noch höherrangige Offiziere und die eigentlichen Eigentümer darum bemüht, geraubte Kunstwerke wiederzufinden und ihren rechtmäßigen Besitzern wieder zurückzugeben.

1947: John Dallas beginnt seine Karriere als Regisseur in Hollywood und fasst einen Plan, wie er die versteckten Kunstwerke nach Amerika schaffen kann.

1948: Während John Dallas sich auf seine Laufbahn als Regisseur konzentriert, schlägt Alvin Malone eine kriminelle Laufbahn als Hehler von Antiquitäten ein.

1951: John Dallas dreht den Mantel-und-Degen-Film „The Crimson Cavalier“. Dieser dient vor allem dazu, die in Europa versteckten Kunstwerke nach Beendigung der Dreharbeiten, als Requisiten getarnt, nach Amerika zu überführen. Alvin Malone soll dafür sorgen, dass die richtigen „Requisiten“ ihren Weg in die USA finden. Ein paar der Kunstwerke landen jedoch gut sichtbar im Film, ohne das John Dallas dies verhindern kann. Zwar versucht er, diesen Fauxpas im Schnitt zu mindern, aber da er zu jenem Zeitpunkt noch nicht die volle künstlerische Kontrolle über

sein Werk hatte, blieben einige der Szenen erhalten.

1952: *„The Crimson Cavalier“* kommt in die Kinos und wird ein ansehnlicher Erfolg, der den Grundstein für John Dallas‘ Karriere legt.

1956: Walter Campbell, ein ehemaliger Armeekumpel, der früher in der *Monuments, Fine Arts and Archive Section* tätig war kommt John Dallas und Alvin Malone auf die Schliche. Um nicht ins Gefängnis zu müssen, ermordet ihn John Dallas zusammen mit Alvin Malone und lässt es wie einen Unfall aussehen.

1977: Alvin Malone ist mittlerweile durch seine Spielsucht und fehlgeschlagenen Investitionen hochverschuldet und versucht John Dallas zu erpressen und ihm den Mord an Walter Campbell alleine in die Schuhe zu schieben. John Dallas lässt ihn daraufhin ebenfalls ermorden und die Leiche beseitigen. Damit entledigt er sich des einzigen wirklichen Mitwissers an dem Mord an Walter Campbell im Jahre 1956.

1984: Holly Ryan hilft einer Schauspielerkollegin beim Umzug und der Wohnungsrenovierung. Dabei stößt sie auf die Aufzeichnungen von Alvin Malone und erfährt so von John Dallas‘ Kunstschmuggel. Sie beschließt, ihn damit zu erpressen, um so endlich ihre Schauspielkarriere in Schwung zu bringen.

1985: John Dallas geht zum Schein auf den Erpressungsversuch Holly Ryans ein und gibt ihr eine größere Rolle in seinem nächsten Film. Nach einer Party in seinem Anwesen lässt er sie jedoch von seinen Männern fürs Grobe umbringen und das ganze wie einen Unfall aussehen.

DAS ABENTEUER

Der Aufbau des Abenteuers gliedert sich in die wichtigsten Schauplätze. Dort wird dann anhand der einzelnen Tage aufgeführt, was passieren könnte. Natürlich stellt dies den Idealfall des Ablaufs dar. Sollten deine Spieler irgendwo abweichen, müssen die Ereignisse natürlich entsprechend angepasst werden. Außerdem kann es auch immer wieder vorkommen das neue Schauplätze auf den Plan treten.

Die Aspekte sind dabei natürlich nur Angebote, wenn du einen passenderen Aspekt hast, nimm‘ einfach den. Und natürlich werden auch die Spieler selbst im Laufe des Spiels den einen oder anderen Aspekt prägen. In unserem Print&Play-Kit finden sich leere Aspektekarten im klassichen 80er Jahre Look.

Dort gibt es auch eine Karte für die Spieler. In der Testrunde wurde diese auf DIN A3 ausgedruckt und auf Karton geklebt. Die Spieler konnten dann mit verschiedenfarbigen Pins die wichtigen Orte markieren. Die bereits eingetragenen Orte dienen hierbei der leichteren Orientierung. Eine Karte mit allen spielrelevanten Orten für die Spielleitung findet sich am Ende dieses Abenteuers.

Ort: Tatort Hollywood Hills / L.A.

Erster Tag

Montag, 6. Mai

In den frühen Morgenstunden des 6. Mai, gegen 5:30 Uhr wird das Wrack von *Holly Ryans* Wagen in den Hollywood Hills durch eine Streife entdeckt.
Zunächst deutet alles darauf hin, dass sie einen Unfall hatte und von der Straße abgekommen ist.

Aspekte

Es ist was faul hierbei

Die Brieftasche des Opfers ist schnell gefunden und gibt nicht nur Aufschluss über die Identität der Toten, sondern auch über ihren derzeitigen Wohnort. Bei der Leiche handelt es sich um die angehende Schauspielerin *Holly Ryan.* Sie war noch kein großer Star und hatte bis jetzt lediglich ein paar Nebenrollen in Filmen und Serien, aber eventuell kommt ihr Gesicht dem ein oder anderen doch bekannt vor. Des Weiteren lässt sich auch eine Einladung zu einer Party finden, die am Vorabend des Unfalls in den Hollywood Hills stattgefunden hat und bei der *Holly Ryan* anscheinend zu Gast gewesen war. Bei der Location handelt es sich um das Anwesen des Regisseurs und Produzenten *John Dallas*.

Ob Bereitschaftsdienst oder früh morgens zum Tatort gerufen, die Spielercharaktere sollten mit als Erste am Tatort eintreffen. Zwar ist das Abenteuer darauf ausgelegt, dass die Spieler Beamte des LAPD sind, aber auch ein Reporter könnte von einem Polizeibeamten einen heißen Tipp bekommen haben und somit zuerst vor Ort sein.

Inhalt der Brieftasche:

- Führerschein → Identität der Toten, **Hollys Apartment**: Seite 11
- Bibliotheksausweis (L.A. Public Library) → Identität der Toten, **Hollys Apartment**: Seite 11
- Kreditkarte (American Express) → Identität der Toten, **Hollys Apartment**: Seite 11
- Einladung zu John Dallas Party → **John Dallas Anwesen**: Seite 15
- Kinokarte (ArcLight Hollywood)
- Eintrittskarte L.A County Museum of Art → **Los Angeles County Museum**: Seite 27
- Quittung über ein Essen vor 3 Tagen in einem Diner in der Innenstadt
- 43,67$ in bar

Bei der ersten Untersuchung des Unfallwagens finden sich erhebliche Reste von Kokain in einem Päckchen. Daher kommt unter den Beamten schnell der Verdacht auf, die Frau hätte unter Drogeneinfluss die Kontrolle über den Wagen verloren. Obwohl der Fall recht klar zu sein scheint, taucht unter den ersten Schaulustigen am Unfallort, vorrangig Jogger und Heimkehrer von Partys, auch ein Augenzeuge des Unfalls auf.
Matt Baskin ist ein bekannter Obdachloser in der Gegend und er vertraut den Spielern an, er habe den angeblichen Unfall beobachtet. Dabei habe ein anderer Wagen *Holly Ryans* Auto abgedrängt. Anschließend seien zwei Kerle ausgestiegen und zum Wrack gegangen. Sie hätten kurz nach Holly geschaut, aber keine Anstalten unternommen, ihr zu helfen und anscheinend irgendetwas im Wageninneren gemacht. Dies alles soll sich in der Nacht abgespielt haben, etwa zwischen 1:00 Uhr und 2:00 Uhr. *Matt Baskin* habe sich aus dem Staub gemacht, als die beiden Kerle anfingen, die nähere Umgebung in Augenschein zu nehmen, ganz so als wollten sie sichergehen, dass sie keiner beobachtet hatte. Baskin sei erst zurückgekommen als die Polizei schon wieder vor Ort war. Eine genauere Beschreibung der beiden Männer kann er leider nicht geben, da es zum einen zu dunkel war und er sich nicht näher herangetraut hatte. Sie sahen allerdings kräftig aus und einer hatte einen Schnauzbart, ganz so wie der Schauspieler bei Magnum.

Nachdem hier alle Spuren gesichert wurden, wird das Wrack zur Polizeistation und Holly Ryans Leiche in die Gerichtsmedizin gebracht.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Identität: Holly Ryan, Schauspielerin
- Derzeitige Adresse → **Hollys Apartment:** Seite 11
- Letzter Aufenthaltsort vor ihrem Tod → **John Dallas Anwesen:** Seite 15
- Augenzeuge: *Matt Baskin,* der berichtet, der Unfall sei herbeigeführt worden
- Vage Beschreibung der zwei unbekannten, angeblichen Mörder

ORT: HOLLYS UND AMANDAS APARTMENT LINCOLN HEIGHTS / L.A.

Erster Tag
Montag, 6. Mai

ASPEKTE

Gescheiterte Träume

Holly Ryan wohnt zusammen mit ihrer Mitbewohnerin *Amanda Winters* in einer kleinen Wohnung im Stadtteil Lincoln Heights. Während Holly von einer Karriere als Schauspielerin träumte und sich nebenbei mit Jobs als Kellnerin über Wasser hielt, arbeitet ihre Mitbewohnerin als Verkäuferin in einer Modeboutique in Downtown L.A.

Amanda ist sichtlich bestürzt, als sie von Hollys Tod erfährt. Sie haben jetzt seit etwa zweieinhalb Jahren zusammengewohnt und sich in dieser Zeit auch angefreundet. Sie hatte sich nicht darüber gewundert, dass Holly abends nicht nach Hause gekommen sei. Zwar hatte sie gegen 2:15 Uhr kurz gedacht, jemanden gehört zu haben, aber dann doch nichts Ungewöhnliches entdeckt.

