

H.P. LOVECRAFT's  
geeignet für

CHULWU

# TITANIC

IN FERN

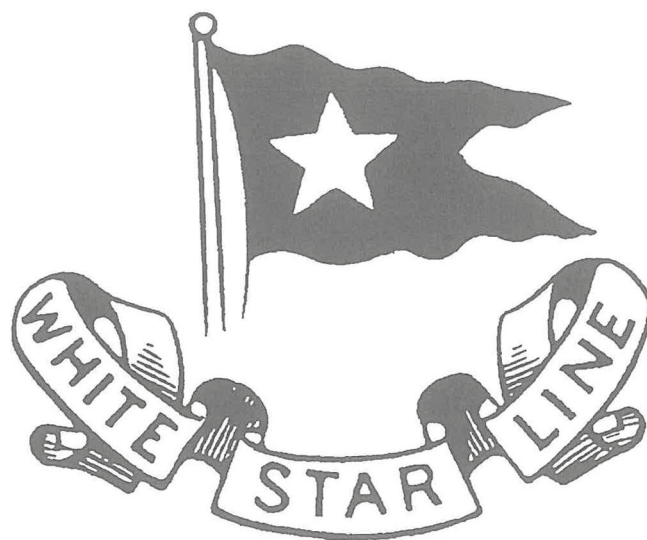








H.P.LOVECRAFT's  
CTHULHU  
TITANIC



Fantastische Spiele  
GbR Winkler, Greiss und Schneider  
Wiesbaden



© Call of Cthulhu® Copyright 1981, 1983, 1992, 1993, 1995 und 1998 Chaosium Inc., USA.  
Alle Rechte vorbehalten. Call of Cthulhu® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Chaosium Inc., USA.

Copyright der deutschen Ausgabe 1998 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

Zitate aus Lovecrafts Werk und Benutzung der Kreaturen des Cthulhu-Mythos  
mit freundlicher Genehmigung von Arkham House Publishers, Saut City WA, USA.

„Das Schiff war eine schwimmende Stadt, die hinter ihren stählernen Mauern all das aufzuweisen hatte,  
was die Gefahren und Unbequemlichkeiten einer Atlantikreise zu mindern vermochte. Sie hatte also alles  
was das Leben lebenswert macht.“

Aus Morgan Robertson „The Wreck of the Titan or Futility“ 1898

Für Lotte.

Dieser Band ist allen Opfern von Katastrophen gewidmet, die aufgrund von menschlichem Fortschrittswahn  
ihr Leben lassen mußten. Den Namenlosen wird kein Denkmal gesetzt. Das ist das Privileg der Berühmten.  
Leider wird die Menschheit niemals daraus lernen ...

Der Autor

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider  
urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit  
elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch).  
Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen  
und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden.  
Beachten Sie bitte, daß die im vorliegenden Abenteuer geschilderten Ereignisse und die Aktionen der darin vorkommenden historischen  
Persönlichkeiten frei erfunden sind. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden  
oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten  
für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 1998 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt  
Zeichnungen: Hans Schneider, Frankfurt  
Autor: Michael Greiss, Wiesbaden  
Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden  
Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden  
Belichtung: Clemens Schleussner, Wiesbaden  
Druck: MK Druck GmbH, Essen  
Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Die in diesem Band abgedruckten Abbildungen von der Titanic etc. sind von  
Herrn Hans Schneider per Computer nachgezeichnet und zusätzlich manuell verfremdet worden.

Wir danken den Familien Schneider, Schramm und Greiss für die alten Photos, die wir in  
diesem Band abdrucken durften. Die dort abgebildeten Personen haben nichts mit dem Inhalt der  
Texte zu tun. Klar, oder?

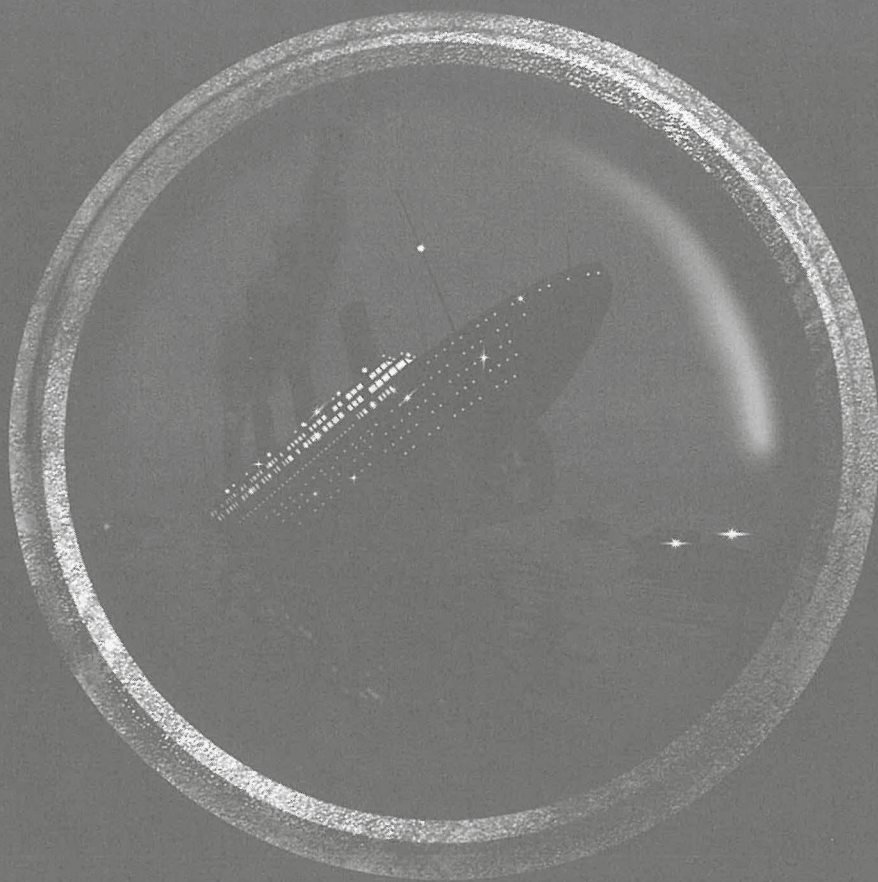




# Inhalt

- 
- I. Einführung 5
  - II. Akte Bombay Star 8
  - III. Wo ist Tory Fairbanks? 15
  - IV. Queenstown 16
  - V. Die Titanic 21
  - VI. An Bord 23
  - VII. Eisberg voraus! 26
  - VIII. Die Carpathia 30
  - IX. Das Nachspiel 31
  - X. Nichtspielercharaktere 32
  - XI. Anhänge 33
  - XII. Spielhilfen und Karten 37





**Ballnacht auf dem Atlantischen Ozean. Festrausch der Dollar-  
götter - zwei Stockwerke über einer Hölle, die aus einhundert-  
sechszwanzig Feuerungen geheizt wird. Blendende Licht-  
kaskaden, die sich in weißen Tafelungen und goldenen Paneelen  
spiegeln. Die bunte Glaskugel der Decke: ein farbensprühender  
Riesenrubin. Darunter die Welt, in der man gähnt, wenn man von  
Millionen spricht. Eine Welt, in der man glaubt, daß man mit dem  
Scheckbuch in der Tasche die Welt aus den Angeln zu heben ver-  
mag. Eine Welt, in der man alles weiß und nur eine Kleinigkeit  
vergessen hat: daß Eisberge kaum ein Zehntel ihrer Größe aus  
dem Wasser ragen. Auf einer Balustrade produziert sich die  
Bordkapelle, fünfundzwanzig Mann, darunter 9 Deutsche - in  
blauen Uniformen, schwarze Propellerschleifen vor den blüten-  
weißen Stehkragen. Jeder Winkel des Saales ist sublime Festlich-  
keit - von den strahlenden Wandarmen bis zum Orchideen-  
arrangement rund um das Tanzparkett, von der weißen Joppe der  
Stewards bis zu den Kolonnen der Sektgläser, vom ersten Gedan-  
ken bis zur vollendeten Tatsache seiner Majestät, des Herrn Ar-  
rangeurs: Ballnacht auf dem Ozean: Zweitausend Meter über dem  
Meeresgrund. Pittmann beginnt die abendliche Runde.**

**Aus: Pelz von Felinau „Titanic - die Tragödie eines Ozeanriesen“ 1939**



# I. Einführung

Alle Spielercharaktere werden für einen reichen Geschäftsmann arbeiten, der bei *Lloyds* einige Versicherungen als Underwriter gegengezeichnet hat. Die benötigten Charakterklassen sollten in die Richtung Privatdetektiv (*Privat Eye*), ehemaliger Polizist (*Policeman*), Ingenieur (*Engineer*) oder auch Gentleman gehen. Andere Kombinationen sind auch möglich, sollten aber in den Spielablauf passen. Die Charaktere kennen sich schon länger und haben die Nachricht bekommen, ihrem Auftraggeber einen Besuch abzustatten. Die genauen Beschäftigungsverhältnisse und/oder der Beginn liegen in der Hand des Spielleiters. Später dazu mehr . . .

## Lloyds

Benannt nach dem Londoner Kaffeehaus von *E. Lloyd* († 1713), in dem sich Schiffsversicherer und auch -interessenten trafen. Vereinigung englischer Einzelversicherer (*Lloyds Underwriter Association*) zum börsenmäßigen Betrieb von Versicherungsgeschäften aller Art, insbesondere auf dem Gebiet der Seeverversicherungen. Die Handlungsfreiheit der für ihre gezeichneten Summen persönlich haftenden *Underwriters* ermöglicht selbst die Übernahme von Versicherungsrisiken spekulativen Charakters. Die Anfänge von Lloyd reichen bis 1683 zurück. Der Hauptsitz befindet sich in London.

Das *Lloyd's Register of Shipping* (Abkürzung *LR*) ist eine Klassifikationsgesellschaft für Schiffe und wurde 1834 als *Lloyd's Register of British and Foreign Shipping* gegründet. Das LR gibt jährlich das mehrbändige Verzeichnis aller Handelsschiffe über 100 BRT, Reedereien, Schiffseigner, Docks, Häfen usw. heraus. Die er-

ste Ausgabe dieses Registers wurde 1764 von einer Vorläufergesellschaft zusammengestellt.

## England 1912

Die verschiedenen Schauplätze des Moduls sind Südengland, Südirland und der Nordatlantik.

## Die Schauplätze

Südengland und Südirland sind geprägt vom atlantischen Klima. Mäßig warme Sommer und milde Winter sorgen für ein angenehmes Klima. Ergiebige Niederschläge lassen diese Landschaften sattgrün erscheinen. Die Gegenden sind überwiegend landwirtschaftlich genutzt. Hecken, Bäume und Sträucher schützen die meisten Felder vor allzuviel Wind. Hase, Igel und Fuchs sind in England und Irland weit verbreitet.

## Geld

Die Umtauschrate zwischen dem US-Dollar (\$) und dem britischen Pfund (£) ist etwa 5 \$ für 1£. Die Währung baut sich auf das Sterling-System mit Pence (d), Shilling (s) und Pound (£) auf. 12d ergeben 1s, 20s sind 1£. Irland gehört im Jahre 1912 noch zu Großbritannien. Die gültige Währung ist das britische Pfund. In beiden Landesteilen sind hauptsächlich die folgenden Münzen in Umlauf:

### Bronzemünzen:

- 1/4d (farthing)
- 1/2d (halfpenny)
- 1d (penny)

### Silbermünzen:

- 3d (threepence)
- 6d (sixpence oder tanner)
- 1s (shilling oder bob)
- 2s 6d (half-crown)
- 5s (crown)

### Goldmünzen:

- 1 £ (sovereign, sehr selten)

## Waffen

Eine Besonderheit der britischen Polizei besteht darin, daß die mei-

sten Streifenpolizisten – bis auf einen Schlagstock – unbewaffnet ihren Dienst versehen.

Um eine Waffe legal zu erwerben, muß der Käufer einen Waffenschein oder eine polizeiliche Genehmigung vorweisen (die normalerweise nur besonders gefährdeten Personen – z. B. Geschäftsreisenden – erteilt wird). In der Regel bekommen Zivilisten in den einschlägigen Geschäften keine Waffen über Kaliber .22 angeboten.

## Regierung

Seit 1910 ist *George V.* König von England. Er greift zuweilen aktiv in die Politik des Landes ein. Sein Sohn *Edward* (der *Prince of Wales*) gilt als begehrtester Junggeselle des Landes und wird grundsätzlich auf alle Veranstaltungen und Parties der höheren Gesellschaftsschichten eingeladen. Die politischen Fraktionen sind ab 1896 über die Irlandfrage tief gespalten. Die gärende Unabhängigkeit Irlands (*Home Rule*) ist dauerndes innenpolitisches Thema. Auch die liberalen Kräfte, die 1906 an die Macht kommen, können die *Home Rule* nicht installieren. 1902 wird in Irland die *Sinn Féin* Partei gegründet.

## Hintergrundmaterial

Weitere Informationen über *Südengland*, *Südirland* und die *Titanic* finden sich in Reiseführern bzw. Tatsachenberichten. Alle für das Abenteuer nötigen Materialien sind im Modul enthalten.

## Prolog

Im August des Jahres 1910 löscht der Frachter *Bombay Star* in Alexandria seine geladene Fracht. Kisten mit Wein und Champagner, Holz und eine erhebliche Menge an englischen Stoffen werden ausgeladen. Die Hitze ist drückend, und die Ladearbeiter schwitzen erbärmlich. Über den Docks liegt der drückende



Geruch von faulendem Seetang und brackigem Wasser.

Der Kapitän, *Darius Oracle*, begibt sich, nachdem er die Verladearbeiten angewiesen hat, in eine kleine Hafenkneipe in einer abgelegenen Seitenstraße. Zielsicher steuert er auf einen Tisch zu, an dem ein hochgewachsener Europäer sitzt. Oracle setzt sich, bestellt ein Getränk und blickt den Gesprächspartner angewidert an.

„Sie wissen, in welcher Verfassung Ihre Reederei ist. Wir brauchen also nicht um den heißen Brei zu reden. Und bitte ziehen Sie nicht so ein Gesicht“, beginnt Fairbanks. „Das ist ein kaltblütiger Mord“, bricht es vehement aus Kapitän Oracle heraus.

„Ruhe!“ zischt Fairbanks. „Sie kennen die Höhe Ihrer Spielschulden genau. Und diese Schuldscheine sind nun in meinem Besitz. Ich denke, Ihre Frau wäre wegen dieser gesamten Affäre sehr betrübt. So ziehen Sie aber Ihren Nutzen daraus. Das Schiff geht tragischerweise unter, Sie überleben und Ihre Schulden sind verschwunden. Was wollen Sie mehr?“

„Meine Ehre“, entgegnet der sehr nervöse Kapitän.

Fairbanks unterbricht Oracle: „Ihre verdammte Ehre ist in Mahouts Hurenhaus endgültig beerdigt worden. Machen Sie sich nichts vor. Ich habe Sie in der Hand und Sie werden das tun, was ich Ihnen sage. Jetzt hören Sie genau zu: Ihr Schiff wird in zwei Tagen gegen zwölf Uhr mittags mit einer großen Ladung Palmöl in Richtung La Rochelle auslaufen. In der Nacht werden Sie die vorbereiteten Sprengladungen im Laderaum zünden. Ihnen bleiben dann gute 20 Minuten, um im einzigen Rettungsboot zu entkommen. Ich warte mit einem kleinen Schiff in der Nähe und nehme Sie auf. Dort sprechen wir Ihre Schiffbruchgeschichte nochmals genau ab.“

„Und meine Schuldscheine?“ fragt Oracle.

„Die bekommen Sie, sobald Sie mein Boot betreten. Damit wäre alles geklärt. Halten Sie sich an den Ablauf. Sonst kann ich für nichts garantieren“, beendet Fairbanks das Gespräch.

Darius Oracle tritt aus der Spelunke und wird von einer Wand aus unbarmherziger Hitze getroffen. Langsam geht er den Weg zum Liegeplatz der *Bombay Star* zurück. Immer wieder gehen die Drohungen von Fairbanks in seinem Kopf herum. Als der Kapitän das Schiff erreicht, geht er ohne Aufenthalt in seine Kajüte und beschäftigt sich eingehend mit einer Flasche Brandy. Nach einer halben Stunde sinnlosen Trinkens flackert in seinem verwirrten Hirn eine Idee auf. Leicht schwankend erhebt er sich und erreicht seinen kleinen Schreibtisch. Dort holt er Schreibzeug und Papier aus einer Schublade und beginnt einen Brief an einen befreundeten Notar zu schreiben.

Frederick Dawson  
Hillway 342  
London

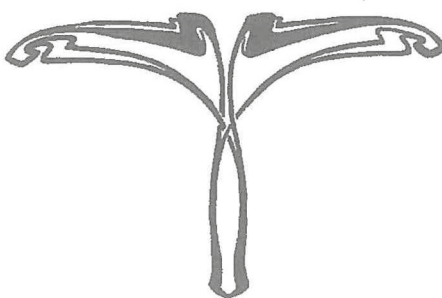
12.08.1910

Sehr geehrter Mr. Dawson,

bitte haben Sie die außerordentliche Güte, den diesem Schreiben beiliegenden Brief der Polizei weiterzugeben, sollte ich nicht wie geplant Ende September in England eintreffen. Bitte kümmern Sie sich dann auch um die Belange meiner Frau.

Herzliche Grüße an Ihre Gattin.

Darius Oracle  
Kapitän der *Bombay Star*  
Alexandria



Nachdem er den ersten Brief vollendet hat, beginnt er den zweiten zu schreiben.

An die britische Polizei 12.08.1910

Sehr geehrte Damen und Herren,

dieser Brief erreicht Sie aus Alexandria. Ich liege mit dem mir anvertrauten Schiff im Hafen und ich habe berechtigten Verdacht, daß gegen das Leben der Besatzung und das Wohl der *Bombay Star* ein Anschlag geplant worden ist. Ein gewisser Torgy Fairbanks hat mir in eindeutiger Weise gedroht. Da ich den Polizeiorganen in Ägypten nicht traue, wende ich mich direkt an Sie. Dieser Mr. Fairbanks hat, so wie ich es in Erfahrung gebracht habe, vom meinem Reeder Percy Bucannon den Auftrag bekommen, einen Anschlag auf die *Bombay Star* zu verüben. Ich werde die Wachen verdoppeln und wachsam sein. Sollte ich meinen Bestimmungsort nicht erreichen, so bitte ich Sie alles zu tun, um diesen Fall aufzuklären. Bitte melden Sie diesen Sachverhalt auch der zuständigen Versicherung.

Darius Oracle  
Kapitän der *Bombay Star*  
Alexandria

Nachdem der Kapitän die beiden Briefe geschrieben hat, steckt er den Brief an die Polizei in ein separates Kuvert. Dieses Kuvert und der Brief an den Notar werden von ihm ebenfalls in einen weiteren Briefumschlag gesteckt. Kurz darauf beauftragt er den zweiten Offizier, diesen Umschlag bei der britischen Botschaft abzugeben. Nach dieser Anstrengung widmet sich der Kapitän dem Rest seiner Flasche.

Am 14.08.1910 lichtet die *Bombay Star* gegen Mittag den Anker und verläßt den Hafen von Alexandria. Die Ladebunker sind mit Palmöl gefüllt und der Bestimmungshafen ist La Rochelle.

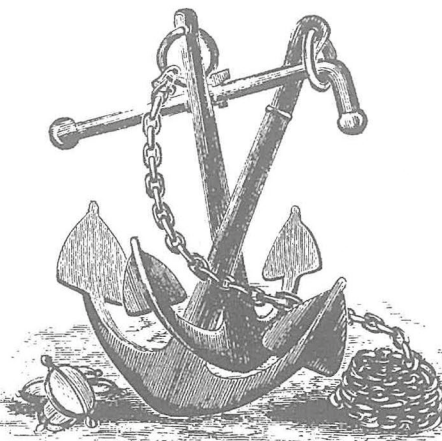
Kurz danach legt ein kleineres Schiff, die *Dolores*, ab. An der Reeling steht, in rauhe Matrosenkleidung gehüllt, der finster blick-



kende Tory Fairbanks. Die um ihn herum laufende Besatzung ist bemüht, ihn nicht in seinen Gedankengängen zu stören.

Als die Dämmerung hereinbricht, hat die Bombay Star freies Wasser erreicht. Leise fluchend steht Kapitän Oracle mit seinem Fernglas auf der Brücke. Es sind mehrere kleine und große Schiffe zu sehen. Keine unübliche Sache für eine vielbefahrene Wasserstraße wie diese. Während die Dunkelheit zunimmt, übergibt Oracle das Kommando an Clyde Burnett, den 1. Offizier an Bord, und begibt sich in seine Kabine. Ruhelos geht er dort umher und schaut zu, wie die Zeiger der kleinen Wanduhr träge über das Zifferblatt wandern. Um 23.00 Uhr verläßt er seine Kajüte und geht vorsichtig auf Deck. Im Brückenhaus kann er im Schein einer trüben Lampe Burnett erkennen. Langsam pirscht er sich, sorgsam jede Deckung nutzend, an den Einstieg zum Laderaum heran. Behutsam öffnet er die kleine Luke und wirft noch einmal einen Blick zum Glasfenster der Brücke. Da alles ruhig erscheint schlüpft er durch den schmalen Eingang. Tastend bewegt sich der Kapitän die Treppe herunter. Unten angekommen entzündet er eine Lampe und bewegt sich schnellen Fußes auf die geladenen Kanister zu. Oracle schlägt eine Plane zurück und öffnet den vereinbarten Kanister. Vorsichtig holt er die Zündschnüre heraus und hält diese an die offene Flamme der Lampe. Mit einem bösen Zischen nimmt die tödliche Vorrichtung ihre Arbeit auf. Eilig bewegt er sich zurück und erreicht die Ausstiegsluke. Gezwungen gemächlich steigt er auf Deck und geht auf die Brücke zu. „Skipper?“ murmelt Clyde Burnett überrascht, als dieser das Brückenhaus erreicht: „Habe Sie gar nicht gesehen.“

„Ich kann nicht schlafen. Ich werde meine Wache früher anfangen.“



Gehen Sie in die Kojen. Die letzten Tage waren anstrengend für Sie.“

„Ay, Skipper. Das brauchen Sie mir nicht zweimal zu sagen. Bis jetzt sind keinerlei Vorkommnisse zu melden.“

„Gut. Hauen Sie sich hin.“ Trotz der kühlen Nacht schwitzt Oracle stark. Sein Herz klopft bis zum Hals, als er den arglosen Offizier beobachtet, bis dieser unter Deck verschwindet. Nach einer kurzen Wartezeit drosselt Oracle die Geschwindigkeit, befestigt das Ruder und läuft zur Reeling. Dort fiert er ein Rettungsboot ab, springt hinein und rudert wie ein Berserker in die Gegenrichtung. Nach fünf langen Minuten rollt ein dumpfes Donnern über die schwarze Meeresfläche. Ein heller Blitz schlägt aus der Mitte des Schiffs und reißt eine klaffende Wunde. Träge legt sich die Bombay Star auf die Seite und das entstandene Loch im Rumpf schluckt gierig das gurgelnde Wasser. Der Kapitän entzündet die Positionslampe des Beiboots und legt sich in die Riemen. Eine zweite Explosion läßt das Schiff auseinanderbrechen. Da erspät er für einen kurzen Augenblick zwei Gestalten die auf das Deck taumeln und vom sinkenden Schiff unbarmherzig in die kalte Tiefe gerissen werden. Oracle bricht bewußtlos auf der Ruderbank zusammen.

„Guten Abend, Herr Kapitän. Schön, daß wir uns so schnell wiedersehen.“

Oracle versucht träge zu überlegen, wo er diese Stimme schon einmal gehört hat. Er öffnet die Augen und sieht in das Gesicht von Tory Fairbanks.

Der Halunke plaudert munter weiter: „Nun da Sie schon einmal wach geworden sind, kann ich Ihnen ja die Wahrheit erzählen. Sie haben bis jetzt überlebt. Meine Glückwünsche. Ich habe Sie für einen echten Waschlappen gehalten. Aber Sie haben Glück, ich ändere meine Meinung manchmal. Leider wird unser frischgebackener Held die Nacht nicht überleben. Tragisch, nicht?“

„Ich? Wieso? Wir haben eine Abmachung! Meine Schuldscheine!“ In diesem Moment realisiert Oracle, daß er an Armen und Beinen festgebunden ist.

„Nur nicht aufregen. Ich werde sie verbrennen und die Asche übers Meer streuen. Für Sie habe ich aber eine delikateren Aufgabe.“

„Sie sind wahnsinnig! Machen Sie mich los. Ich habe mich an Ihre Anweisungen gehalten! Wir haben eine Abmachung! Sie müssen mich losmachen! Ich muß der Polizei doch erzählen, wie sich der Untergang abgespielt hat.“

„Nicht nötig, mein Lieber. Die Trümmerstücke werden für sich selbst sprechen. Zerren Sie nicht so an den Stricken. Sie fügen sich unnötige Schmerzen zu.“ Mit diesen Worten zieht Fairbanks ein kleines Messer und schneidet tief in die Armmuskulatur des Kapitäns. Die folgenden Worte gehen in den Schreien des gefesselten Mannes beinahe unter, doch er spricht ruhig und unbeirrt weiter: „Ich liebe dramatische Abtritte. Deshalb habe ich mir etwas besonders Schönes überlegt. Dazu brauche ich nur etwas Blut von Ihnen. Damit werde ich das Rettungsboot eindrucksvoll dekorieren. Man wird es finden und der Versicherung eine spannende Geschichte erzählen.“

„Ich flehe Sie an. Ich gebe Ihnen Geld! Ich ...“



„Geben Sie sich keine Mühe. Sie haben nichts, was mich interessiert. Jetzt hören Sie mir ein letztes Mal zu, mein Freund. Ich habe genug Blut von Ihnen. Gleich werde ich Sie an einem Strick über Bord werfen. Dort warten schon einige enge Freunde von mir. Sie werden sich gut und vor allen Dingen schnell um Sie kümmern. Sie sollten dankbar sein, daß ich Sie so freundlich behandle. Sie können sicher sein, daß ich für ungehorsame Burschen andere Methoden parat habe. Sprechen Sie Ihr letztes Gebet, Skipper. Ihre Seele ist bereits verkauft.“

„Nein! Bitte! Ich . . . Neeiii . . .“ Der Schrei wird vom dunklen Wasser aufgesogen und erstickt. Langsam nähern sich dem zuckenden Körper dunkle Schemen. Mit einem unmenschlichen Lächeln auf den Lippen lehnt sich Fairbanks auf die Reeling und beobachtet, wie etwas, das nicht sein darf, den wehrlosen Kapitän in Stücke reißt und verzehrt. Die Blutwolken sind im dunklen Wasser nicht zu sehen, allerdings riecht man selbst in der salzigen Meerluft die eisenhaltige Flüssigkeit. Wimmernd verkriecht sich die verschreckte Bootsbesatzung unter Deck.

## II. Akte Bombay Star

Willkommen zu einem Abenteuer, das auf einem echten Mythos spielt. Die Welt der anbrechenden Industrialisierung setzt stark auf den technischen Fortschritt und die daraus resultierenden Errungenschaften. Man trotz den Naturgewalten und ermöglicht der Menschheit ungeahnte Optionen. Schon werden

Stimmen laut, die ankündigen, mit Hilfe der Technik selbst Gott herauszufordern. Dann wird die *Titanic* gebaut, das bis dahin größte und luxuriöseste Schiff überhaupt. Mit dem Untergang des von der Fachpresse unsinkbar genannten Schiffes erwacht die Welt mit einem Donnerschlag. Die Technik und ihre Möglichkeiten hat die Menschheit im Stich gelassen. Das Nachdenken beginnt . . .

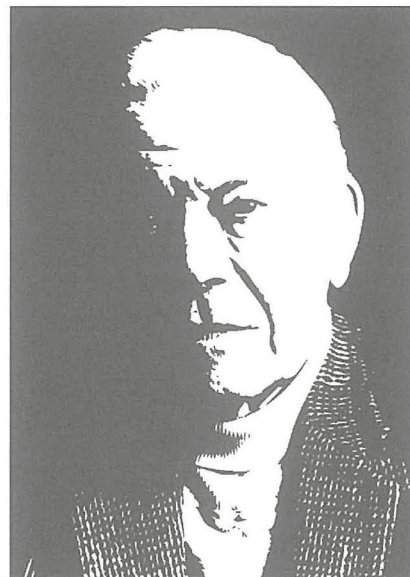
Wenn Sie sich als Spielleiter selbst einen Gefallen tun wollen, erwähnen Sie vor den Spielern den wahren Grund des Abenteuers nicht. Am Anfang sind genug falsche Spuren gelegt, um nicht sofort auf die *Titanic* zu kommen. Es ist aber wichtig, daß die Spieler am 11.04. frühmorgens in *Queenstown* (Irland) ankommen und im Laufe ihrer Recherchen gezwungen sind, die *Titanic* als Passagiere zu besteigen. Der Beginn des Moduls ist mit einem reichlichen Zeitpolster ausgestattet. Sie oder die Spieler brauchen also nicht in hektische Aktivität zu verfallen. Achten Sie unbedingt auf den Kalender, denn die *Titanic* läuft am 11.04.1912 um 13.30 Uhr aus!