Bei dem Geräusch handelte es sich um Joey DeSoto und Roscoe Donovan, die nach dem Mord an Holly Ryan einen Abstecher zu deren Wohnung gemacht haben, um auf Anweisung von John Dallas das belastende Material sicherzustellen. Als sie aber Amanda in der Wohnung vorfanden, sind sie schnell unverrichteter Dinge wieder abgezogen, um keinen Verdacht aufkommen zu lassen, Hollys Tod könnte doch kein Unfall gewesen sein.

Hollys Freund:
Seit etwa drei Monaten hatte Holly wohl auch wieder einen festen Freund namens *Marco Turro,* den sie über die Arbeit kennengelernt hatte und bei dem sie auch ab und an die Nacht verbrachte. Amanda wird noch während der Anwesenheit der Spieler bei der Arbeit anrufen und sich wegen des Schocks für den heutigen Tag freinehmen.

Drogen:
Auf das Kokain angesprochen gibt sich Amanda verwirrt. Sie kann sich dies bei Holly nicht vorstellen und auch sei ihr bis jetzt nicht bekannt gewesen, dass diese jemals zu Drogen gegriffen hätte. Sicherlich, eine Flasche Wein nach einer erneuten Rollenabsage war schon einmal drin und auch die ein oder andere Zigarette, aber nichts Härteres. Da sei sie sich sicher.

Holly Ryans Zimmer ist recht übersichtlich. Es gibt ein Bett, einen Kleiderschrank, eine Kommode, die auch als Schminktisch dient, sowie einen Fernseher. Es ist zwar nicht unordentlich, aber auch nicht penibel aufgeräumt, zudem finden sich einige Bilder von Holly und Marco. Bei einer gründlicheren Durchsuchung findet sich ein Taschenkalender in dem einige Termine eingetragen sind:

- Datum der Party bei John Dallas (rot eingekreist)
- Datum des Besuches im Museum
- Datum des Kinobesuches
- Datum des letzten Besuches bei ihren Eltern

Nach Abzug der Spieler werden sich Joey DeSoto und Roscoe Donovan – mit gefälschten Polizeimarken – Zutritt zu Holly Ryans Apartment verschaffen, um sich dort ungestört umzusehen. Jedoch bleibt ihnen nicht viel Zeit und so nehmen sie neben ein paar Bilder von Holly und ihrem Freund Marco, um zu wissen wie er aussieht, einen Flyer des J. Paul Getty Museums (auf dem der Name Marion True vermerkt ist) aus dem Parpierkorb mit. Die genaue Adresse von Marco Turro haben sie zwar von Amanda Winters erhalten, müssen aber auch selber vorsichtig vorgehen, um nicht den möglichen laufenden Ermittlungen in die Quere zu kommen und so weitere Fragen aufzuwerfen.

Falsche Polizisten:
Am frühen Nachmittag oder spätestens dann wenn die Spieler die Wohnung wieder verlassen haben, wird *Amanda Winters* bei der Polizei anrufen und sich nach den beiden Polizisten erkundigen, die noch einmal bei ihr aufgetaucht seien, um Hollys Zimmer zu durchsuchen. Angeblich ging es dabei um die Drogen, die man in Hollys Wagen gefunden hatte und man wollte dieser Spur noch einmal gewissenhafter nachgehen. Jedoch sei ihr das Ganze ein wenig suspekt vorgekommen. Amanda Winters kann zwar eine Beschreibung der beiden „Polizisten“ geben, deren Namen sind allerdings falsch. *Detective Cates* ist in Wirklichkeit *Joey DeSoto* und hinter *Detective Brown* verbirgt sich *Roscoe Donovan*. Beide benutzten gefälschte Marken, um sich Zutritt zur Wohnung zu verschaffen und dann in aller Ruhe Hollys Zimmer zu durchsuchen. Allerdings sind sie nicht fündig geworden.
Wenn die Spieler daraufhin Hollys Zimmer genauer unter die Lupe nehmen, werden sie feststellen, dass die beiden Unbekannten sehr gründlich vorgegangen sind. Es herrscht nicht die willkürliche Unordnung wie nach einem Einbruch, sondern es drängt sich eher der Eindruck auf, dass hier jemand sehr systematisch vorgegangen ist und nach etwas Bestimmten gesucht hat. Allerdings lässt sich nicht feststellen, ob sie fündig geworden sind oder nicht, da auch Amanda nicht sagen kann ob etwas fehlt.

Die Spieler können eventuell feststellen, dass ein oder zwei Bilder fehlen, die bei ihrem ersten Besuch noch an der Wand gehangen oder auf dem Frisiertisch gestanden haben. *Amanda Winters* ist sich zwar auch nicht sicher, meint aber, dass die Bilder Holly und Marco zeigen würden, allerdings gibt es noch ein paar vorhandene Bilder, auf denen beide gemeinsam zu sehen sind.

Was bleibt, ist Amanda zum Polizeihauptquartier zu bringen oder bringen zu lassen, wo sie dem Polizeizeichner detaillierte Beschreibungen der beiden falschen Polizisten geben kann. Diese Bilder werden allerdings frühestens am späten Nachmittag oder spätestens am nächsten Morgen fertig sein.

Videokassette:
Wenn die Spieler nach ihrem Besuch bei Marco Turro wieder im Apartment vorbeischauen, um nach der Videokassette von „The Crimson Cavalier“ zu suchen, so finden sie diese zwischen ein paar anderen Filmen in einem kleinen Sideboard unter dem Fernseher. Interessanter ist allerdings der Schlüssel, der im Inneren der Hülle mit etwas Klebeband festgeklebt ist. Augenscheinlich handelt es sich dabei um einen Schließfachschlüssel, allerdings ohne irgendwelche Hinweise für eine mögliche Zuordnung. Auch Amanda Winters weiß nichts Genaueres darüber oder könnte sagen zu welchem Schließfach er gehört.

Der Schlüssel:
Der Schlüssel gehört natürlich zu einem Schließfach, in dem Holly alle belastenden Dokumente über John Dallas gelagert hat. Zu einem solch frühen Zeitpunkt sollten diese den Spielern aber noch nicht in die Hände fallen, daher gibt es mehrere Möglichkeiten und falsche Fährten für den Schlüssel. Für welches Versteck du dich als Spielleitung letztendlich entscheidest, hängt ganz von dir und der Schnelligkeit deiner Spieler ab. Daher listen wir hier nur ein paar mögliche Verstecke auf:

- Bankschließfach (die richtige Bank herauszufinden ist dann natürlich eine Fleißaufgabe, die Zeit kosten kann)
- Los Angeles Museum of Art (immerhin war Holly Ryan wegen Nachforschungen hier)
- Union Station (große Bahnhofshalle mit vielen Schließfächern und Holly reiste von hier ab, wenn sie ihre Eltern besuchte)
- Los Angeles International Airport (liegt etwas außerhalb, viele Schließfächer. Holly reiste von hier ab wenn sie ihre Eltern besuchte.)
- Fitnessstudio (Holly besuchte ab und an ein Fitnessstudio)

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Holly Ryans richtiger Name: *Martha Ryan* und Adresse ihrer Eltern in Ohio
- Hollys Freund: *Marco Turro* → ***Marco Turros Apartment:*** Seite 20
- Kein bekannter Drogenkonsum bezüglich Kokain
- Bei der Durchsuchung des Zimmer findet sich zunächst nichts Verdächtiges oder Auffälliges (Die Videokassette *„The Crimson Cavalier“* mit dem Schlüssel sollte bei der ersten Durchsuchung noch nicht als wichtig auffallen, da sie auch gut sichtbar „versteckt“ zwischen einigen anderen Videokassetten steht.)
- Videokassette mit Schließfachschlüssel (Nach Informationen von Marco Turro)
- **Fehlende Seite in Holly Ryans Notizkalender (deckt sich mit dem Datum auf der Eintrittskarte ins Los Angeles County Museum of Art)**
- Beschreibungen der falschen Polizisten *Joey DeSoto* und *Roscoe Donovan.* → **LAPD Headquarter:** Seite 23
- Durchsuchung von Hollys Zimmer durch falsche Polizisten
- Fehlende Bilder von Holly und Marco

ORT: JOHN DALLAS' ANWESEN HOLLYWOOD HILLS / L.A.

Erster Tag

Montag, 6. Mai

John Dallas besitzt ein Anwesen in den Hollywood Hills, welches aus den 40er/50er Jahren stammt, sowohl die Architektur als auch die Einrichtung betreffend. Die Villa ist vollgestopft mit Antiquitäten und Erinnerungsstücken an seine eigene bewegte Karriere, vor allem Poster seiner Filme und natürlich etliche Auszeichnungen, darunter auch ein Oscar für die beste Regie.

ASPEKTE

- Glanz vergangener Tage
- Dick im Geschäft
- Die Höhle des Löwen

Dazwischen verbergen sich auch ein paar echte Antiquitäten die noch aus seiner Zeit als Kunstschmuggler stammen und von denen er annimmt, dass sie heute keiner mehr zuordnen kann (unter anderem das „Porträt eines jungen Mannes“ von Raffael aus dem Jahre 1513/14). Stelle das Gemälde aber nicht zu sehr in den Vordergrund, sondern lasse es in die allgemein Beschreibung über die Villa mit einfließen, um den Eindruck eines reichen Hollywoodregisseurs zu festigen. Des Weiteren finden sich auch ein paar Fotos aus Dallas Zeit als Kriegsreporter während des zweiten Weltkriegs mit seiner alten Einheit. Zu diesem frühen Zeitpunkt sollten die Spieler diesen Sachen aber noch keine Bedeutung zumessen können und sie lediglich als interessante Punkte in John Dallas bewegter Vergangenheit abtun.

Die Party:
John Dallas empfängt die Spieler freundlich sobald er den Grund ihres, eventuell auch noch morgendlichen, Besuches erfährt. Er erzählt ihnen, dass *Holly Ryan* natürlich auf seiner Party anwesend war. Er hatte sie eingeladen, weil er sie in einer ihrer letzten Rollen gesehen und ihr daraufhin eine größere Rolle in einem seiner nächsten Filme angeboten hatte. Die Party war ein ungezwungener Anlass sie einigen anderen wichtigen Persönlichkeiten der Filmbranche und dem Kernteam der kommenden Produktion vorzustellen. Sie habe sich gegen 1:15 Uhr verabschiedet. Zu diesem Zeitpunkt seien nur noch ein paar wenige Gäste auf der Feier gewesen.

Sobald die Spieler John Dallas Anwesen verlassen haben wird dieser seine Männer fürs Grobe, Joey DeSoto und Roscoe Donovan anrufen und sie darüber informieren, dass es wohl doch einen Zeugen gab und die Polizei vielleicht wegen Mordes und nicht wegen eines Unfalls ermitteln wird. Zudem konnten sie bis jetzt auch noch nicht die ihn belastenden Beweise finden, mit denen Holly John Dallas erpresst hatte. Er weist die beiden an, nochmal in Hollys Apartment nach den Beweisen zu suchen und auch die Augen und Ohren nach diesem ominösen Zeugen offen zu halten. Dabei sollen die beiden allerdings diskret vorgehen, damit die Polizei keinen weiteren Verdacht gegen ihn schöpft.

Wenn die Spieler bereits mit Hollys Freund *Marco Turro* gesprochen haben, bestätigt John Dallas ihnen, dass es sich bei der Party um eine Feier im kleinen Kreis gehandelt habe, für das Produktionsteam und die Schauspieler seines nächsten Filmes.
John Dallas gibt sich redlich bestürzt wenn er erfährt, dass Holly einen tödlichen Unfall hatte. Er macht sich Vorwürfe, dass er ihr kein Taxi gerufen hat und sie stattdessen selbst hat fahren lassen.
Wenn die Spieler andeuten, dass es sich um Mord gehandelt haben könnte, zeigt er sich verwirrt, aber gleichzeitig interessiert. Er selbst kann sich keinen Grund vorstellen, warum jemand *Holly Ryan* ermorden sollte und auch auf die eher dürftigen Beschreibungen der angeblichen Mörder kann er keine konkreten Hinweise geben um wenn es sich handeln könnte. Auf die anderen Gäste angesprochen, erklärt er sich natürlich bereit, den Spielern über sein Büro die Liste faxen zu lassen.

Drogen:
Zu *Holly Ryans* Kokainkonsum äußert sich *John Dallas* nur vage. Natürlich weiß er um dieses „weiße Teufelszeug“, wie er es selber nennt und auch, dass es gerade unter den jüngeren Kollegen schnelle Verbreitung findet. Er persönlich hält nichts davon. Seine bevorzugten Drogen sind immer noch Zigarren und ein guter Whiskey, und auf seiner Party duldet er so etwas

wie Kokain natürlich auch nicht. Er kann aber auch nicht verhindern, dass sein Gäste in einem unbeobachteten Moment nicht doch etwas zu sich nehmen. Von Holly hätte er so etwas zwar nicht gedacht, aber so kann man sich wohl täuschen.

Wenn die Spieler später am Tag noch einmal bei John Dallas vorstellig werden sollten, um ihn zu befragen, so wird er zwar freundlich alle Fragen beantworten, die mit dem Unfall zu tun haben, aber wenn er merkt, dass die Spieler ihm zu unangenehm auf die Pelle rücken, wird er das Gespräch, wenn auch höflich, für beendet erklären und mit Verweis auf seine Arbeit die Polizisten bitten sein Anwesen zu verlassen und weitere Anfragen an sein Büro zu richten. Immerhin sei er mit der Vorbereitung zu seinem neuen Film beschäftigt und hat nun ja auch noch eine wichtige Nebenrolle neu zu besetzen.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Bestätigung der Anwesenheit *Holly Ryan* auf der Party und der Grund ihres Besuches
- Bestätigung des Todeszeitpunktes (Verlassen der Party gegen 1:15 Uhr)
- Eventuelle Bestätigung von *Marco Turros* Aussage, warum Holly alleine auf der Party war
- Gästeliste wird ans LAPD gefaxt

Zweiter / Dritter Tag

Dienstag 7. Mai/Mittwoch 8. Mai

Mittlerweile hat auch John Dallas mitbekommen, dass die Sache für ihn langsam aber sicher zu heiß wird und er wird versuchen, belastende Beweise verschwinden zu lassen und heimlich seine Flucht zu planen. Da er Hollys gesammelte Unterlagen zu seinen Verbrechen noch nicht in die Finger bekommen hat, bleibt ihm wohl oder übel nur die Flucht ins Ausland.

Zunächst wird er aber noch versuchen, den Spielern mithilfe seine Beziehungen in der Politik und Polizei Steine in den Weg zu legen. Erst wenn er merkt, das sich die Schlinge um seinen Hals zuzieht, wird er die Flucht antreten. Roscoe Donovan und Joey DeSoto (sofern noch nicht verhaftet oder tot) sind zu diesem Zeitpunkt bei ihm, um ihm zur Hand zu gehen. Ansonsten gibt es noch ein paar weitere Handlanger, die John Dallas behilflich sein können.
John Dallas besitzt einen Privatjet, den er startklar am LAX bereithält.
Hier bietet sich eine Verfolgungsjagd mit anschließendem Showdown auf dem Flugfeld an oder aber John Dallas kann etwas weniger spektakulär in seiner Villa gestellt werden.

Wenn die Spieler es schaffen, sich vorher noch einmal Zutritt zu John Dallas Anwesen zu verschaffen, so können sie das bereits erwähnte Gemälde *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael entdecken. Dieses hing vorher in einem kleinen privaten Arbeitszimmer und steht nun fertig verpackt zum Abtransport im Flur bereit.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Fund von *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael in John Dallas Awesen.

EASTERN
PARKING

ORT: MARCOS APARTMENT ATWATER VILLAGE / L.A.

Erster Tag

Montag, 6. Mai (5:30 – 12:00 Uhr)

ASPEKTE

Der trauernde Freund
Keine Ahnung ob das wichtig ist, aber …

Marco Turro wohnt im Stadtteil Atwater Village. Er arbeitet als Cutter für Fernsehproduktionen, dabei haben er und Holly sich auch kennengelernt. Er ist mit seinem Job sehr zufrieden, wusste aber, dass Holly als Schauspielerin hoch hinaus wollte. Vor ein paar Wochen berichtete sie ihm auch, dass sie wahrscheinlich Aussicht auf eine größere Rolle habe und ihr Durchbruch unmittelbar bevorstünde. Natürlich hatte er dies schon des Öfteren gehört, aber aus irgendeinem Grund klang Holly diesmal sehr sicher – und anscheinend sollte sie auch Recht behalten. Denn kurz darauf bot ihr *John Dallas* eine größere Rolle in einer seiner nächsten Produktionen an. Sie hatten auch schon daüber gesprochen zusammenzuziehen, sobald der Film abgeschlossen wäre.

Die Party:
Über die Party in John Dallas' Anwesen wusste Marco natürlich auch Bescheid, immerhin hatte Holly seit Wochen über nichts anderes mehr geredet. Auf die Frage, warum er nicht eingeladen war, gibt er an, dass es sich um eine berufliche Party im kleinen Kreis gehandelt habe, damit sich das Produktionsteam und die Schauspieler schon einmal vorab kennenlernen konnten.

Drogen:
Auf das Kokain angesprochen reagiert er sichtlich überrascht. Er kann sich dies, oder ähnliche harte Drogen, bei Holly nicht vorstellen. Überhaupt sei ihm bis jetzt nicht bekannt gewesen, dass sie jemals zu Drogen gegriffen hätte. Diesbezüglich sei sie wohl doch noch zu sehr das behütete Mädchen aus Ohio gewesen.

Die Videokassette:
Allerdings hatte sie ihn vor ein paar Wochen gebeten, einen alten John-Dallas-Film im Nachtprogramm aufzunehmen. Er hatte sich nichts weiter

dabei gedacht, obwohl der Plot des Films so gar nicht zu Hollys Geschmack passte. Sie hatte ihm gesagt, sie wollte einfach wissen, welche Filme *John Dallas* sonst noch so in seiner aktiven Zeit als Regisseur gedreht hatte. Wenn er sich nun so dran erinnert, war es kurz bevor sie die Zusage zur Rolle erhalten hatte. Bei dem besagten Film handelt es sich um die britisch-amerikanische Produktion „*The Crimson Cavalier*“ von 1952. Ein früher Film von John Dallas, der im Europa des 18 Jahrhunderts spielt. Genaueres kann Marco über den Film aber nicht sagen, da er nur sporadisch reingeschaut habe, Holly hätte ihn aber wohl mehrmals angeschaut. Für nähere Informationen über den Film rät er den Ermittlern zum Hollywood Museum oder zum damals produzierenden Studio MGM. Die Videokassette selber müsste noch in *Holly Ryans* Apartment sein.

Der Schlüssel:
Wenn die Spieler nach dem Fund des Schlüssels noch einmal bei ihm vorbeischauen und ihn darauf ansprechen, so kann er leider auch nicht sagen wozu der Schlüssel gehört oder wo er passen könnte.