Die Spielercharaktere bekommen von ihrem Arbeitgeber, *Mr. Bryan Henderson*, per Telegramm die Aufforderung, sich in seinem Londoner Stadtbüro zu melden (*Spielhilfe 1*). Der Termin ist für den 10.03.1912 um 10.00 Uhr morgens angesetzt. Die Anreise bzw. die Abenteuereinführung liegt in der Hand des Spielleiters. Hotelzimmer für Charaktere, die nicht in London ansässig sind, werden natürlich gebucht.

*Mr. Bryan Henderson* ist ein geschäftstüchtiger und sehr wohlhabender Mann. Er hat sein Geld in mehrere Firmen (Stahl- und Seehandel) und Aktienanteile investiert. Seine einzigen Schwächen sind die Liebe zur Seefahrt und sein Bedürfnis, hin und wieder ein Risiko einzugehen. Die letztere

der beiden Vorlieben hat *Henderson* dazu veranlaßt, einige Versicherungen bei *Lloyds* als Underwriter gegenzuzeichnen.

Nachdem die Charaktere zum vereinbarten Zeitpunkt im Büro des Geschäftsmannes erschienen sind, bedeutet ihnen der Sekretär, *Gerry Simpson-Harroway*, noch einen Moment zu warten. Er führt alle in die Bibliothek und schließt die Tür. Tee, Kekse und Rauchutensilien sind bereitgestellt. Die Charaktere haben jetzt einige Minuten Zeit, Begrüßungsfloskeln auszutauschen und sich (bei Bedarf) näher kennenzulernen.



Mr. Henderson und sein . . .



. . . unermüdlicher Sekretär,  
*Gerry Simpson-Harroway*.



Nach einer Viertelstunde wird die Tür aufgerissen und Bryan Henderson und sein Sekretär betreten die Szene: „Vorzüglich Gentlemen! Danke für Ihr pünktliches Kommen. Da gut gehende Geschäfte einen gewissen Einsatz erfordern, mußte ich Sie ein wenig warten lassen.“ Henderson setzt sich in einen der Ledersessel, zündet sich eine Zigarre an und fährt fort: „Wie Sie wissen, engagiere ich mich, gewissermaßen als Hobby, in Seeversicherungen. Natürlich kommt da nur ein renommierter Haus wie Lloyds in Frage. Letzte Woche erhielt ich von einem Bekannten bei der britischen Polizei den Hinweis, daß möglicherweise eine von mir gezeichnete Schiffsversicherung zu Unrecht ausbezahlt worden sei. Da dort eine größere Summe im Spiel ist, möchte ich diskret etwas über die Hintergründe erfahren. Beschaffen Sie mir unbedingt einen gerichtsverwertbaren Zeugen. Sollten Sie dadurch den Fall aufklären, bin ich bereit, Ihnen ein Prozent des eingesparten Betrages als Sondergratifikation zu gewähren. Wir reden hier immerhin über eine gezeichnete Summe von 12.000 £ Sterling. Mein Freund ist bereit, sich mit Ihnen zu treffen und auch einiges an aufschlußreichem Material zu



Blond, blauäugig und gutaussehend:  
Lucas Diamond.

übergeben. Alles weitere klären Sie bitte mit meinem Simpson-Harroway. Ich wünsche Ihnen viel Erfolg, Gentlemen.“

Bryan Henderson nickt freundlich in die Runde und verläßt schnellen Schrittes den Raum. Der bis jetzt im Hintergrund des Raumes stehende Privatsekretär Simpson-Harroway tritt nach vorne und fragt die Charaktere, ob noch Details geklärt werden müssen.

Gerry Simpson-Harroway kann folgende Hintergrundinformationen weitergeben:

- Der Freund von Mr. Henderson heißt *Lucas Diamond*. Er ist ein Polizeiangestellter, der seinen Dienst im Auswärtigen Amt in London versieht.
- Der zentrale Punkt ist die Beschaffung eines gerichtsverwertbaren Zeugen. Nur mit einem solchen stichhaltigen Beweis ist die drohende Zahlung zu verhindern.
- Alle schriftlichen Informationen werden von Mr. Diamond ausgehändigt. Es ist für morgen abend um 8.00 Uhr ein Treffen im Etablissement *The Black Prince* ausgehandelt. Der Privatclub liegt in der Stadtmitte. Ein Abendanzug ist zwingend erforderlich! Mr. Henderson kommt natürlich für die Kosten des Abendessens auf. Der Butler, der die Tür des Clubs öffnet, wird die Charaktere nur einlassen, wenn sie erwähnen, daß sie Gäste von Bryan Henderson sind.
- Die Sondergratifikation bei vollständiger Auflösung des vorliegenden Falles liegt bei insgesamt 120 £ für die Gruppe.
- Als Vorinformation kann er lediglich berichten, daß es sich vielleicht um einen Versicherungsbetrug handelt. Das fragliche Schiff soll *Bombay Star* heißen und ist wohl vor Alexandria gesunken.
- Mr. Henderson wünscht einen regelmäßigen und ausführli-

chen Bericht über den jeweiligen Stand der Ermittlungen. Es wird mindestens jede Woche einmal eine Meldung erwartet.

Weitergehende Informationen kann Simpson-Harroway nicht geben. Der Sekretär händigt der Gruppe auf jeden Fall einen *Scheck über 50 £* aus, der als Spesenausgleich gedacht ist. Bei Bedarf können die Abenteurer telegrafisch einen weiteren Geldbetrag anfordern. Das Geld wird am Ende des Auftrags gegen Quittungen verrechnet.

Nach diesem Treffen haben die Charaktere freie Zeit zur Verfügung. Der Termin mit Lucas Diamond ist für den Abend des folgenden Tages angesetzt. Ob Sie die Gruppe beschäftigen wollen oder die Spieler ein wenig in London herumstreifen lassen, bleibt Ihnen überlassen. Materialien über London bieten eine Vielzahl von Reiseführern und z.B. *The London Guidebook* von *Chaosium*.

### The Black Prince

Am 11.03. um 8.00 Uhr abends treffen die Charaktere an der genannten Lokation ein. Von der Themse zieht ein unangenehm dicker Nebel durch die Stadt. Wenn die Abenteurer an der Tür des Clubs klopfen, wird von einem Butler in Livree geöffnet. Teilen ihm die Charaktere mit, daß sie Gäste von Henderson seien, so läßt er sie ein, nimmt ihnen die Mäntel ab und führt sie durch einen Flur zu einem großen Raum. Dort geleitet er die Spieler an einen Tisch in der Ecke. Der Raum ist dezent erleuchtet und außerordentlich vornehm eingerichtet. Die Tische sind durch kleine Aufstellwände aus Ebenholz getrennt. Die Unterhaltungen an den Nachbartischen sind nicht zu verstehen. Ein zweiter Butler kommt aus einem anderen Eingang und bringt Menükarten. Nachdem er diese verteilt hat, nimmt er die Bestellungen für Getränke



auf und verläßt den Tisch. Einige Minuten später, die Getränke stehen bereits, trifft Lucas Diamond ein. Der kräftige, blonde Mann grüßt freundlich und setzt sich auf einen freien Stuhl. Hendersons Freund ist von umgänglicher Natur und redet leise, aber offenherzig über den vorliegenden Fall.

- Er ist durch einen Zufall auf diese Geschichte aufmerksam geworden. Die Akte landete auf seinem Schreibtisch und kurze Zeit vorher hatte ihm Henderson von dem Versicherungsfall *Bombay Star* erzählt.
- Er übergibt den Spielern die Spielhilfen 2 bis 11.
- Die Nachforschungen über Mr. *Tory Fairbanks* haben außer dem lückenhaften Lebenslauf nichts Konkretes ergeben. Er ist um die Jahresmitte 1908 spurlos verschwunden.
- Der ehemalige Reeder *Percy Bucannon* lebt zurückgezogen in einem kleinen Haus in der Nähe von Portsmouth. Der alte Mann ist bereits vernommen worden, hat aber keine Angaben zur Sache machen können (oder machen wollen?).
- Die Hafenbehörde von Alexandria konnte keine sachdienlichen Angaben machen. Die *Bombay Star* hat Ladung gelöscht (Kisten mit Wein und Champagner, Holz und eine erhebliche Menge an englischen Stoffen), Palmöl aufgenommen und hat nach kurzer Zeit Alexandria mit dem neuen Zielhafen La Rochelle verlassen. Das Wetter soll gut gewesen sein.
- Er kennt Henderson zwölf Jahre. Die Freundschaft hat sich aus der gemeinsamen Leidenschaft zum Golfen ergeben. Er hat Bryan Henderson in St. Andrews (Ort in Schottland, Golf-fermekka) kennengelernt.
- Seine eigentliche Tätigkeit ist die Verfolgung und Registrierung von Verbrechen im Herrschaftsbereich des Commonwealth. Weitere An-

gaben macht er hierzu nicht.

- Die offiziellen Ermittlungen sind eingestellt. Fazit: Fairbanks verschwunden, Bucannon ist keine Mitschuld zu beweisen, die Witwe ist verzweifelt und die Versicherung muß zahlen. Vielleicht bekommen die privaten Ermittler ja mehr heraus?
- Die Bucannon-Reederei ist in Konkurs gegangen und auch schon verkauft. Das Geld der Versicherung geht jetzt an die *International Navigation Company* (Die Besitzverhältnisse skizziert Diamond am Tisch auf ein Stück Papier/*Spielhilfe 12*).

Der Spielleiter kann Diamond noch weitere Hinweise in den Mund legen, wenn er es für nötig erachtet. Die ausgehändigten Spielhilfen sollten die Gruppe aber erst einmal in die richtige Richtung bringen. Der Abend verläuft insgesamt in angenehmer Atmosphäre. Der dicker werdende Nebel über London sollte für diesen Tag den Schlußvorhang darstellen.

## What's next?

Nun sind die Spieler am Zug. Sie haben jetzt die vornehme Aufgabe, das Geschehen in die richtigen Bahnen zu lenken und scharf über den Kalender zu wachen. Timing ist alles. Am 11.04.1912 um 1.30 Uhr mittags läuft, wie vorher schon erwähnt, die *Titanic* aus. Verpassen die Spieler das Schiff, ist das Modul gescheitert.

Doch zurück zu den aktuellen Ereignissen. Aus den verteilten Spielhilfen ergeben sich die nun folgenden Ansatzpunkte.

### Spielleiter:

*zu Spielhilfe 2:* Der Brief an den Notar der Familie. Ein Besuch bei diesem Herrn könnte aufschlußreich sein. Die Anschrift gibt Diamond auf *Spielhilfe 9* weiter.

*zu Spielhilfe 3:* Dieser Brief ist an die britische Polizei gerichtet. Dort wird ein gewisser *Tory Fairbanks* in eindeutiger Weise erwähnt. Ein Hinweis?

*zu Spielhilfe 4:* Der lückenhafte Lebenslauf von Fairbanks sagt nichts aus. Die Polizei scheint seine Spur verloren zu haben.

*zu Spielhilfe 5:* Im Archiv von Lloyds wurden während der Untersuchungen auch die Angaben des Unglücksschiffs abgerufen.

*zu Spielhilfe 6:* Die Besatzung der *Bombay Star* ist bei dem Unglücksfall umgekommen. Die Angehörigen wurden von der Polizei informiert bzw. befragt. Eine klassische Sackgasse!

*zu Spielhilfe 7:* Die Reederei hatte schon vor diesem Unglücksfall schwere finanzielle Probleme. Dem Reeder *Percy Bucannon* konnte keine Beteiligung nachgewiesen werden. Nach dem Konkurs wurde die Firma von einer nordamerikanischen Handelsgesellschaft (*International Navigation Company*) aufgekauft.

*zu Spielhilfe 7a:* Schiffsstandorte der restlichen Bucannon-Schiffe.

*zu Spielhilfe 8:* Der alte Mann lebt sehr zurückgezogen in einem kleinen Häuschen. Dieser Besuch ist sehr wichtig.

*zu Spielhilfe 9:* Die Kanzlei-Anschrift des Notars der Familie *Oracle*. Liegt in London, warum nicht vorbeischaun.

*zu Spielhilfe 10:* Die Witwe von *Darius Oracle* ist aus der Umgebung von London nach Ipswich verzogen. Ein Besuch könnte vielleicht bei der Trauerarbeit der armen Frau helfen?

*zu Spielhilfe 11:* Auszug aus den Aufzeichnungen der Hafenmeisterei Alexandria. Die näheren Umstände können telegrafisch ausgeleuchtet werden (siehe auch *Spielhilfe 13* und *14*!)

*zu Spielhilfe 12:* Die aufgezeichneten Besitzverhältnisse halten jeder Überprüfung stand. Dunkle Machenschaften lassen sich hier nicht entdecken.



Den Spielern steht es natürlich frei, eigene Anfragen zu stellen. Das *Lloyds Schiffsregister*, *Lucas Diamond* mit seinen Verbindungen oder auch eine völlig andere Quelle wäre denkbar. Bitte improvisieren Sie bei von den vorgefertigten Spielhilfen abweichenden Auskunftswünschen.

### Frederick Dawson

Die kleine Kanzlei des Notars liegt in einer ruhigen Straße von London. Eine telefonische Terminabsprache ist unproblematisch. Die Gruppe wird von Dawson freundlich empfangen und der ältere Herr wirkt sehr kooperativ. Er berichtet den Charakteren alles was er weiß, nur über die genauen Familienverhältnisse der Oracles läßt er sich nicht aushorchen.

- Der Brief an Dawson mit dem Kuvert für die britische Polizei kam gegen Anfang September in der Kanzlei an. Den verschlossenen Umschlag hat er am 6. Oktober bei der nächsten Polizeistation abgegeben. Zu diesem Zeitpunkt war die *Bombay Star* ungefähr eine Woche überfällig. Im Dezember desselben Jahres hat er von einigen Polizeibeamten Besuch bekommen, die ihn über diesen Sachverhalt ausgefragt haben.
- Die Witwe ist ebenfalls verhört worden. Er weiß allerdings nichts näheres über das Ergebnis. Sie ist dann im Juni 1911 zu ihrer Familie nach Ipswich gezogen. Dort lebt Sie von einer kargen Rente. Den letzten Kontakt mit Frau Oracle hat er vor ungefähr zwei Monaten wegen banalen Nachlaßfragen (Verkauf von Möbeln) gehabt. Der Mädchenname ist *Hunter*.
- Wenn es gewünscht ist, kann er den Kontakt zu *Selina Oracle* herstellen. Die Anschrift, die der Notar angibt, deckt sich mit der von *Diamond*.
- Mr. Oracle war ungefähr seit zwei Jahren bei der *Bucannon Shipping Company* beschäftigt.

- Darius Oracle hatte kein besonderes Testament vorbereitet, seine Frau hat lediglich die Wohnungseinrichtung und ein kleines Sparguthaben übernommen.

Über weitere Details kann Frederick Dawson keine Auskunft geben. Er verabschiedet die Charaktere freundlich und bietet sich für Rückfragen jederzeit an.

### Selina Oracle

Die Kapitänswitwe lebt sehr zurückgezogen im Haus ihrer Familie in Ipswich. Die Familie *Hunter* ist strafrechtlich noch niemals in Erscheinung getreten. Sie ist bereits seit drei Generationen in Ipswich vertreten. Mehrere Familienmitglieder betreiben in der Stadt einen Gemischt- und Eisenwarenladen. Die Witwe hat den Namen ihres verstorbenen Mannes behalten.

Werden die Spielercharaktere nicht von Dawson angemeldet, so stoßen sie auf ernste Schwierigkeiten. Das Hausmädchen versucht, die Gruppe abzuwimmeln und nur mit einer gelungenen Probe auf *Fast Talk* (*Schnellreden*) kommt man an dem weiblichen Zerberus vorbei. Liegt eine Anmeldung vor, so wird die Gruppe



Die Witwe von Oracle lebt zurückgezogen im Haus ihrer Familie.

ohne Widerworte eingelassen. Das Treffen ist ziemlich depremierend. Die Witwe weint viel und weiß nichts wesentliches zu berichten. Die Ausgestaltung dieses Treffens liegt in den bewährten Händen des Spielleiters (frische Zwiebeln helfen bei der realistischen Darstellung).

### Hafenbehörde Alexandria

Spielhilfe 11 kann durch die dürftigen Informationen dazu verleiten, eigene Nachforschungen zu beginnen. Sollten die Charaktere die Bitte nach mehr Informationen nach Ägypten kabeln, so erhalten sie nach einer knappen Woche eine ausführlichere Antwort (*Spielhilfe 13 und 14*).

### Lloyds

Ein Besuch bei Lloyds in London ist sicherlich beeindruckend. Anfragen über die Höhe der Versicherung oder die beteiligten *Underwriter* werden mit dem Hinweis auf Diskretion nicht beantwortet. Man teilt nur mit, daß einige andere Personen auch Anteile am Versicherungsfall *Bombay Star* halten. Der Zugang zum Schiffsregister ist hingegen kein Problem. Dort werden die Angaben von *Lucas Diamond* (siehe Spielhilfen) bestätigt. Während des Besuchs der Charaktere wird die Glocke im Foyer nicht geläutet (Es ist also kein bei Lloyds versichertes Schiff untergegangen).

### Percy Bucannon

Der alte Mann lebt zurückgezogen in einem Häuschen im Norden von Portsmouth. Das Anwesen verfügt über kein Telefon, auch Telegramme werden nicht beantwortet. Die Gegend, in der das Grundstück von Bucannon vorzufinden ist, zeigt sich dem Besucher als öder und kaum bewohnter Landstreifen mit vielen Feldern und vereinzelt Anwesen. Da die anderen Spuren keine neuen Sachver-





Der verbitterte Ex-Reeder  
Percy Bucannon.

halte aufdecken, werden die Charaktere dem ehemaligen Reeder einen Besuch abstatten.

Erst Ende des 15. Jahrhunderts ließen die örtlichen Autoritäten den sicheren Naturhafen von Portsmouth befestigen und eine große Werftanlage mit einem Trockendock errichten. Seit der Zeit von *Heinrich VIII.* ist der Hafen Englands wichtigster Marinestützpunkt.

Das kleine, alleinstehende Grundstück liegt in der Nähe eines Baches und ist von dichten Hecken umsäumt. Das Holztor steht offen und weist keinen Klingelzug auf. Ein verwittertes Messingschild mit dem Namen *P. Bucannon* ist aber ein guter Hinweis darauf, das richtige Haus gefunden zu haben. Es hat ein Obergeschoß und sieht relativ renovierungsbedürftig aus. Da sich eine Rauchfahne aus dem Schornstein auf dem Dach kräuselt, scheint jemand zuhause zu sein. Eine Garage oder ein geparktes Auto findet sich im Garten nicht. Das Holztor ist zu klein, um mit einem Auto hereinzufahren und die Straße zu eng und zu kurvig, um vor dem Tor zu halten. Hundert Meter weiter gibt es eine kleine Bucht, wo man einen Wagen bequem abstellen kann. Öffentliche Ver-

kehrsmittel steuern diesen Flecken der Stadt nicht an. Eine Droschke wäre aber für eine autolose Gruppe die passende Alternative.

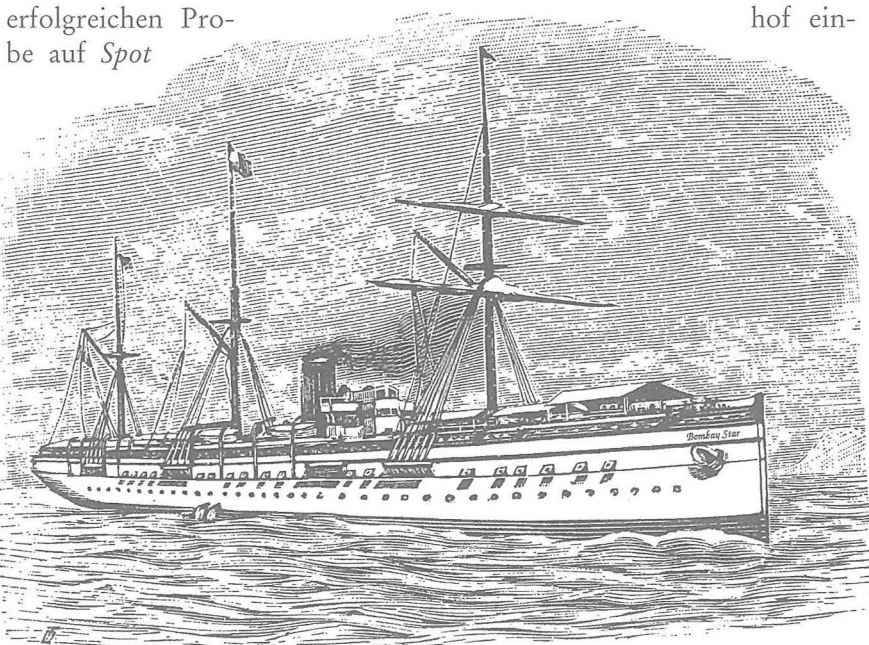
Das Klopfen an der Vordertür hat Erfolg. Eine Minute nach dem Klopfzeichen wird die Tür aufgerissen, ein älterer Mann in einem fleckigen Morgenrock steht da und ruft: „*Endlich!*“ Als er sieht, daß vor der Tür nicht der erwartete Besuch steht, verschleiert sich sein Blick und er raunt: „*Wer sind Sie? Was wollen Sie? Das ist ein Privatgrundstück!*“ Während die Gruppe noch dabei ist, eine Geschichte, gleich welchen Inhalts, zu erzählen, schließt Bucannon die Tür geräuschvoll. Die Gruppe wird wohl nun einen Moment unschlüssig herumstehen. Versuchen sie sich wieder an der Tür bemerkbar zu machen, so ruft der alte Mann von innen: „*Ich habe mit Ihnen nichts zu schaffen! Verschwinden Sie!*“ Ein drittes Klopfen wird nicht mehr beantwortet. Während die Gruppe noch im Garten ist, hält vor dem Tor eine Motordroschke und fährt nach wenigen Sekunden schnell weiter, ohne einen Fahrgast herauszulassen. Die schmale Single-Track-Road ist zu kurvig, um dem Taxi lange nachzusehen. Aufmerksame Charaktere können mit einer erfolgreichen Probe auf *Spot*

*Hidden* (Verborgenes erkennen) die Dienstnummer des Wagens erkennen (*Spielhilfe* 16). Im Jahr 1912 sind noch keine Nummernschilder üblich!

Nachdem die Motordroschke verschwunden ist, haben die Spielercharaktere zwei Möglichkeiten.

1. Die Charaktere können versuchen, das Auto zu verfolgen, um etwas näheres über den etwaigen Fahrgast herauszufinden. Das erweist sich als wenig schwierig, weil das Taxi die kurvig-e Straße langsam entlang fährt. Mit zwei gelungenen Proben auf *Drive Auto* (Autofahren) holen sie den Wagen ein. Sobald sie das Taxi zum Halten bekommen, müssen die Gruppenmitglieder feststellen, daß der Fahrgast bereits ausgestiegen ist. Nach Angaben des Fahrers, *Henry Calhoun*, ist der Fahrgast siebzig Meter nach dem Grundstück ausgestiegen und im Unterholz verschwunden. Der Fahrpreis ist mit einem guten Trinkgeld aufgewertet worden. Nach den Angaben des Taxichauffeurs ist der Herr ca. 1,70 m groß, bekleidet mit einem blauen Overall und grauem Mantel, hat schwarze Haare und einen stechenden Blick.

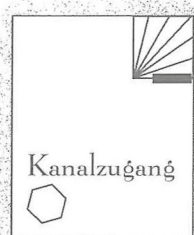
Der Mann ist am Bahnhof ein-



Im Haus von Bucannon findet sich auch ein Bild der *Bombay Star*.

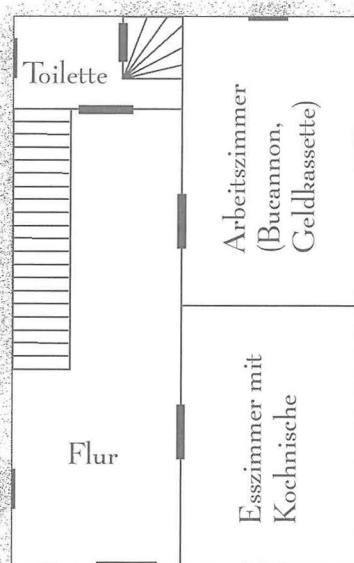


## Haus Bucannon, Portsmouth

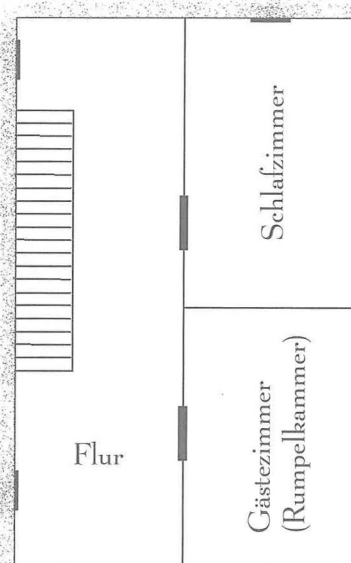


Keller

3 Meter



Erdgeschoss



1. Obergeschoss

gestiegen. Gegen ein gutes Trinkgeld zeigt ihnen der Fahrer den Haltepunkt. Untersuchen die Spieler die Stelle, können sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Track* (*Spurenlesen*) die Fährte lokalisieren. Nach einer Weile stehen sie vor dem Bachlauf in der Nähe des Grundstücks von Bucannon. Dort können sie mit einer gelungenen Fertigkeitsprobe *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*) einen zugewachsenen Abwasserkanal erkennen, der wohl in die Richtung von Bucannons Haus führt. Steigen die Charaktere in den übel riechenden und schmutzigen Kanal ein, händigen Sie bitte den Spielern die *Karte* von Bucannons Haus aus. Der Endpunkt des Kanals ist der Keller des Gebäudes. Schmutzig und übelriechend klettern die Charaktere aus dem engen Rohr und hören einen lauten und verzweifelten Schrei im Haus.

2. Die Gruppe verbleibt im Garten und versucht weiterhin, mit dem launischen Ex-Reeder Kontakt aufzunehmen. Nach einigen Minuten des Klopfens

und Rufens können sie vom Inneren des Hauses einen lauten und verzweifelten Schrei vernehmen. Sobald die Charaktere in das Gebäude eindringen, händigen Sie ihnen bitte die *Karte* von Bucannons Haus aus.