Falsche Polizisten:
Am frühen Abend suchen auch *Joey DeSoto* und *Roscoe Donovan* das Appartment von *Marco Turro* auf, allerdings ist er nicht zu Hause und erfährt erst durch Nachbarn, dass sich zwei Polizisten nach ihm erkundigt hätten. Diese Info kann er den Spielercharakteren mitteilen, ebenso die Beschreibung der Polizisten, die er zwar nur aus zweiter Hand hat, welche sich aber recht gut mit den Fahndungsbildern deckt. Er kann sich beim besten Willen nicht vorstellen, was die beiden in Hollys Zimmer gesucht haben könnten.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Kein bekannter Drogenkonsum, was Kokain oder ähnliches anbelangt
- Hollys Interesse an dem *John Dallas‘* Film „*The Crimson Cavalier*“
- Videokassette → **Hollys Apartment:** Seite 11
- Interesse der beiden falschen Polizisten an *Marco Turro.*

ORT: LOS ANGELES CENTRAL LIBRARY DOWNTOWN / L.A.

Erster Tag

Montag, 6. Mai

ASPEKTE

Tiefer graben

Sollten sich die Spieler mithilfe des Bibliotheksausweises einen Überblick über die ausgeliehenen Bücher von Holly Ryan verschaffen wollen, so werden sie leider enttäuscht. Die Karte enthält lediglich Angaben darüber, wann Holly sich Bücher ausgeliehen hatte und ob sie diese direkt in der Bibliothek angesehen oder mit nach Hause genommen hatte. Allerdings keine Angaben, um welche Bücher es sich genau handelte.

Es gibt aber auch Hinweise, dass sich Holly in den letzten Wochen einige Mikrofilme im Zeitungsarchiv angesehen hatte. Leider gibt es aber auch hier keine Angaben, welche Zeitungen, bzw. aus welchem Zeitraum sie sich angesehen hatte.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Mikrofilme alter Zeitungen

ORT: LAPD HEADQUARTER DOWNTOWN / L.A.

Erster Tag
Montag, 6. Mai

ASPEKTE
Heimvorteil
Officer, überprüfen Sie mal was für mich
Beste Pferde im Stall und Schreibtischhengste

Entweder ganz automatisch oder durch einen Anruf von *Captain Dekker*, der nächste Weg führt die Spieler zum LAPD Hauptgebäude. Zum einen gibt es einiges an Papierkram zu erledigen oder diesen an niederrangigere Beamte abzugeben, zum anderen möchte *Capt. William Dekker* wissen, wie es um die Ermittlungen im Fall bestellt ist. Die mögliche Involvierung von Hollywoodberühmtheiten bereitet ihm einiges an Unbehagen. Daher hofft er, dass sich die Sache als tragischer Unfall einer jungen, aufstrebenden Schauspielerin herausstellt und somit schnell zu den Akten gelegt werden kann. Er wird die Ermittlungen natürlich nicht behindern, aber wenn es genügend Beweise gibt, die für einen Unfall sprechen, so hofft er darauf, dass die Spieler auch dieser Meinung sind.

Polizeiliche Überprüfung:
Eine Überprüfung der Vorstrafen von *Holly Ryan, Amanda Winters* und *Marco Turro* ergibt nichts Auffälliges. Lediglich ein Strafzettel wegen Falschparkens. Jedoch keine Anzeigen oder Festnahmen bezüglich Drogendelikten.

Gästeliste:
Mittlerweile ist natürlich auch die angeforderte Gästeliste von John Dallas Party eingetroffen. Auf dieser wurden die geladenen Personen und vor allem die Uhrzeit, zu welcher sie die Party verlassen hatten, vermerkt.

John Dallas (Regisseur)
Joel Silver (Produzent): gegen 24:00 Uhr, zusammen mit Buzz Feitshans
Buzz Feitshans (Produzent) gegen 24:00 Uhr, zusammen mit Joel Silver
Tom Berenger (männliche Hauptrolle): gegen 23:00 Uhr
Teri Hatcher (weibliche Hauptrolle): gegen 22:15 Uhr
John C. Mc Ginley (Nebendarsteller): gegen 22:00 Uhr
Brion James (Nebendarsteller): gegen 23:30 Uhr

Holly Ryan (Nebendarstellerin): gegen 1:15 Uhr
Robert Richardson (Director of Photography): gegen 21:30 Uhr
Steven E. De Souza (Drehbuchautor): gegen 22:00 Uhr
David Webb Peoples (Drehbuchautor): gegen 24:00 Uhr

Eine Obduktion der Leiche wird aufgrund der dünnen Beweislage nicht genehmigt, ebenso wenig eine ausführliche Untersuchung des Unfallwagens, solange kein dringender Verdacht besteht. Schließlich will man keine Steuergelder verschleudern. Jedoch kann mit einiger Überredungskunst und eventuellen Gefallen ein Drogentest beantragt werden, da immerhin Kokain im Unfallwagen gefunden wurde. Darauf aufbauend können clevere Beamte veranlassen, dass *Holly Ryans* Leiche auf Spuren geprüft werden soll. Zwar verbleiben Kokainreste im Blut nur 1 bis 2 Tage, in den Haaren sind sie aber bis zu 90 Tage nachweisbar. Mit den Ergebnissen ist aber frühestens am nächsten Tag zu rechnen.

Falsche Polizisten:
Am frühen Nachmittag wird *Amanda Winters* bei der Polizei anrufen und sich nach den beiden Polizisten erkundigen, die um die Mittagszeit noch einmal bei ihr aufgetaucht seien, um Hollys Zimmer zu durchsuchen. Angeblich ging es dabei um die Drogen, welche man in Hollys Wagen gefunden hatte. Man wollte dieser Spur noch einmal gewissenhafter nachgehen. Jedoch kam ihr das Ganze ein wenig suspekt vor, da sie den beiden Beamten gegenüber beteuert hatte, Holly hätte bis jetzt nie Kontakt mit Drogen gehabt.

Wenn die Spieler – nach dem Anruf Amandas und der Rückkehr von Hollys Apartment – *Amanda Winters* beim Polizeizeichner abliefern, können sie frühestens am späten Nachmittag mit den Fahndungsbildern rechnen. Eine Suche nach den beiden angeblichen Polizisten in der Datenbank bringt zunächst keine brauchbaren Ergebnisse.

Die Fahndungsbilder von *Joey DeSoto* und *Roscoe Donovoan* sind fertig, wenn die Spieler am späten Nachmittag, bzw. frühen Abend im Polizeihauptquartier vorbeischauen.
Allerdings ist der Abgleich mit der Datenbank erst am nächsten Tag möglich, sodass noch keine passenden Verdächtigen präsentiert werden können. Amanda Winters wird am nächsten Tag vormittags ebenfalls noch einmal aufs Präsidium kommen, um sich verschiedene Bilder anzuschauen, wird aber auch keine neuen Erkenntnisse beitragen können.

Zeuge Matt Baskin:
Matt Baskins Aufenthalstorte ausfindig zu machen, um ihm die beiden Bilder zu zeigen, ist zwar nicht sonderlich schwierig, jedoch ein wenig zeitaufwändiger. Meistens treibt er sich in den Hollywood Hills herum und kann durch geschicktes Fragen und Kontakte ausfindig gemacht werden. Er ist sich jedoch nicht sicher, jemanden auf den Bilder wiederzuerkennen, da es noch dunkel war und er keine genauen Gesichtszüge ausmachen konnte. Lediglich bei *Roscoe Donovan* glaubt er, den Kerl mit dem Magnumschnauzbart wiederzuerkennen, der sich am Unfallwagen zu schaffen gemacht hat. Hundertprozentig sicher ist er sich aber auch dabei nicht.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Keine erkennbare Drogenvergangenheit, weder bei Holly Ryan, noch bei Marco Turro oder Amanda Winters
- Falsche Polizisten durchsuchen Hollys Zimmer
- Fahndungsbilder von Joey DeSoto und Roscoe Donovan (später Nachmittag/früher Abend)
- Drogentest an Holly Ryans Leiche
- Gästeliste von John Dallas‘ Party
- Aussage von Matt Baskin, der glaubt Roscoe Donovan wiederzuerkennen.

Sollten die Spieler zu diesem Zeitpunkt John Dallas bereits unangenehm aufgefallen sein, so werden sie von ihrem Vorgesetzten gebeten, Ermittlungen in diese Richtung mit ihm abzusprechen oder nur bei unumstößlichen Beweisen weiterzuverfolgen. Begründet wird dies damit, dass sich John Dallas ungern mit einem Mord in Verbindung gebracht sähe, da dies schlechte Publicity für seinen nächsten Film bedeuten könnte.

Zweiter Tag
Dienstag 7. Mai

Wenn die Spieler erst am Morgen wieder im Büro erscheinen, haben sie bereits die Nachricht von *Matt Baskins* Tod auf dem Tisch. Außerdem ein Foto seiner Handinnenfläche mit der teilweise erkennbaren Kennung des angeblichen Unfallwagens. Neben einigen falschen Fährten (hier kannst du als Spielleitung kreativ sein) gibt es auch einen Hinweis auf eine Firma namens „Film Safe“, ein Sicherheitsunternehmen, das vor allem im Filmbereich tätig ist. Als Inhaber wird ein gewisser Roscoe Donovan geführt, ein ehemaliger Beamter der Sitte, der wegen Korruptionsverdacht entlassen wurde und sich dann mit einer kleinen Securityfirma selbstständig gemacht hat. Seine Beschreibung passt auf eines der beiden Fahndungsbilder von Amanda Winters.