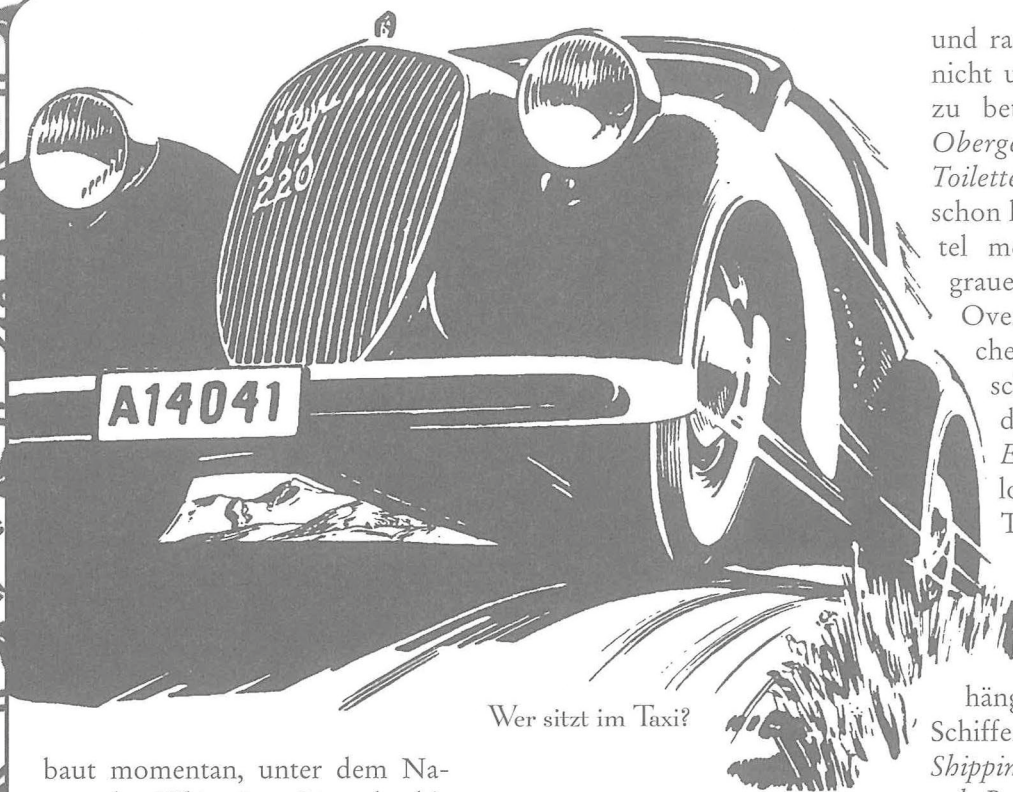
Teilt sich die Gruppe, d.h. einige nehmen die Verfolgung auf und der Rest verbleibt im Garten, so vermischen Sie bitte die beiden oben beschriebenen Abläufe. Dramaturgisch wichtig ist, daß *Fairbanks* unbedingt aus dem Haus des Reeders entkommen kann. Er könnte sich beispielsweise in einem Schrank im Flur oder hinter einer losen Wandverkleidung verstecken, die hereinstürmenden Charaktere vorbeilas- sen und dann fliehen. Eine andere Möglichkeit ist die Flucht durch den Abwasserkanal oder eines der Fenster. Außerordentlich witzig ist auch die Idee, daß der Mörder den geparkten Wagen der Spielergruppe zu seiner Flucht benutzt. Außer einem Häufchen Glascherben finden die Spieler nichts mehr auf dem Parkplatz vor. Der Fußweg in die Stadt ist mit unge- fähr zwei vollen Stunden anzuset-

zen (Har, har . . .). Eine Schießerei ist möglichst zu vermeiden, da das Risiko, daß *Fairbanks* verletzt wird, zu hoch einzustufen ist. Der genaue Ablauf des letzten Treffens zwischen *Fairbanks* und *Bucannon* ist in der folgenden Spiel- leitersektion beschrieben.

### Spielleiter:

Percy Bucannon hat an der Last seines Konkurses schwer zu tra- gen. Seine Frau verstarb vor Kum- mer, das kleine Haus ist ihm als letztes Eigentum verblieben. Er hat versucht, seine Firma durch le- gale und illegale Tricks zu retten. Selbst der Auftrag an *Tory Fairbanks*, die *Bombay Star* zu versen- ken und durch die Versicherungs- summe die Reederei zu retten, ist nicht aufgegangen. Der Zusam- menbruch kam zu früh, die Firma wird gegen seinen Willen verkauft. Dann ist auch noch die Polizei er- schienen und hat ihn mit Fragen gequält. Doch er hat sich durch geschicktes Taktieren herausge- wunden. Nun kurz vor seinem Tod, sein schwaches Herz macht es ihm täglich deutlich, will er ein Fanal setzen. Der neue Ei- gentümer seiner Firma





Wer sitzt im Taxi?

baut momentan, unter dem Namen der *White Star Line*, das bis dahin größte Schiff der Welt. Laut der Fachpresse soll es unsinkbar sein. Er wird der Welt beweisen, daß es keine unsinkbaren Schiffe gibt.

Bucannon ist zwar alt, aber nicht dumm. Er weiß, daß Fairbanks nahe am Wahnsinn lebt. Der Bursche nennt sich selbst Seelensammler; soll er doch die Seelen der unglücklichen Passagiere sammeln. Alle Vorbereitungen sind getroffen: Fairbanks wird sich unter die Besatzung schmuggeln und das Schiff auf dem Atlantik zur Strecke bringen. Dafür hat Bucannon seine allerletzten Ersparnisse zusammengekratzt. An diesem Tag soll der geheuerte Halunke kommen und das Geld abholen. Dann kann sein krankes Herz schlafen. Lange schlafen.

Das Klopfen an der Tür läßt den ehemaligen Reeder hochfahren und zur Tür eilen. Er reißt diese auf und sieht nicht den Erwarteten. Seine Miene verschließt sich und so auch die Eingangstür. In dem nun vorfahrenden Taxi sitzt Tory Fairbanks. Er wird jemanden aus der Gruppe sicherlich im Garten von Bucannon erblicken. Fairbanks läßt dann

den Chauffeur weiterfahren. Nach knapp siebzig Meter veranlaßt er den Fahrer, kurz anzuhalten und verschwindet in den wuchernden Hecken am Straßenrand. Er läuft zum Kanal und kriecht durch das Abwasserrohr ins Haus. Dort läßt er sich von Bucannon neue Kleider geben und verlangt sein Geld. Durch die Anwesenheit der Fremden im Garten ist der gedungene Saboteur nervös und er beschließt Bucannon zu töten, um seine Spuren zu verwischen. Der alte Mann schreit in Todesangst auf, als er seinen Besucher mit der Waffe auf sich zu kommen sieht. Sein Herz schlägt schneller, stockt und versagt. Den Aufprall auf dem Boden bemerkt er schon nicht mehr. Fairbanks nimmt ungerührt die Geldbündel aus der offenen Schatulle und sucht sich einen Fluchtweg (*Spielleiter*).

#### Das Haus

**Keller:** Dieses feuchte Zimmer riecht sehr unangenehm. Der Geruch von Moder und Fäkalien läßt selbst Ratten diesen Ort meiden. Ein Ausgang zur *Toilette*.

**Flur Erdgeschoß:** Stockfleckige Tapeten, vergammelte Teppiche

und ramponiertes Mobiliar laden nicht unbedingt ein, dieses Haus zu betreten. Treppe zum *Flur Obergeschoß*.

**Toilette:** Diese Örtlichkeit hat schon lange Zeit kein Scheuermittel mehr gesehen. Puuah! Ein grauer Mantel und ein blauer Overall (beide ohne Wäschezeichen!), beide stark verschmutzt, liegen auf dem Boden. Abstieg zum *Keller*.

**Esszimmer:** In dem verwahrlosten Zimmer steht ein Tisch mit vier Stühlen und hinter einem Paravent ist eine kleine Koch- und Waschgelegenheit installiert. An den Wänden

hängen gerahmte Bilder von Schiffen der Reederei *Bucannon Shipping Company* (*Golden Angel, Bucannon, Bombay Star, Elisabeth*).

**Arbeitszimmer:** Von der schmierigen Unordnung in diesem Raum lenkt lediglich der Leichnam des alten Percy Bucannon ab. Neben dem Toten liegt eine geöffnete Geldkassette auf dem Boden. Das obere Fach ist leer, im unteren sind einige englische Münzen und ein Papierfetzen (*Spielhilfe 15*). Die Leiche weist keine äußeren Verletzungen auf. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Medicine* (*Krankheiten behandeln*) kann man einen Herzinfarkt diagnostizieren. Die fettigen, dunkelroten Vorhänge sind fest zugezogen.

**Flur Obergeschoß:** Die Einrichtung ähnelt dem unteren Flur. Abstieg zum *Flur Erdgeschoß*.

**Schlafzimmer:** In der Luft liegt der Geruch von Alter und Staub. Mehrere Bilder und Erinnerungsstücke sind im Raum verteilt.

**Gästezimmer:** Das ehemalige Gästezimmer ist wohl zur Abstellkammer umfunktioniert worden. Jede Menge uninteressanter, stauiger Trödel.

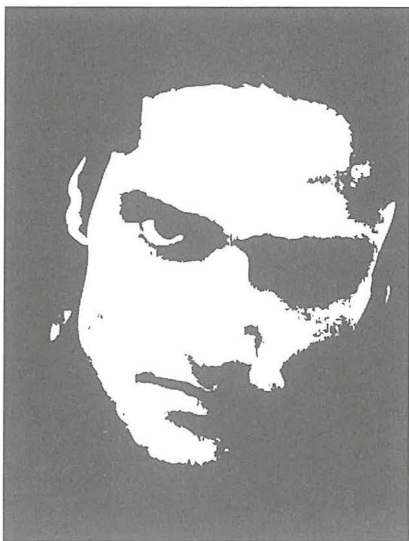
#### Die Motordroschke

Verfolgen die Spieler das Taxi nicht, so können sie über die gele-



sene Dienstnummer (6783 N) den Fahrer des Wagens am späten Abend ausmachen. Er heißt *Henry Calhoun* und wohnt in Portsmouth. Nach seinen Angaben ist der Fahrgast siebzig Meter nach dem eigentlichen Grundstück ausgestiegen und im Unterholz verschwunden. Der Fahrpreis ist mit einem guten Trinkgeld aufgewertet worden. Nach der Beschreibung des Taxichauffeurs ist der Herr ca. 1,70 m groß, bekleidet mit einem blauen Overall und grauem Mantel, hat schwarze Haare und einen stechenden Blick. Der sehr schweigsame Mann ist am Bahnhof eingestiegen. Gegen ein gutes Trinkgeld zeigt ihnen der Fahrer gerne den Haltepunkt. Das weitere Verfahren ist dann wie unter *Möglichkeit 1* (Seite 12) beschrieben. Da die Charaktere den Taxifahrer erst nach Feierabend antreffen (die Taxen verfügen nicht über Funkanlagen!), sind die Spuren in dem dämmrigen Umfeld schwer zu verfolgen. Bei der erforderlichen Probe *Track* (*Spurenlesen*) ist dann ein Modifikator von +20 auf den Wurf anzusetzen.

*Tory Fairbanks* wird den Fahrer des Taxis am Abend dieses Tages ermorden. Sollten die Spieler Calhoun bis dahin nicht aufgesucht haben: Pech! Der Mord wird in der Zeitung gemeldet.



Wer hat Tory Fairbanks gesehen?

### III. Wo ist Tory Fairbanks?

Jetzt wird es Zeit für eine Bestandsaufnahme. Die meisten Spuren führen ins Nichts oder sind wie Percy Bucannon Vergangenheit. Die Tage auf dem Kalender verstreichen sicherlich sehr schnell (*Obacht, lieber Spielleiter!*). Dabei haben die Abenteurer einen wichtigen Termin, von dem bisher nur der Spielleiter etwas ahnt. Ob die Gruppe wegen des toten Readers die Polizei informiert hat oder sich in daraus resultierende Verwicklungen verstrickt, kann der jeweilige Spielleiter nach Geschmack ausführen. Sollten die Spieler der Polizei die Personenbeschreibung des Taxifahrers weitergeben, so ist diese zwar dankbar, aber eine eingeleitete Suchaktion bleibt ohne Erfolg. Der Taxichauffeur wird von der Polizei nur noch tot angetroffen. Wo ist Fairbanks?

Das einzige Element, das für die Gruppe einen weiteren Hinweis bietet, ist das Stück Papier mit dem seltsamen Symbol. Die Spieler sollten nun herausfinden, um welche Art Signet es sich bei diesem Zeichen handelt.

Dazu gibt es verschiedene Ansatzpunkte. Zuerst einmal kann eines der Gruppenmitglieder versuchen, mit einer Probe auf *Occult* (*Okkultismus*) das Zeichen zu deuten. Mißlingt der Fertigkeitwurf, so hat der jeweilige Spieler keine Deutung parat. Gelingt die Probe, so ordnet der Spielercharakter das Symbol einer der vielen Geheimgesellschaften zu, die während des europäischen Spätmittelalters entstanden sind. Um näheres herauszubringen, ist der Besuch einer gutsortierten Bibliothek nötig. Die dafür am be-

sten geeignete Lokation ist das *British Museum* mit der *British Library* in London. Besuchen die Spielercharaktere kleinere Bibliotheken, werden sie nicht fündig. Die Bibliothekare verweisen bei speziellen Nachfragen stets auf die *British Library* in London.

Da ein Anker enthalten ist, können die Charaktere auch auf die Idee kommen, in großen Häfen bzw. bei sachkundigen Seemännern nachzufragen. Diese Spur ist aber nicht ergiebig.

#### The British Museum

Das in der *Great Russell Street* liegende Museum wurde 1753 gegründet. Seit 1857 können Privatpersonen in der zugehörigen Bibliothek eigene Nachforschungen anstellen, wenn sie nachweisen, daß sie seriöse Forscher sind. Die Bücher werden wegen ihres hohen Alters bzw. Wertes nicht ausgeliehen, sondern im Leseraum zur Verfügung gestellt.

Im Leseraum stehen einige Kataloge und voluminöse Verzeichnisse. Anhand der herausgesuchten Buchnummern werden die Bestellungen zusammengestellt. Die gewünschten Bücher sind dann innerhalb von drei Stunden verfügbar. Da die Bibliothek von 9.00 bis 18.00 Uhr offen ist, empfiehlt es sich, schon zu früher Stunde da zu sein, um seine Recherchen in Ruhe durchführen zu können. Für jedes Themengebiet, das der Suchende anschneiden will, muß ein Wurf auf die Fertigkeit *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*) absolviert werden. Mißlingt die Probe, findet man keinen geeigneten Eintrag. Gelingt die Probe hingegen, so wird der Charakter fündig. Informationen über die ominöse Vereinigung halten die Bereiche *Okkultes*, *Spätmittelalterliche Gesellschaftsformen* und *Englische Geschichte* parat. Für jeden Bereich muß eine erfolgreiche Probe abgelegt werden, um die jeweilige Spielhilfe zu erhalten. Kommen die Charaktere



überhaupt nicht weiter, helfen die etwas abweisend wirkenden Bibliothekare mit Ratschlägen weiter. Für ein erneutes Anwenden von *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*) ist ein Bonus von -25 auf den Würfelwurf anzurechnen.

Bereich *Okkultes*: Spielhilfe 17;  
Bereich *Spätmittelalterliche Gesellschaftsformen*: Spielhilfe 18;  
Bereich *Englische Geschichte*: Spielhilfe 19 (Dieses Buch wird dem Charakter vom Bibliothekar mit den Worten überreicht: „*Eine gute Wahl. Professor Thayer ist Mitglied des Museums und lehrt an der Universität Geschichte.*“)

Möchten die Charaktere aufgrund der Textfunde mit einem spezialisierten Wissenschaftler reden, so werden sie an *Professor Richard Thayer* verwiesen, der im Britischen Museum ein Büro hat.

### Professor R. Thayer

Die Terminsituation des Professors hängt natürlich stark vom Fortgang des Abenteuers ab. Haben Sie in Ihrem Kalender noch jede Menge Luft, kann ein Treffen bis zu zwei Tagen dauern (Dienstreise etc.). Läuft die *Titanic* übermorgen aus, hat Richard Thayer zufällig in den nächsten Minuten Zeit. Ist ein passender Termin gefunden, so werden die Spielercharaktere in das Büro des Wissenschaftlers geführt.

Professor Richard Thayer ist ein glühender Anhänger der britischen Krone. Er ist absolut gegen jede Loslösung des irischen Volkes. Seine Publikationen sind daher zwischen den Zeilen als Provokation gegen liberale Strömungen zu sehen. Wenn man die Äußerungen allerdings etwas filtert, so bekommt man über die Vereinigung der *Seelensammler* nützliche Hinweise serviert.

– Das Erstarken solcher weltfremder Bewegungen erklärt sich aus Arroganz und allzuviel Selbstverliebtheit. Die Engländer müssen in einem Kampf des Wissens gegen

die Hinwendung zu heidnischen Glaubensformen antreten. Ganze Volksschichten sind schon mit dem Gedanken der Abspaltung infiziert. Die Eindämmung kann nur von der Elite der englischen Bevölkerung vorangetrieben werden.

- Die ursprüngliche Vereinigung *Via lucis*, was so viel heißt wie *Wege des Lichts*, entstand 1641. Diese kleine Gruppe von Vordenkern sollte im Auftrag des Parlaments das englische Erziehungswesen reformieren. Unter der Federführung des Pädagogen *Johann Amos Comenius* wurden sehr vielversprechende Konzepte entwickelt. Einige Mitglieder scherten aufgrund von abweichender Meinung aus und versuchten, andere Vorschläge anzubringen. Da keiner diese Ansätze ernsthaft prüfte, drifteten die Opposition Anhänger in die Vergessenheit ab. In der zweiten Generation rückten radikalere Personen an die Spitze, die seltsame Praktiken ausübten. Einige der wenigen Quellen sprechen von Schmerzforschung, andere von kaltblütigem Mord. Leider sind die grundsätzlichen Antriebe dieser Gruppe niemals vollständig publiziert worden. Die Wissenschaft tappt da im Dunkeln.
- In jüngster Zeit, ungefähr vor acht Jahren, sind Berichte aufgetaucht, daß es Personen gebe, die sich dieses Gedankengutes bemächtigt hätten. Selbst Ermittlungen der Polizei haben aber keine endgültige Klarheit gebracht. Es wurde lediglich der damalige Kopf der Vereinigung, ein gewisser *Robert Fal-*

*mouth*, auf dem Schafott zu Tode gebracht. Danach sind die schändlichen Aktivitäten, man munkelt von rituellen Morden, schlagartig abgeflaut. Der Schauplatz der Ereignisse war damals das Städtchen *Queens-town* in Irland. Weitere Ereignisse sind mir nicht bekannt.

Über weitere wichtige Informationen verfügt der wertvolle Professor nicht. Natürlich versucht dieser, bei den Spielern einige Monologe anzubringen, die sich gegen eine drohende Abspaltung Irlands richten. Die einzige Rettung vor solchen langanhaltenden Ausschweifungen ist die Flucht.

### Die neuen Spuren

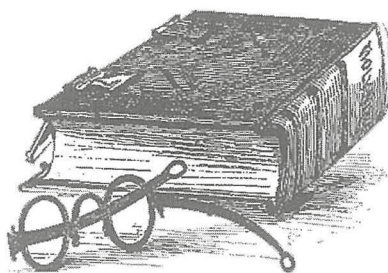
Aus dem Besuch der Bibliothek bzw. dem Termin bei dem konservativen Professor haben die Charaktere einiges an Informationen aufnehmen können.

Die Spur des Kriminalfalls *Robert Falmouth* kann sich mit Hilfe von *Lucas Diamond* sicherlich schnell hinterfragen lassen. Eine entsprechende Anfrage wird von dem Freund von Henderson prompt beantwortet.

Nach einem Tag (Spielleiter) erhalten die Charaktere *Spielhilfe* 20 und 21. Jetzt kommt langsam ein wenig Fahrt in die Angelegenheit. Die Gruppe sollte sich nun auf einen Ortswechsel vorbereiten.

## IV. Queenstown

Die Stadt Queenstown liegt an der irischen Südküste in der Nähe von Cork. Über die Fährverbindungen an der englischen Westküste ist Irland gut zu erreichen. Es fahren Fähren auf folgenden Strecken: Stranrear (E) – Larne (I), Holyhead (E) – Dublin (I), Fishguard (E) – Queenstown (I) und Fishguard (E) – Wexford (I).





Die Landschaft bietet im Vergleich zu der in Südengland keine Unterschiede. Die Gruppe reist auch hier durch sanft gewellte und sattgrüne Umgebung. Inklusive Fährüberfahrt nimmt die Reise von London nach Queenstown ungefähr zwei Tage in Anspruch. Die Stadt macht wie die Ansiedlungen im Umland einen ärmlichen Eindruck. Der Hafen dient vielen Iren dazu, in die neue Welt auszuwandern und dort ihr Glück zu suchen. Der erste Weg der Gruppe wird sicher zur Polizeistation führen, um *Erwine O'Toole* aufzusuchen. Dieser empfängt die Gruppe freundlich. In der Stadt fallen normalerweise keine großen Verbrechen an, so ist der brave Polizist für eine kleine Abwechslung dankbar.

### Erwine O'Toole

– Der Fall Falmouth ist eine große Sache gewesen. 1899 ist der Kaufmann *Robert Falmouth* in das alte Anwesen vor der Stadt gezogen. Das hat früher einem Adligen gehört. Er hat damals Experimente mit Affen gemacht. Er wurde verhaftet, weil man in seinem Haus Leichenteile gefunden hatte. Ein wütender Mob hat das Gebäude während der Gerichtsverhandlung angezündet. Es ist bis auf die Grundmauern abgebrannt. Da

sind jetzt nur noch Trümmer übrig. Es gab eine Menge Gerüchte über irgendwelches okkultes Zeug. Da gebe ich aber keinen Penny drauf.

– *Tristan Morcock*, *Frank Delorian* und *Wilbur Fairbanks* sind am 03.05.1906 an der Küste von Queenstown gefunden worden. Die Knochen gebrochen, die Gedärme herausgerissen und der rechte Arm fehlte jeweils. Wir haben keine lohnenswerte Spur gefunden.

– Dieser adlige Mann, *Rylebooth*, ist, soweit ich das weiß, wegen Mord oder Totschlag so um 1750 herum hingerichtet worden. Darüber wird man in den Gerichtsakten aber nichts mehr finden. Das Rathaus ist vor zwanzig Jahren mit allen alten Papieren abgebrannt. Der einzige Mensch, der mir beim Thema Geschichte von Queenstown einfällt, ist *Paddy*, *Patrick O'Neal*. Er wohnt am Kirchplatz und hat sicherlich eine Ecke Zeit für Sie.

– *Tory Fairbanks* ist der jüngere Bruder von *Wilbur*. Die Familie lebte damals in Dublin. Dieser *Tory* wurde von uns in dem Haus des Kaufmanns gefunden. Er war dort in einem Verschlag eingesperrt. Wir haben ihn vernommen und in einen Zug Richtung Dublin gesetzt. Der

arme Bursche war völlig fertig. Ich habe ihn bis heute auch nicht mehr gesehen.

### Patrick O'Neal

Der alte Mann ist zu Hause und läßt die Charaktere gerne ein. Er empfängt die Spielercharaktere in seiner Bibliothek. Zur Familie *Fairbanks* speziell hat er keine Antworten parat. Über das zerstörte Anwesen bzw. über die Familie *Rylebooth* kann er ausführlich referieren:

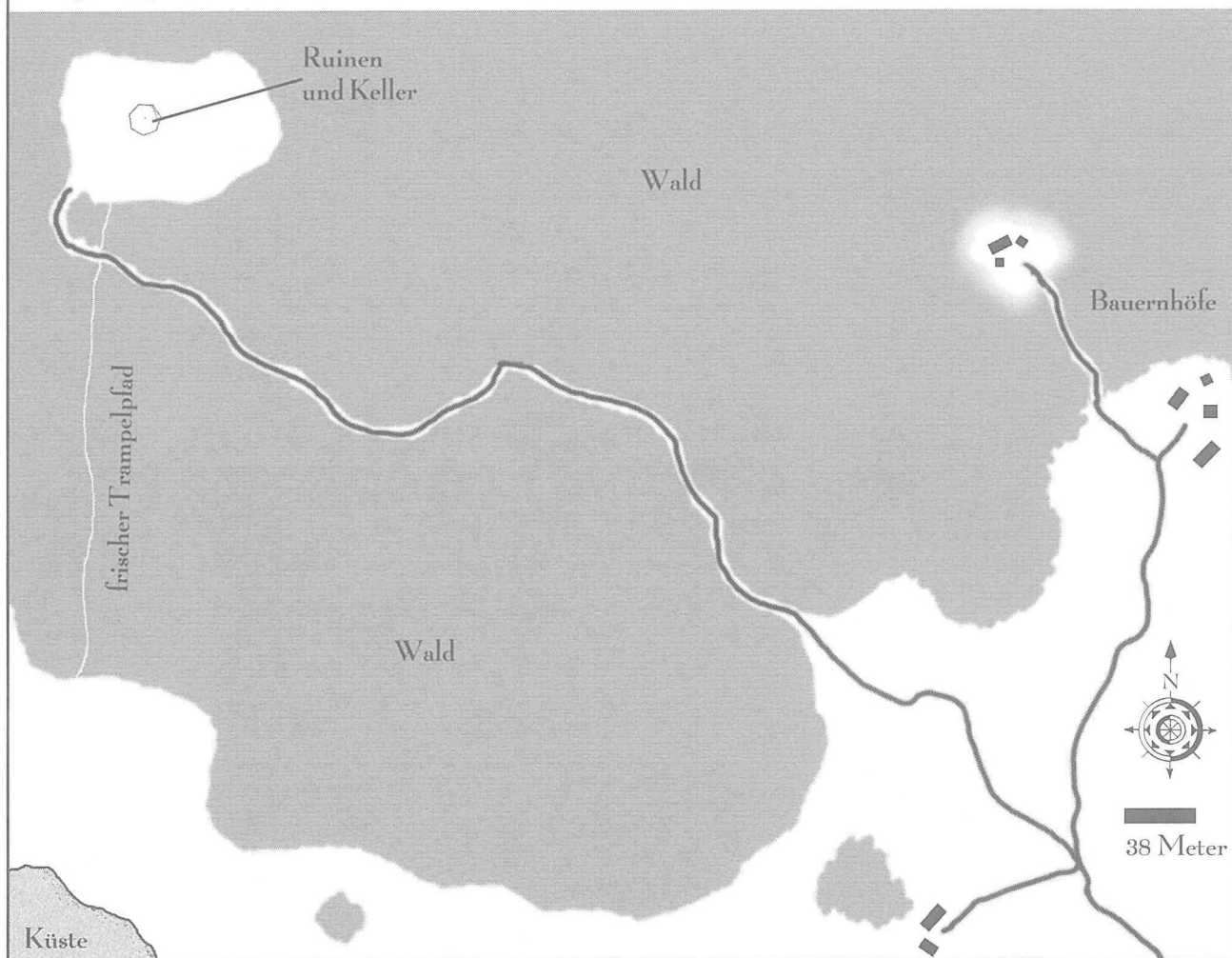
„Das abgebrannte Anwesen hat eine lange Geschichte. Es wurde 1734 von der Familie *Rylebooth* erbaut. Der Sohn, *Cecil Rylebooth*, übernahm die Verwaltung des Gebäudes im Jahre 1747. Der junge Mann war extrem introvertiert und gehemmt. Seine Komplexe hat er wohl über den Aufbau eines Geheimzirkels kompensiert. Der Name des Zirkels war *Soul Collectors*. So weit man der Überlieferung trauen darf, wurden dort auch heidnische Rituale an Menschen verübt. Einige Nachbarn mieden seit diesen Vorfällen den Umgang mit dem neuen Hausherrn. Als immer mehr Menschen in der Umgebung verschwanden, wurde *Cecil Rylebooth* des Mordes beschuldigt, verhaftet und von einem Scharfrichter nach kurzer Untersuchung zu Tode gebracht. Das Haus stand einige Zeit leer und wechselte ab und an den Besitzer. Erst im Jahr 1899 geht die Geschichte weiter. Ein Kaufmann mit dem Namen *Robert Falmouth* erwarb den Besitz für ein Handgeld. Alles war renovierungsbedürftig. Nach einiger Zeit begann der Mann mit Experimenten an Tieren, die die alten Leute an die Geschichten ihrer Großeltern denken ließ. Natürlich sind so die ersten Gerüchte entstanden. Bald danach verschwanden wieder einige Personen aus der Umgebung und die Polizei leitete unverzüglich Ermittlungen ein, um eine heftige Reaktion der Bevölkerung zu vermeiden.



Vor der Küste von Queenstown kann man mit etwas Glück Seehunde entdecken. Vielleicht aber auch etwas ganz anderes ...



## Umgebung von Falmouths Anwesen



Während der Untersuchungen wurde das Haus von einer Gruppe wütender Männer abgebrannt. Leider blieb nichts außer den Grundmauern und dem Keller erhalten. Architektonisch sicherlich ein Verlust. Dieser Falmouth wurde hingerichtet, seine Spießgesellen haben sie laufenlassen. Die Reste des Anwesens werden von den Abergläubischen in der Bevölkerung gemieden. Sie werden dort nicht viel mehr als ein paar bemooste Steine finden. Die Ruine gibt noch nicht einmal eine gute Touristenattraktion ab.“

Damit endet die Ausführung von Mr. O'Neal. Nach ein paar Floskeln begleitet er die Gruppe zur Tür und noch während er diese schließt, murmelt er: „Da gab es noch einen Jungen. Diesen gewissen Tory Fairbanks, glaube ich. Ich habe ihn gestern

oder vorgestern gesehen. Er hatte sich gar nicht verändert. Immer noch dieser stechende Blick. Er ging gerade in das Hotel *The Mermaid* hinein. Na dann, guten Tag die Herren.“

### The Mermaid

Wenn die Charaktere zum Hotel eilen, um Fairbanks dort zu finden, erleben sie eine Enttäuschung. An der verschlossenen Tür hängt ein Schild mit der Aufschrift: *Ab 17.00 Uhr geöffnet*. Auf Rufen und Klopfen reagiert niemand. Überwacht die Gruppe das Hotel, können sie bis 17.00 Uhr keine Auffälligkeiten feststellen. Um 16.45 Uhr erscheint der Gastwirt und öffnet die Tür. Im unteren Teil befindet sich eine Gaststube, im oberen, auf zwei Stockwerke verteilt, die Zimmer. Fragen die Charaktere nach Tory

Fairbanks, bekommen sie die Auskunft, daß dieser nicht im Haus ist und wahrscheinlich erst heute abend zurückkommt.