Alvin Malone:
Die Auskunft über *Alvin Malone* fördert einige interessante Fakten zutage. Er war in der Tat 1944 in Europa stationiert, in der 66. Infanterie-Division. Eine ausführliche Liste der Einheit anzufordern wird etwas dauern und die Informationen werden erst am späten Nachmittag vorliegen. Dann aber können die Spieler erfahren, dass auch John Dallas in der Einheit war und zur gleichen Zeit wie Malone in Europa als Kriegsreporter tätig war.
Nach seiner Rückkehr nach L.A. führte *Alvin Malone* offiziell ein Unternehmen für Kunstgegenstände und war auch als Requisiteur für ein paar Filmproduktionen tätig, unter anderem auch für den 1951 von John Dallas gedrehten Historienfilm „*The Crimson Cavalier“.*
In den späten 60er und frühen 70er Jahren geriet sein Unternehmen aber zusehends in Schieflage, was durch seine Spielsucht noch verschlimmert wurde. 1975 musste er sogar Konkurs anmelden und 1977 verschwand er schließlich spurlos. Sein letzter bekannter Aufenthaltsort ist eine Adresse in Northeast Los Angeles. Die derzeitige Bewohnerin ist eine Schauspielerin namens *Christine Parker.*

Ermittlungserkenntnisse

- Tod von Matt Baskin als angebliche Folge eines Unfalls mit Fahrerflucht.
- Kennung des Nummernschild des Unfallwagens mit Zugehörigkeit zu Roscoe Donovan.
- Roscoe Donovans Adresse und Identität → Roscoe Donovans Apartment: Seite 34
- Alvin Malones gemeinsamer Einsatz mit John Dallas in Europa und seine Mitarbeit bei dem Film „The Crimson Cavalier“
- Liste der Mitglieder der 66. Infanterie-Einheit
- Alvin Malones letzte Adresse → Alvin Malones Wohnung: Seite 36

ORT: LOS ANGELES COUNTY MUSEUM OF ART LA BREA / L.A.

Erster Tag
Montag, 6. Mai

ASPEKTE
Spuren der Vergangenheit

Wenn die Spieler aus irgendeinem Grund bereits am ersten Tag der Spur der Eintrittskarte nachgehen, so werden sie vor verschlossenen Türen stehen. Montags hat das Museum nämlich geschlossen, weshalb sie erst am Dienstag dort nach *Holly Ryan* fragen können. Sollten die Spieler bereits auf *Marion Trues* Namen gestoßen sein, so gibt es aber an diesem Tag noch keine Möglichkeit der Kontaktaufnahme, entweder wegen mangelnder Kenntnisse ihres Aufenthaltsortes oder ihrer Abwesenheit in der Stadt.

Schlüssel:
Zwar kann man mit Hilfe von Dienstmarken und Überredungskunst einen Wachmann davon überzeugen die Schließfächer inspizieren zu dürfen (zum Abgleich mit dem Schlüssel aus *Holly Ryans* Zimmer), aber ohne einen konkreten Grund oder einen Durchsuchungsbefehl wird man nicht mehr erreichen können.

Zweiter Tag
Dienstag 7. Mai

An der Kasse des Museums kann man sich nicht an *Holly Ryan* erinnern, zumal auch nicht immer die gleichen Personen an der Kasse tätig sind. Haben die Spieler zu dem Zeitpunkt bereits den Museumsflyer mit *Marion Trues* Namen gefunden, so können sie nachfragen was *Holly Ryan* von der Frau gewollt hat. Marion True erinnert sich auch an Holly Ryan, als diese vor ein paar Wochen bei ihr gewesen war und sie nach ein paar bestimmten Werken alter europäischer Künstler gefragt hatte. Holly Ryan gab an, für einen Film zu recherchieren und interessierte sich besonders für ein Werk namens *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael.

Den Spielern erklärt *Marion True*, dass dieses spezielle Bild, sowie einige andere Kunstgegenstände Beutekunst der Nazis aus Frankreich waren

und seit den letzten Kriegsjahren verschwunden seien. Offiziell hatten die Nazis wohl vor, diese außer Reichweite der anrückenden alliierten Truppen und in ein sicheres Versteck zu bringen. Da die Kunstgegenstände bis jetzt nicht wieder aufgetaucht sind, geht man davon aus, dass diese noch immer irgendwo in Europa versteckt sein müssen oder, was wahrscheinlicher ist, in den Kriegswirren zerstört wurden.
In gewissen kriminellen Kreisen munkelt man aber, dass es wohl einigen Leuten gelungen sei, diese Kunstgegenstände außer Landes zu bringen. Dabei wurde ein Name immer wieder genannt: *Alvin „Al“ Malone*. Ein Kleinkrimineller, Hehler, Kunstschmuggler und Spieler, der als GI in Europa war und nach dem Krieg in L.A. wohnte, bis er 1977 spurlos verschwand. Die Polizei ging damals davon aus, dass er wegen seiner Spielschulden ermordet wurde.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- *Holly Ryan* erkundigte sich über verschiedene Bilder alter europäischer Künstler, die seit dem Krieg verschwunden sind, unter anderem: *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael (1513/14)
- Hinweise auf *Alvin Malone*
- Nur in der ursprünglichen Kinofassung des Films *„The Crimson Cavalier“* kann man in einer Einstellung das *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael entdecken.

ORT: HOLLYWOOD MUSEUM HOLLYWOOD / L.A.

Erster Tag

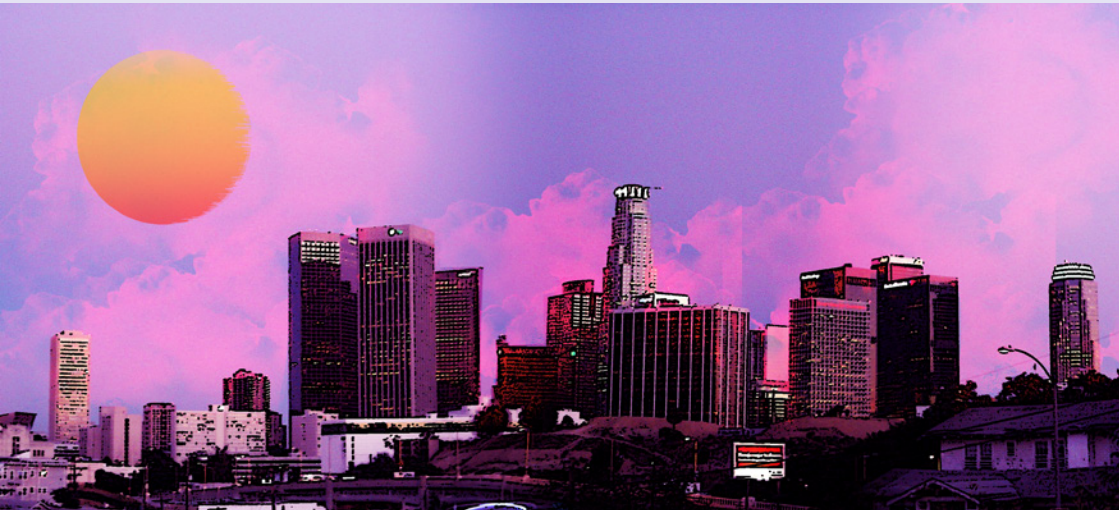
Montag, 6. Mai

ASPEKTE

Das ist ein Klassiker
Achten Sie auf die Details

Forrest L. Rhodes, der Betreiber des Museums, erklärt, der Film „The Crimson Cavalier“ sei sicher nicht schlecht, aber kaum ein zeitloser Klassiker – auch wenn er zu seiner Zeit sehr erfolgreich gewesen war und somit den Grundstein für *John Dallas* Karriere gelegt hatte. Im Prinzip handelt es sich um eine Variante der in den 50ern beliebten Mantel-und-Degen-Filme. Interessant sei, dass *John Dallas* sich dafür eingesetzt hat, den Film größtenteils an Originalschauplätzen in Europa zu drehen, wohingegen die meisten anderen Filme jener Zeit eher im Studio entstanden. Zudem existieren einige alternative Schnittfassungen des Films. Es heißt, John Dallas sei mit der damaligen Kinofassung nicht zufrieden gewesen und habe sich später dafür eingesetzt, den Film für die Fernsehfassung nochmal neu zu schneiden. Etwas, was er sonst eher selten tat.

Sollten die Spieler sich die Zeit nehmen, den Film in Gänze anzuschauen, so werden sie zunächst nichts Ungewöhnliches feststellen können, da es zum jetzigen Zeitpunkt noch keinerlei Hinweise auf den Kunstschmuggel und die verschwundenen Gemälde gibt.



Der Film
„The Crimson Cavalier“
Produktionsjahr: 1952
Regie: John Dallas
Produktion: Metro-Goldwyn-Mayer (USA) & Pinewood Studios (UK)
Laufzeit: 105 min
Starring: James Champlin, Irene Dunne, Peter Cushing, Mel Ferrer und Margot Grahame
Plot: Als „Crimson Cavalier“ kämpft der englische Adelige Lord Percy Durrideer im Vorfeld der französischen Revolution gegen den französischen Marquis de Moreau und erobert dabei auch das Herz seiner Angebeteten Leonore de Gavrillac.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- *Holly Ryans* Interesse an dem Film *„The Crimson Cavalier“*
- In der Fernsehfassung auf der Videokassette sind die entsprechenden Kunstwerke so gut wie gar nicht mehr zu erkennen.
- Lediglich in der originalen Schnittfassung aus dem MGM-Archiv kann man in einigen Szenen die Bilder erkennen, wenn man weiß, worauf man achten muss.
- Haben die Spieler beide Fassungen und die Möglichkeit, diese miteinander zu vergleichen, so wird ihnen auffallen, dass es vor allem Szenen im Palast des Marquis de Moreau sind, die in der Fernsehfassung gekürzt wurden.
- In einer Einstellung ist sogar das *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael zu erkennen, wenn die Spieler wissen, worauf sie zu achten haben.