*Achtung:* Jetzt kommt es auf Ihren Kalender an! Fairbanks heuert am 09.04.1912 in Southhampton als Heizer an. Der Halunke hat das Zimmer in Queenstown bereits vorher gemietet (im voraus bezahlt!) und dort zwei „blinde“ Koffer abgestellt. Er wird den Gastwirt, bevor er auf die Titanic geht, anrufen und ihn anweisen, sein Gepäck an dem Schiff für Mr. Fairbanks/2te Klasse abzugeben. Das Dorf verfügt lediglich über drei Telefone: Polizeistation, Postamt und Hotel *The Mermaid*.

Das Gepäck wird von einem Bur-schen pünktlich an den Pier geliefert. Das Schiffspersonal wird die beiden Gepäckstücke annehmen und in der Einzelkabine abstellen,



aber Fairbanks wird nicht erscheinen. Er arbeitet bereits fleißig im Kesselraum der *Titanic*.

## Die Ruine

Besuchen die Spielercharaktere das zerstörte Anwesen von Robert Falmouth, händigen Sie bitte die *Karten* aus. Die Ruine liegt nordwestlich von Queenstown. Da der Weg sehr schlecht ist, empfiehlt es sich, ihn zu Fuß (ca. 2 Stunden) oder zu Pferd (ca. 45 Minuten) zurückzulegen. Ein Automobil bleibt spätestens nach der Hälfte der Wegstrecke mit einem hässlichen Achschaden liegen. Der erste Teil der Wegstrecke ist relativ freundlich. Die Außenbezirke von Queenstown sind recht ärmlich. Seitlich des Weges finden sich Felder und kleine Höfe. Ab und an begegnet man einem Bauern bei der Feldarbeit. Sobald die Charaktere den dichten Wald erreichen, ziehen einige dunkle Wolken auf und der Seewind läßt die Äste raschelnd erzittern. Die Luft riecht kalt und salzig. Nach dem Betreten des Waldstücks sind nur das Rauschen des Windes und ei-

nige Vogelstimmen zu hören. Der holprige Weg führt die Charaktere ohne Vorkommnisse zur besagten Lichtung. Man kann in der Nähe der Ruine keine Tierstimmen mehr vernehmen und auch die Vegetation sieht sehr ungesund aus.

Das trockene Gras der Lichtung knistert unheilvoll unter den Füßen der Abenteurer. Um die siebeneckige Vertiefung des Kellers finden sich lediglich verwitterte und bemooste Steine. Treten die Charaktere an den Rand des ehemaligen Gewölbes heran, frischt der Seewind auf. Man kann fast den Eindruck gewinnen, das Loch sauge die Umstehenden an.

Über eine Steintreppe gelangen die Abenteurer zum Steinboden. Neben einigen kleineren und größeren Geröllhaufen kann man eine Feuerstelle in der Mitte und sieben kugelige Vertiefungen, die an den Ecken des Kellers ausgerichtet sind, entdecken.

## Die Feuerstelle

Der große Aschehaufen ist vor ca. drei Tagen entstanden. Jemand

muß dort eine große Menge Holz entzündet haben. Der Feuerschein ist sicherlich auf der gesamten Lichtung wahrnehmbar gewesen. Untersucht ein beherzter Charakter die Holzreste, so findet dieser mehrere Knochen. Stöbert man länger, ist schließlich ein komplettes Skelett eingesammelt. Ein Laie kann erkennen, daß es sich wohl um ein Kinderskelett handelt. Ein Arzt findet weiterhin heraus, daß es sich um die Knochen eines ca. fünfjährigen Jungen handelt. Seltsamerweise fehlt diesem der rechte Arm. Er scheint mit brutaler Gewalt herausgerissen zu sein. Ein genauer Todeszeitpunkt ist sehr schwer zu ermitteln, da die einzelnen Knochen vom Feuer stark angegriffen sind. Eine Laboranalyse stellt fest, daß der Tod vor ca. drei Tagen eingetreten ist.

## Die Vertiefungen

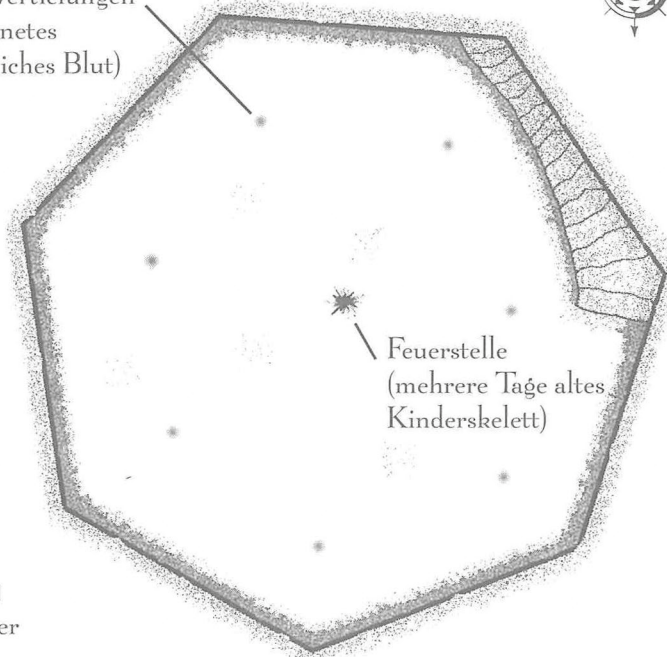
Diese fein gearbeiteten Vertiefungen sind definitiv nicht für die groben Stützbalken einer Decke gemacht. Untersucht man die runden Kühlen näher, kann man eine getrocknete rostfarbene Substanz am Boden finden. Charaktere mit dem Beruf *Arzt* tippen spontan auf ca. drei Tage altes Blut. Eine genaue Laboranalyse stellt darüber hinaus fest, daß es sich um menschliches Blut handelt.

## Der Trampelpfad

Schaudernd wenden sich die Charaktere von diesem Ort des Geschehens ab. Auf dem Rückweg nach Queenstown haben die Charaktere die Chance (Spielleiter!), einen noch frischen Trampelpfad durch den Wald zu entdecken. Der Pfad führt relativ gerade zur Küste und weist auch auf ca. zweieinhalb Metern Höhe geknickte Zweige auf. Nach einer erfolgreichen Probe auf *Track* (*Spurenlesen*) ist eingegrenzt, daß die Spuren an den Ästen zwei bis drei Tage alt sind. Geht die Gruppe den Pfad entlang, so entdeckt sie nach einiger Zeit

Keller von Falmouths Anwesen

Runde Vertiefungen  
(getrocknetes  
menschliches Blut)





einen seltsamen Fußabdruck. Eine sehr große, fast humanoide, Spur mit drei länglichen Zehen! Auf dem gesamten Weg sind insgesamt vier Abdrücke zu finden. Der Pfad beginnt am Waldrand der Lichtung und endet den Waldweg überquerend in der Nähe der Küste.

Der Waldsaum in Küstennähe ist etwas erhöht. Durch den kalten, schlierenden Regen sieht man die aufgewühlte See. Eine kleine Bucht mit ruhigerem Wasser erstreckt sich ins Landesinnere. Gehen die Spielercharaktere näher an diese Bucht heran, so können sie auf dem kiesigen Sandstrand eine Vielzahl von diesen monströsen Abrücken sehen. Der stetig fallende Regen hat diese schon fast ausgelöscht. Tritt einer der Charaktere näher an die Wasserlinie heran, bemerkt dieser einen plötzlich auftauchenden frischen Bund Seetang, der sich wohl vom Grund gelöst hat und nun von den sanft schaukelnden Wellen an Land getragen wird. Spätestens jetzt wird die Gruppe den Rückzug nach Queenstown antreten. Untersuchen dennoch einige mutige (oder wahnsinnige?) Personen das Ufer nach weiteren Spuren, können diese nichts Aufschlußreiches finden. Und der strömende Regen vereint sich mit der grauen See. Flüsternd kriechen die schaumigen Wellen an den Strand.

### Spielleiter:

Der Spielabschnitt *Die Ruine* sollte unheimlich gestaltet werden. Die Funde in der Kellerruine (Kinderskelett, Blutreste) sind reine Indizien. Bitte beschreiben Sie den saugenden Wind, die flüsternden Bäume und die schwarzen Wolken dementsprechend dramatisch. Nach erfolgreicher Untersuchung des Kellers beginnt es zu regnen, und die Charaktere werden sich wahrscheinlich auf den Rückweg machen. Bitte würfeln Sie für den ersten Teil des Waldwegs verdeckt auf die

Fertigkeit *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*) aller Spielercharaktere. Bei einem Erfolg entdecken diese den frischen Trampelpfad Richtung Küste.

Besuchen die Abenteurer die Polizeistation, um eigene Entdeckungen und Vermutungen mitzuteilen, so reagiert die irische Landpolizei wie folgt:

- *Präparierte Koffer*: Man kann O'Toole sicherlich zu einer Zimmerdurchsuchung bewegen. Die in den Koffern gefundenen Zeitungen und Ziegelsteine werden von dem Polizisten aber nur milde belächelt.
- *Vorwürfe Fairbanks*: Legen die Charaktere dem Polizisten stichhaltige Beweise gegen Fairbanks vor (Spielleiter!), so fängt der Apparat der irischen Sicherheitskräfte langsam an, sich zu bewegen. Ist Fairbanks aber weder am Pier noch in seiner Kabine zu finden, läßt das Interesse von O'Toole an der *Titanic* schlagartig nach.
- *Kinderleiche*: In der Umgebung wird kein Kind vermißt. Okkultistische Deutungen lehnt der brave Polizist standhaft ab. Er leitet lediglich eine Anfrage an die vorgesetzte Dienststelle weiter. Die Knochenreste stellt die Polizei diskret sicher.

Dieser geheimnisvolle Zirkel, dessen Antlitz zu enthüllen unsere wackeren Abenteurer versuchen, hat durch die Jahrhunderte einige Veränderungen durchlebt. Die ersten abtrünnigen Lichtgläubigen sind allesamt Gelehrte und ernsthafte Menschen gewesen. Nachdem ihre friedlichen Konzepte gescheitert waren, lösten sie sich still und heimlich auf. Sie taten auch niemals einer Menschenseele ein Leid an. Den Geschmack der Furcht bekam die Bewegung erst durch den verarmten Landadeligen *Cecil Rylebooth*. Er war sehr belesen, aber erfüllt mit einem abgründtiefen Haß auf die Menschheit. Der Adlige wählte

den Deckmantel der unschuldigen Lichtverehrer und mißbrauchte diesen. Sein Hang, anderen Menschen auf die absonderlichsten Arten Schmerzen zuzufügen, legte den Grundstein in der selbstgebastelten Weltanschauung. In den Wänden seines kleinen Herrenhauses in der Nähe von Queenstown haben sich damals schlimme Dinge ereignet. Nach diesen Versuchen, die allesamt im Keller des Gebäudes durchgeführt worden sind, schrieb er die Ergebnisse und seine persönlichen Interpretationen dazu nieder. Seine Helfershelfer waren durchweg gestrandete und verrohte Existenzen. Kurz vor seiner Verhaftung und der anschließenden Exekution im Januar 1754 gelang es Rylebooth, seine Aufzeichnungen und einiges an Gold in Wachstuch gehüllt im Keller seines Hauses zu verbergen. Dieses Bündel ruhte dort lange Zeit.

1899 bezog der Kaufmann *Robert Falmouth* das heruntergekommene Haus. Da der glücklose Mann in letzter Zeit in seinen Geschäftsdingen etwas danebengegriffen hatte, war er für das billige Domizil dankbar. Mit einigen Arbeitskräften fing er an, das Gebäude in groben Zügen instandzusetzen. Dabei fand er im Keller das vor Jahren eingelagerte Bündel. Überglücklich verwendete er das aufgefundene Gold, um seine Schulden zu bezahlen und die Renovierung abzuschließen. Den Rest benutzte er für seine geschäftlichen Aktivitäten. Die Aufzeichnungen legte er achtlos beiseite. Nach einigen Monaten, die Geschäfte liefen wesentlich besser, begann Falmouth ziellos in den gefundenen Blättern und Büchern zu lesen. Die Lektüre war zuerst nur amüsant, dann zunehmend faszinierend. Der gestandene Kaufmann begann sich im Keller ein kleines Labor einzurichten und an Äffchen Versuche vorzunehmen. Nach einer Weile wuchs sein Wissen stetig an. Die Beschreibungen übten auf ihn ei-



nen seltsamen Bann aus; sie waren so klar und voller Schaffenskraft. Mit der Zeit änderte sich das Wesen des Kaufmanns. Im Wahn seiner Forschung begann er Versuche an menschlichen Kandidaten. Gerüchte begannen sich in Queens-town zu verbreiten: Das unheilvolle Haus habe einen neuen Herrn, der die alten Schatten wieder auferstehen lassen würde. Robert Falmouth heuerte einige halbseidene Gesellen an, die ihm den Rücken freihalten und natürlich auch für frischen Nachschub sorgen sollten. Die Dimension dieser unheilvollen Geschichte wuchs weiter, bis die Polizei durch Anzeigen aus der beunruhigten Bevölkerung mit Ermittlungen begann. Diese Nachforschungen führten zur Verhaftung von Falmouth und seinen Komplizen. Während der Gerichtsverhandlung brannten erboste Bauern das Haus bis auf die Grundmauern nieder. Nach dem großen Feuer fand man in den Trümmern zahlreiche Leichenteile. Diese Entwicklung brachte Falmouth den Tod, seine Gesellen konnten sich mit leichten Strafen herauswin-

den. Die Aufzeichnungen und das Labor wurden ein Opfer der Flammen. Somit hätte diese Geschichte ein Ende, wenn *Wilbur Fairbanks* nicht seinen jüngeren Bruder, Tory, den Versuchen ausgesetzt hätte. *Tory Fairbanks* wurde von seinem älteren Bruder dem Kaufmann als Versuchsobjekt übergeben. Falmouth versuchte aus dem jungen Burschen einen gelungenen Diener zu formen. Kurz vor Abschluß des Projekts fand die Verhaftung statt. Der junge Mann wurde von der Polizei aus seinem Verschlag befreit und nach kurzem Verhör auf freien Fuß gesetzt.