ORT: MGM STUDIOS CULVER CITY

Erster Tag

Montag, 6. Mai

Die MGM Studios befinden sich nicht in Los Angeles selbst, sondern in der benachbarten Stadt Culver City. Dies heißt auch, dass die Spieler hier keinen direkten polizeilichen Einfluss haben und für eine Einsicht in das Filmarchiv (um z.B. die originale Schnittfassung von „The Crimson Cavalier“ zu erhalten) entweder bei den Studios freundlich anfragen (wobei es keinen Grund gibt diese Anfrage zu verweigern, auch wenn die Suche nach dem Film ein wenig dauern wird) oder bei den dort zuständigen Kollegen um Hilfestellung bitten müssten.

ASPEKTE

Das ist ein Klassiker
Achten sie auf die Details

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Original Schnittfassung von *„The Crimson Cavalier“*
- Haben die Spieler beide Fassungen und die Möglichkeit, diese miteinander zu vergleichen, so wird ihnen auffallen, dass es vor allem Szenen im Palast des Marquis de Moreau sind, die in der Fernsehfassung gekürzt wurden.
- In einer Einstellung ist auch das *„Porträt eines jungen Mannes“* von Raffael zu erkennen. Dazu müssen die Spieler allerdings wissen, worauf sie zu achten haben.

ORT: HOLLYWOOD BOWL HOLLYWOOD HILLS / L.A.

Erster Tag

Montag, 6. Mai

ASPEKTE

Zeugen sterben einsam

Etwa gegen 23:00 Uhr geht eine Meldung über einen Unfall mit Todesfolge und Fahrerflucht beim LAPD ein. Bei dem Unfallopfer handelt es sich um *Matt Baskin*, der in der Nähe des Hollywood Bowl von einem Auto angefahren wurde. Zeugen gibt es keine, allerdings deutet alles daraufhin hin, dass er von einem angetrunkenen Nachtschwärmer angefahren wurde und noch am Unfallort verstarb. Der Todeszeitpunkt wird auf etwa kurz nach 22:00 Uhr geschätzt.
Sollten die Spieler zu diesem Zeitpunkt noch unterwegs sein, bekommen sie die Nachricht über Funk noch rein, da Matt Baskin als wichtiger Zeuge in ihrem Fall geführt wird. Andernfalls erhalten sie die Nachricht am nächsten Tag im Büro.

Nachdem Roscoe Donovan von seinen Kontakten im LAPD erfahren hat, dass es doch einen Zeugen von Holly Ryans Tod gibt, entschieden er und Joey DeSoto, Matt Baskin schnellstmöglich aus dem Weg zu räumen.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Tod von *Matt Baskin*, als angebliche Folge eines Unfalls mit Fahrerflucht.
- Teilweise Kennung des Nummernschild des Unfallwagens → **Firma Film Safe:** Seite 33
- Anschrift von *Roscoe Donovan* → **Roscoe Donovans Apartment:** Seite 34

Allerdings konnte Matt Baskin sich noch einen Teil des Nummernschildes mit Kugelschreiber auf seiner Handinnenfläche notieren. Der Abgleich beim DMV kann aber erst am nächsten Tag erfolgen. Neben einigen falschen Fährten (hier kannst du als Spielleitung kreativ sein) gibt es auch einen Hinweis auf eine Firma namens „Film Safe“. Ein Sicherheitsunternehmen, das vor allem in der Filmbranche tätig ist. Als Inhaber wird ein gewisser Roscoe Donovan geführt, ein ehemaliger Beamter der Sitte der wegen Korruptionsverdachts entlassen wurde und sich dann mit einer kleinen Securityfirma selbstständig gemacht hat.

ORT: FIRMA „FILM SAFE“ SILVER LAKE / L.A.

Zweiter Tag
Dienstag 7. Mai

ASPEKTE
Sicher? Sicher!

Die Firma befindet sich im Stadtteil Silver Lake und besteht lediglich aus zwei Büroräumen plus einem kleinen Vorraum, wo die Spieler von einer Sekretärin empfangen werden. Die Mitarbeiter sind, bis auf drei Festangestellte, meist für die einzelnen Jobs angeheuerte Freiberufler. Neben *Roscoe Donovan* als Besitzer sind noch *Joey DeSoto* und die Sekretärin *Candy Mulgree* dort festangestellt.

Auf den Firmenwagen angesprochen, wird *Roscoe Donovan* angeben, dieser sei ihm gestern Nacht gestohlen worden und er habe dies heute melden wollen.

Wenn die Spieler die Firma genauer überprüfen, werden sie feststellen, dass Roscoe Donovan zum einen auffallend oft für die Sicherheit bei Filmen von John Dallas tätig war und dass er zum anderen auch einige ehemalige verurteilte Kleinkriminelle beschäftigt.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Angeblich gestohlener Firmenwagen
- Beschreibung von *Matt Baskins* und *Amanda Winters* passt auf *Roscoe Donovan*
- *Roscoe Donovan* arbeitete auffallend oft mit John Dallas zusammen

ORT: ROSCOE DONOVANS APARTMENT RAMPART VILLAGE / L.A.

Zweiter Tag
Dienstag 7. Mai

Roscoe Donovan bewohnt ein kleines Apartment in einem Gebäudekomplex im Stadtteil Rampart Village. Die Wahrscheinlichkeit ihn dort nicht anzutreffen ist groß, da er die meiste Zeit entweder in der Firma verbringt oder für John Dallas unterwegs ist.

ASPEKTE

Gefahr im Anzug

Sollten sich die Spieler dazu entscheiden, sich unbefugt Zutritt zur Wohnung zu verschaffen, so werden sie dort einige Indizien finden, die *Roscoe Donovan* mit *Holly Ryan* in Verbindung bringen.
Zum einen finden sie ein Bild aus Holly Ryans Apartment, welches Roscoe mitgenommen hatte, zusammen mit einem Flyer des Los Angeles County Museum of Art. Neben dem Telefon findet sich zudem ein Zettel, auf dem ein Name und eine Telefonnummer notiert wurden. Hierbei handelt es sich um die Kontaktdaten von *Joey DeSoto*, allerdings ohne Adresse. Natürlich können die Spieler beim Hauptquartier eine Auskunft anfordern, dies wird aber einige Zeit dauern.

ERMITTLUNGSERKENNTNISSE

- Name und Telefonnummer von *Joey DeSoto* → ***DeSotos* Apartment:** Seite 35
- Flyer des Los Angeles County Museum → Los Angeles County Museum: Seite 27

Ort: Joey DeSotos Apartment Mid City / L.A.

Zweiter Tag
Dienstag 7. Mai

Joey DeSoto bewohnt ein kleines Apartment in einem Gebäudekomplex im Stadtteil Mid City. Wenn die Spieler dort eintreffen, ist er entweder bereits verschwunden oder aber er wird bei ihrem Eintreffen nervös. Hier bietet sich eine Actionsequenz, wahlweise mit Schusswechsel und/oder Verfolgungsjagd an, die Joey DeSoto wahrscheinlich nicht überlebt.

Aspekte

Stehenbleiben, Polizei!

Alle Spuren, die zu John Dallas führen könnten, hat er bereits vernichtet. Im Mülleimer kann noch ein zerknüllter Flyer des Los Angeles County Museum of Art gefunden werden, auf dem der Name *Marion True* und eine Telefonnummer notiert sind.

Ermittlungserkenntnisse

- Flyer des Los Angeles County Museum mit Kontaktdaten von *Marion True* → **Los Angeles County Museum:** Seite 27

Ort: Alvin Malones Wohnung Northeast Los Angeles / L.A.

Zweiter / Dritter Tag

Dienstag 7. Mai/Mittwoch 8. Mai

Aspekte

Alte und neue Spuren

Christine Parker wohnt schon seit etwa 5 Jahren in der Wohnung, aber zu dem ehemaligen Bewohner *Alvin Malone* kann sie nichts sagen. Den Namen hat sie auch noch nie gehört und die Wohnung hatte sie über einen Makler bekommen. Sie ist auch Schauspielerin und konnte bereits einige kleinere Rollen in Serien und Filmen ergattern, aber auf den erhofften Durchbruch wartet sie auch noch.

Holly Ryan ist eine Bekannte von ihr. Von ihrem Tod wusste Miss Parker allerdings noch nichts. Wenn die Spieler weiter nachfragen, so erfahren sie, dass Holly vor etwa 3 Monaten bei der Renovierung der Wohnung geholfen hat.

Ermittlungserkenntnisse

- Verbindung von *Holly Ryan* zu *Alvin Malones* altem Wohnort.

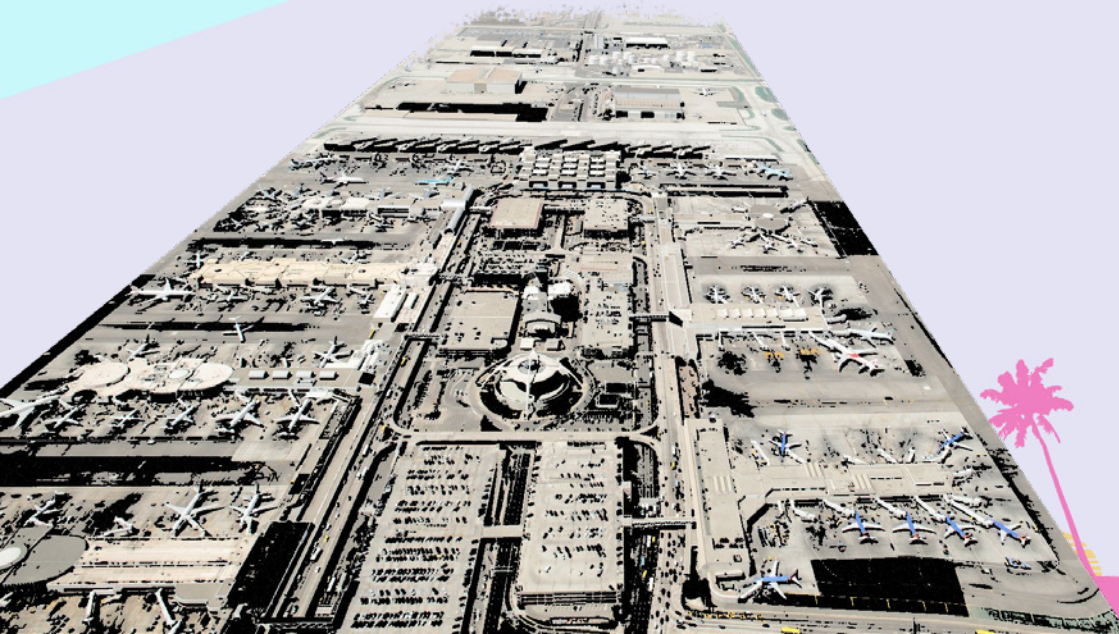
FINALE

Letzter Tag

Jeder gute Actionfilm hat im besten Fall einen letzten Schußwechsel oder Kampf mit dem Schurken. Wo kommt es also zum finalen Showown mit John Dallas? Hier gibt es vor allem zwei Möglichkeiten:

Variante 1
Die Spieler konnten rechtzeitig alle richtigen Schlüsse ziehen und schnell genug handeln, um John Dallas an einer möglichen Flucht zu hindern. Dann bietet es sich natürlich an, dass sie ihn in seiner Villa stellen. Dort kann es dann zum Kampf mit den letzten, noch verbliebenen Gehilfen und eventuell auch John Dallas selber kommen. Immerhin wird er sich nicht so einfach geschlagen geben.

Variante 2
Wenn alles etwas länger dauert, wird John Dallas auf dem Weg zum Flughafen sein, um sich von dort aus ins Ausland abzusetzen. Vielleicht müssen die Spieler ihn nach einer rasanten Verfolgungsjagd durch L.A. stellen oder sie schaffen es gerade noch, seinen Privatjet am Abflug zu hindern.



CHARAKTERE

Im folgenden werden kurz alle wichtigen Charaktere, inklusive der bereits Verstorbenen, vorgestellt. Da es eine überschaubare und vor allem wiederkehrende Anzahl an NSCs geben wird, solltest du dir diese als Spielleitung gut einprägen. Anhaltspunkte für Verhalten und Darstellung bieten vor allem all die Action- und Crime-Filme der 80er Jahre. Denke hier ruhig so klischeehaft wie nötig. Die Aspekte sind dabei teilweise sehr vage formuliert und sollen vor allem Andockmöglichkeiten für möglichst viele Ideen der Spieler bieten. Ihr könnt das natürlich auch anders handhaben.

HOLLY RYAN: 24, SCHAUSPIELERIN (†)

Eigentlich Martha Ryan aus Ohio. Mit 20 kam sie nach L.A., um dort den Traum einer großen Schauspielkarriere zu leben. Schnell musste sie jedoch lernen, dass sie nicht die einzige mit dieser Idee war. Mit kleineren Statistenjobs und Nebenrollen versuchte sie im Filmbusiness Fuß zu fassen und arbeitete nebenher als Kellnerin. Mit der Entdeckung des Mords und der Kunstschmuggelei durch John Dallas sah sie ihre Chance auf eine größere Rolle gekommen, indem sie versuchte, Dallas mit ihrem Wissen zu erpressen. Ein Plan der allerdings ihren Tod zur Folge hatte.

JOHN DALLAS: 76, REGISSEUR/PRODUZENT

John Dallas ist eine Institution in Hollywood. Der mittlerweile 76-Jährige hat im Laufe seiner Karriere unzählige Filme gedreht und produziert. Dabei gründet sich sein Reichtum auf einem Verbrechen Ende des Zweiten Weltkrieges. Damals war John Dallas als Kriegsreporter und mit einer Einheit in Europa unterwegs. 1944 stieß er mit einem weiteren Kameraden, bei der Befreiung einer kleinen Ortschaft in Deutschland, auf ein Versteck der Nazis mit geraubten Kunstgegenständen. Der Versuchung erlegen, beschlossen die beiden einen Großteil der Wertgegenstände zu verstecken. Einen kleinen Teil davon konnten sie in die Staaten schmuggeln. Mit diesem Kapital gründete John Dallas eine Produktionsfirma und drehte in den Nachkriegsjahren einen Film in Europa, den er dazu nutzte, auch die restlichen Kunstgegenstände in die USA zu schaffen.

In den 50er Jahren kam ihm dann ein ehemaliger Kamerad aus seiner alten Einheit auf die Schliche, den er daraufhin ermorden ließ. Später entledigte er sich auch seines Komplizen, als dieser versuchte, mehr Geld für sein Schweigen von ihm zu erpressen. Als die angehende Schauspielerin Holly Ryan ihn 1985 mit dem Mord und dem Kunstschmuggel erpressen wollte, damit er ihrer Karriere auf die Sprünge half, beschloss er zunächst darauf einzugehen. Nach einer Party in seinem Anwesen ließ er sie jedoch ebenfalls ermorden und das Ganze als Unfall tarnen.

Aspekte:
Wenn Sie einmal so lange im Geschäft sind wie ich …
Mein Wort ist Gesetz in dieser Stadt
Geld kann viel bewirken

Fertigkeiten:
Kontakte (+5)
Ressourcen (+4)
Täuschung (+4)
Charisma (+3)
Handwerk (+3)
Wissen (+3)
Wahrnehmung (+2)
Schießen (+1)

Stunts:

Gut vernetzt: Du kannst Kontakte anstatt Provozieren nutzen, wenn du einen Vorteil erschaffen willst, der darauf basiert, dass das Ziel Angst vor dir hat.

Geld regiert die Filmwelt: Du kannst Ressourcen anstatt Charisma in allen Situationen nutzen, bei denen die prahlerische Darstellung von Vermögen deine Sache ist.

Einen guten Eindruck machen: Zweimal pro Spielsitzung kannst du einen Schub, den du bei einer Charisma-Probe bekommen hast, in einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz umwandeln.

Stress:

3 Kästchen auf dem körperlichen und 4 Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.

ROSCOE DONOVAN: 40, SCHLÄGER

John Dallas' Mann fürs Grobe. Zusammen mit Joey DeSoto ist er für den Mord an Holly Ryan verantwortlich. Früher Mitglied bei der Sitte, wurde er wegen Korruptionsverdachts entlassen und besitzt nun eine kleine Securityfirma, die vor allem im Filmbusiness tätig ist. Er hat aber immer noch Kontakte zu alten Kollegen, über die er sich manchmal mit Informationen über aktuelle Ermittlungen versorgen lässt.

Aspekte:

Alte Kontakte ins LAPD

Zielsicher

Fertigkeiten:

Schießen (+5)

Kämpfen (+4)

Kontakte (+3)

Täuschung (+2)

Heimlichkeit (+1)

Stunts:

Guter Schütze: +1 auf Schießen, wenn du die Zeit hast um genauer zu zielen.

Stress:

2 Kästchen auf dem körperlichen und 2 Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.

JOEY DESOTO: 38, SCHLÄGER

John Dallas zweiter Mann fürs Grobe. Er arbeitet bei Roscoe Donovans Sicherheitsfirma. Über diese Verbindung kam er auch als persönlicher Handlanger zu John Dallas. Zusammen mit Roscoe Donovan ist er für den Mord an Holly Ryan verantwortlich.

Aspekte:
Keine Skrupel
Bis zum bitteren Ende

Fertigkeiten:
Kämpfen (+5)
Schießen (+4)
Täuschung (+3)
Provozieren (+2)
Fahren (+1)

Stunts:
Ersatzwaffe: Immer wenn du in einem körperlichen Konflikt das Ziel des Situationsaspekts Entwaffnen oder etwas ähnlichem bist, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und das Detail hinzufügen, dass du eine Ersatzwaffe hast.

Stress:
2 Kästchen auf dem körperlichen und 2 Kästchen auf dem geistigen Stressbalken.

AMANDA WINTERS: 27, MITBEWOHNERIN

Mitbewohnerin und Freundin von Holly Ryan. Sie arbeitet in einer Boutique und hat ansonsten mit dem Filmbusiness nichts zu schaffen. Seit Holly Ryans Ankunft in L.A. ist sie mit dieser befreundet und die beiden teilen sich ein Apartment.

Aspekte:
Beste Freundin
Das ist alles so schrecklich

Fertigkeiten:
Wahrnehmung (+1)
Charisma (+1)

Marco Turro: 28, Hollys Freund

Arbeitet als Cutter beim Film, vor allem für Fernsehproduktionen. Darüber hat er auch Holly Ryan kennengelernt, mit der er nun bereits einige Zeit zusammen ist.

Aspekte:
Glücklich verliebt
Treuer Freund

Fertigkeiten:
Charisma (+1)
Empathie (+1)

Alvin „Al" Malone: Kunstschmuggler und Kleinkrimineller (†)

Ehemaliger Armeekamerad von John Dallas, mit dem er am Kunstdiebstahl und Schmuggel beteiligt war. Er war bei der Beseitigung der Leiche Walter Campbells ebenfalls involviert.
Durch Spielschulden und schlecht laufende Geschäfte war er jedoch bald bankrott und versuchte deswegen, John Dallas zu erpressen. Daraufhin wurde er jedoch auch von ihm ermordet. Allerdings hatte er zuvor alles dokumentiert und diese Unterlagen fielen Holly Ryan in die Hände.

Matt Baskin: 53, Obdachloser

Zeuge des inszenierten Unfalles von Holly Ryan. Er wurde dafür später von Joey DeSoto und Roscoe Donovan ermordet.

Aspekte:
Sieht viel, wird aber selten selber wahrgenommen
Alkohol ist immer eine Lösung

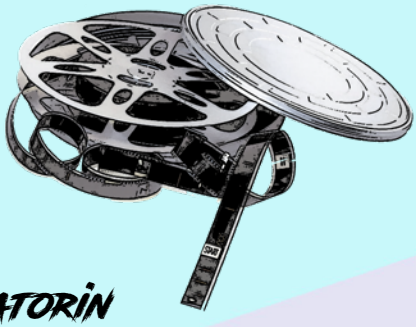
Fertigkeiten:
Heimlichkeit (+2)
Wahrnehmung (+1)
Diebeskunst (+1)

Walter Campbell, 41, ehemaliger Offizier des MFAA (†)

Mitglied in John Dallas Einheit als Offizier des *Monument, Fine Art and Archives*. Nach dem Krieg kam er dem Kunstschmuggel von John Dallas und Alvin Malone auf die Schliche und wurde daraufhin von den beiden ermordet.

Forrest L. Rhodes: 56, Filmhistoriker

Kurator im Hollywood Museum. Er kennt sich in der Historie Hollywoods bestens aus und kann zu fast allen Filmen die ein oder andere interessante Anekdote zum Besten geben.



Aspekte:
Nerd
Auge für Details

Fertigkeiten:
Wissen (+1)

Marion True: 36, Museumskuratorin

Kuratorin am Los Angeles County Museum of Art. Sie kennt sich vor allem im Bereich europäischer Kunstwerke besonders gut aus und wurde deshalb von Holly Ryan unter dem Vorwand, für eine Rolle zu recherchieren, kontaktiert.

Aspekte:
Fachwissen
Meisterin der alten Meister

Fertigkeiten:
Wissen (+1)
Nachforschung (+1)

Christine Parker: 26, Schauspielerin

Bekannte und Kollegin von Holly Ryan; wie sie ist sie ebenfalls im Filmbusiness tätig. Sie hatte bereits ein paar kleinere Sprechrollen und sieht sich auf gutem Weg, so langsam Fuß zu fassen.

Aspekte:
Schönheit ist kein Verbrechen
Ich bin bereit für meine Großaufnahme

Fertigkeiten:
Charisma (+1)

POLIZEI

Die folgenden Charaktere sind Mitglieder des L.A. Police Departments und können direkt als Kontakte und/oder Vorgesetzte für die Spieler dienen. Gerne kannst du aber natürlich hier auch eigene Charaktere einsetzen und diese eventuell auch mithilfe der Spieler genauer ausgestalten.

CAPTAIN WILLIAM DEKKER: 56, VORGESETZER

Der typische 80er-Jahre-Chief. Laut, oftmals aufbrausend, aber im Grunde steht er hinter seinen Beamten.

Aspekte:
ICH SCHREIE NICHT
Mir sind die Hände gebunden, Ihnen jedoch nicht

Fertigkeiten:
Kontakte (+2)
Nachforschung (+1)
Schießen (+1)

DR. RONALD QUIGLEY: 40, GERICHTSMEDIZINER

Dr. Quigley liebt seinen Job, egal ob es um die Entnahme von Proben oder das Aufschneiden von Leichen geht.

Aspekte:
Ein kleiner Schnitt für mich, ein großer …
Hmmm, das kommt mir seltsam vor

Fertigkeiten:
Wissen (+2)
Nachforshung (+1)
Wahrnehmung (+1)

Nicht vergessen: Auf unserer Webseite die-dorp.de gibt es begleitend zu diesem Abenteuer noch ein kostenloses „Print & Play“-Set zur Unterstützung. Darin finden sich neben weiterem Material auch alle nachfolgenden Handouts und Karten.

HANDOUT: HOLLY RYANS' BESITZTÜMER

HANDOUT: VIDEOKASSETTE

Gästeliste:

John Dallas (Regisseur)

Joel Silver (Produzent): gegen 0:00 Uhr, zusammen mit Buzz Feitshans

Buzz Feitshans (Produzent) gegen 0:00 Uhr, zusammen mit Joel Silver

Tom Berenger (männliche Hauptrolle): gegen 0:30 Uhr

Teri Hatcher (weibliche Hauptrolle): gegen 22:15 Uhr

John C. Mc Ginley (Nebendarsteller): gegen 22:00 Uhr

Brion James (Nebendarsteller): gegen 23:30 Uhr

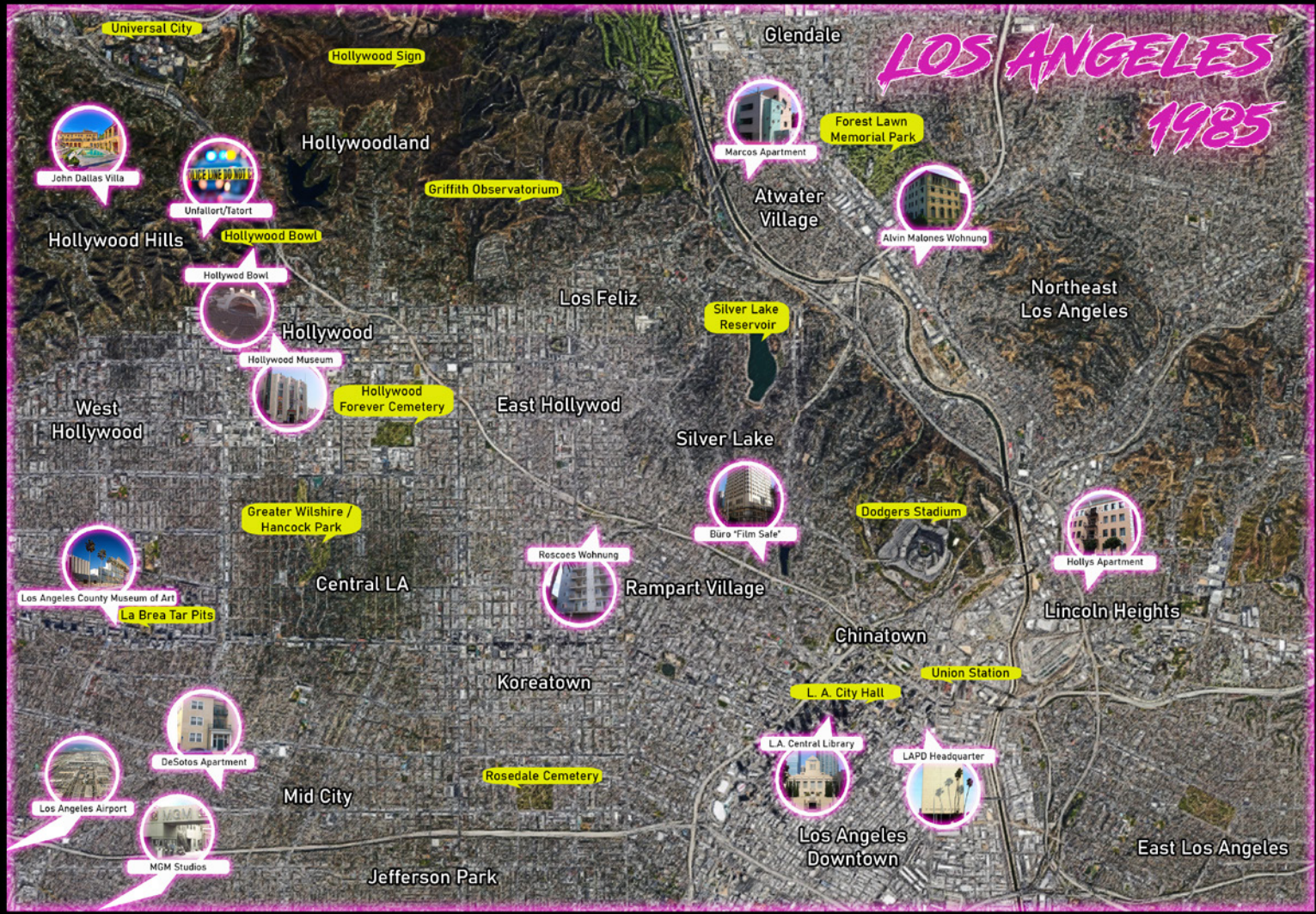
Holly Ryan (Nebendarstellerin): gegen 1:15 Uhr

Robert Richardson (Director of Photography): gegen 21:30 Uhr

Steven E. De Souza (Drehbuchautor): gegen 22:00 Uhr

David Webb Peoples (Drehbuchautor): gegen 0:00 Uhr

HANDOUT: GÄSTELISTE


LOS ANGELES
1985
Universal City
Hollywood Sign
Glendale
Forest Lawn Memorial Park
Marcos Apartment
John Dallas Villa
Hollywoodland
Unfallort/Tatort
Griffith Observatorium
Atwater Village
Alvin Malones Wohnung
Hollywood Hills
Hollywood Bowl
Hollywood Bowl
Los Feliz
Northeast Los Angeles
Silver Lake Reservoir
Hollywood
Hollywood Museum
Hollywood Forever Cemetery
West Hollywood
East Hollywood
Silver Lake
Büro "Film Safe"
Dodgers Stadium
Greater Wilshire / Hancock Park
Hollys Apartment
Roscoes Wohnung
Los Angeles County Museum of Art
Central LA
Rampart Village
La Brea Tar Pits
Lincoln Heights
Chinatown
Union Station
Koreatown
L. A. City Hall
L.A. Central Library
LAPD Headquarter
DeSotos Apartment
Rosedale Cemetery
Los Angeles Airport
Mid City
Los Angeles Downtown
East Los Angeles
MGM Studios
Jefferson Park

Open Game License Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue

German Translation © Uhrwerk Verlag 2015. Authorized translation of the english edition.This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.
Alle Rechte vorbehalten.

Death in the City of Angels. Copyright 2022, DORP GbR; Developed, authored, and edited by Markus Heinen.