*Tristan Morcook, Frank Delorian* und *Wilbur Fairbanks* wurden am 03.05.1906 an der Küste von Queens-town gefunden. Die Knochen brutal gebrochen, die Gedärme waren förmlich herausgerissen und der rechte Arm fehlte jeweils. Der kleine Bruder ist wohl erwachsen geworden.

**Achtung:** Die genauen Rituale oder Vorgehensweisen der Vereinigung sollte der Spielleiter nach eigenem Geschmack ausbauen. Fairbanks agiert in der Grundversion als verwirrter Einzeltäter, ohne Unterstützung von großen

oder geheimnisvollen Kulturen. Auch die Angaben über *Tory Fairbanks* in dem Kapitel *Nicht-spielercharaktere* können nach Bedarf abgeändert werden.

## V. Die Titanic

Die Titanic ankert am 11.04.1912 um 11.30 Uhr vor der Küste von Queens-town. Der Dockbereich ist mit Auswanderern, Gepäck und 1385 Postsäcken vollgestopft.

### Spielleiter:

Tory Fairbanks hat während der Ereignisse im Haus von Bucannon bemerkt, daß sich außer der Polizei noch jemand für die Geschichte der *Bombay Star* interessiert. Da er ein mißtrauischer Mensch ist, hat er auf der Titanic in Southampton als Heizer angeheuert (Liste Maschinenpersonal) und gleichzeitig eine Kabine der zweiten Klasse gebucht. Seine Koffer (Inhalt: Ziegelsteine und englische Zeitungen. Berichte über die Titanic sind flüchtig mit Bleistift markiert!) werden vom Gastwirt zum Schiff gebracht und vom Schiffspersonal in die Kabine verbracht. In seiner gebuchten Kabine wird Tory Fairbanks allerdings niemals erscheinen. Er versieht seinen Dienst als Heizer und versucht, so wenig wie möglich aufzufallen. Die Materialien zur Sabotage des Schiffes hat er in seinem Seesack unauffällig an Bord gebracht. Sollte er bemerken, daß sich jemand für einen Heizer namens Fairbanks interessiert, wird er sich im Schiff verstecken. Das ist nicht sonderlich schwierig, da das gesamte Besatzungspersonal neu an Bord ist und somit nicht alle Winkel kennen kann. Mit einem herrlichen Sonnenaufgang erreicht die Titanic die irische Küste. Nach der erfolgreichen Passage des

Die Titanic; Luxus und Müßiggang auf See.





Leuchtleuchters *Daunt* wartet das Schiff auf den zugewiesenen Lotsen, um die Hafenöffnung bei *Roche's Point* gefahrlos erreichen zu können. Punkt 11.30 Uhr wird, zwei Meilen vom Hafen entfernt, der gewaltige Anker herabgelassen und die *Titanic* wartet dort auf Passagiere und Post. Die Barkassen *America* und *Ireland* brauchen für den Weg ungefähr eine halbe Stunde. Diese Schiffe werden von zahlreichen Booten begleitet, in denen Händler Waren (Kleidungsstücke aus Tweed etc.) haben, um sie auf der *Titanic* zu verkaufen.

**Achtung:** Versuchen einzelne Charaktere als Schiffspersonal anzuheuern, muß der Spielleiter eine Entscheidung treffen. Es sind sicherlich noch Stellen als Steward, Matrose oder Lagerarbeiter zu ergattern. Der Maschinen-/Kesselraum und die Küchen sind voll besetzt. Der Ablauf des Moduls bekommt damit eine interessante Facette dazu. Allerdings ist es wichtig, daß nicht alle Abenteuer einen Arbeitsplatz an Bord bekommen. Das Flair in den Passagierebenen ist ebenfalls sehr spielsenswert und außerdem kann man dann das Problem Fairbanks von zwei Seiten anpacken.

## Im Hafen

Gegen 11 Uhr morgens bringt ein Gehilfe des Gastwirts die Koffer von Fairbanks zum Hafen. Die Piers und die naheliegenden Straßen sind mit Menschen angefüllt. Hunderte von Auswanderern mit Gepäck und einige Schaulustige warten auf die Ankunft des größten bis dahin gebauten Schiffes. Für alle Anwesenden, die die *Titanic* in ihrer ganzen Größe noch nicht gesehen haben, ist dies ein ergreifender Moment. Tausende Tonnen Stahl schieben sich mit majestätischer Kraft auf die Küste zu. Das mächtige Signalhorn hebt seine ehrfurchtgebietende Stimme, um den kleinen Hafen zu begrüßen. Die schiere Größe des Dampfschiffs läßt die

Menge erstaunt innehalten. Ein großer Augenblick.

Nachdem die *Titanic* in einiger Entfernung vom Hafen geankert hat, überlagert das geschäftige Treiben am Pier die Sinneseindrücke. Rufen, Kofferpoltern und Kindergeschrei machen eine Verständigung schwer. Die bereitliegenden Barkassen (*America* und *Ireland*), die zum Transport von Passagieren und Gepäckstücken zur *Titanic* dienen, sind nach kurzer Zeit von dichten Menschentrauben umlagert. Der Schankgehilfe bahnt sich unbeirrt den Weg zur Gepäckannahme der zweiten Klasse. Dort gibt er die Koffer für die Kabine von Mr. Tory Fairbanks in der zweiten Klasse ab. Es stehen sieben Passagiere

für die zweite Klasse an. Keiner hat auch



Wird die *Titanic* das Ziel ihrer Reise erreichen?

nur die geringste Ähnlichkeit mit Fairbanks. Die Abfertigung für die dritte Klasse ist von 127 Personen umstellt. Dort findet man zwar einige Männer die dem Aussehen des Gesuchten entsprechen, aber alle unbescholtene Bürger sind. Fragt man bei dem Verantwortlichen für die Passagierlisten nach (Zahlmeister *Hugh Walter McElroy*), so erfährt man, daß der Fahrgast Mr. T. Fairbanks bereits in Southampton zugestiegen ist.

Um an zusätzliche Informationen zu kommen, müssen die Abenteuer wohl oder übel mit den Barkassen zur *Titanic* mitfahren und dort genauere Nachforschungen anstellen. Diese verlaufen allerdings im Sande, da der zuständige Kabinensteward den Gentleman nicht bewußt wahrgenommen hat. Er kann lediglich berichten, daß das Bett in der Kabine regelmäßig benutzt wird, da eine regelmäßige Reinigung vorgenommen wird.

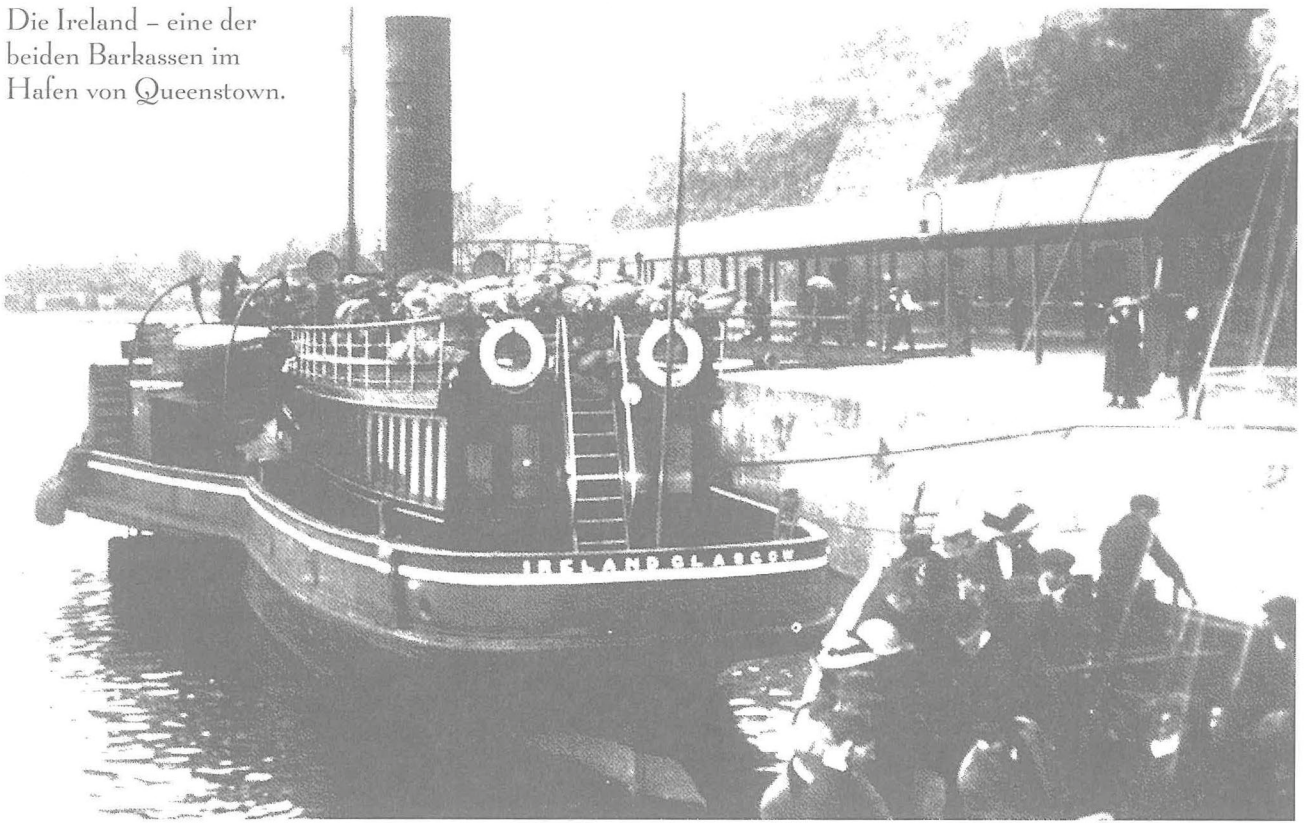
Der Polizist O'Toole wird spätestens jetzt die *Titanic* verlassen. Kraft seines Amtes kann er allerdings die beiden Schiffspolizisten (*W. Bailey* und *T. W. King*) um eine weitere Verfolgung des Falles bitten (Spielleiter).

**Achtung:** Es ist natürlich wichtig, die Spielergruppe zu einer Reise auf der *Titanic* zu bringen. Alle Indizien sprechen für einen Anschlag auf das stolze Schiff. Notfalls verlangt der Auftraggeber, *Bryan Henderson*, die Passage, um der möglichen Spur nachzugehen. Sein ganzes Denken ist auf einen gerichtsverwertbaren Zeugen abgestellt.

Der Fahrpreis für die zweite Klasse wird von Henderson übernommen. Tickets kann man im Hafen oder auch direkt auf dem Schiff erwerben. Die Fahrpreise finden sich in den *Anhängen* im Abschnitt *Erwähnenswerte Begriffe*. Sollte ein Charakter unbedingt in der ersten Klasse reisen wollen, hat er Pech. Alle Luxuskabinen sind belegt. Wird die Zeit wegen etwaiger Telegramme knapp, kann



Die Ireland – eine der beiden Barkassen im Hafen von Queenstown.



man notfalls noch mit dem Lostenboot auf die Titanic kommen. Dieses muß bis 13.40 Uhr bestiegen werden!

### Anker lichten!

Um 13.00 Uhr bekommen die Arbeiter an den Kesseln den Befehl, den Druck zu erhöhen. Die Staueräumen die letzten Gepäckstücke an Bord. Um 13.20 Uhr treffen die Decksmannschaften die letzten Vorbereitungen zum Losfahren. Der späteste Zeitpunkt zum Besteigen des Schiffes ist 13.28 Uhr. Pünktlich um 13.29 sind die Vertäuerungen mit den Barkassen losgemacht und die Gangway eingeholt. Eine Minute später gibt die Brücke den Befehl *Langsame Fahrt voraus*. Die mächtigen Schrauben wirbeln das Wasser im Heckbereich auf und die Titanic tritt ihre Überfahrt zur neuen Welt an. Nach dem Anfahrtsmanöver, das übrigens fast alle an Bord befindlichen Passagiere verfolgen, nimmt die Königin der Schiffe schnell Fahrt auf. Die riesigen Maschinen arbeiten mit übermenschlicher Kraft. Hausgroße

Kolben schwingen in den mächtigen Lagern. Nachdem der Lotse abgesetzt worden ist, wird die Turbine zugeschaltet und die grünen Hügel verschwinden langsam. Von keiner Landmasse behindert, schneidet die Titanic majestätisch durch die Wellen des Atlantiks. Ein unvergesslicher Augenblick für jeden Beobachter. Stolz steht der Kapitän auf der Brücke und gibt nach einiger Zeit den Befehl, die Maschinen bis an die mittlere Belastungsgrenze laufen zu lassen.

## VI. An Bord

### Spielleiter:

Das nachfolgende Kapitel ist in die verschiedenen Reisetage gegliedert. Eine Beschreibung der historischen Ereignisse an Bord macht jeweils den Anfang. Für das Modul wichtige Beschreibungen folgen danach.

Zögern Sie die Entdeckung von Fairbanks nach Möglichkeit bis in

die Nacht des Untergangs heraus. Daraus ergeben sich sicherlich dramatische Verfolgungsjagden im sinkenden Schiff. Das pikanteste ist allerdings die Tatsache, daß Fairbanks überleben muß, damit der Auftrag zur Zufriedenheit von Henderson bewältigt wird. Das Leben eines ruchlosen Halunken gegen das eines unschuldigen Menschen, wenn man von den wenigen Plätzen in den Rettungsbooten ausgeht.

Mit dem Besteigen des Schiffes ist es wichtig, für das richtige Flair zu sorgen. Es ist möglich, mit Passagieren oder auch der Mannschaft in Kontakt zu kommen. Die vorherrschende Atmosphäre ist, bis auf die 3. Klasse, überaus entspannt und luxuriös. Die Passagiere genießen die erste Überfahrt des großen Schiffes in vollen Zügen. Die Kontakte mit den Passagieren liegen in den bewährten Händen des Spielleiters. In der 3. Klasse stößt man auf bodenständige und einfache Menschen, die versuchen, mit ihrem ganzen Hab und Gut nach Amerika zu kommen und dort ein neues Leben



## Die Kabinen und Suiten ...



... sind außerordentlich luxuriös eingerichtet.

anzufangen. Die 2. Klasse bietet ein durchaus gemischtes Bild. Von relativ Bescheidenen bis zu den Passagieren, die keine Luxuskabine mehr be-

kommen haben. Da durch Streikwirkungen die Kohle in England knapp ist, war die White Star Line gezwungen, mehrere der Transatlantik-Fahrten mit ande-

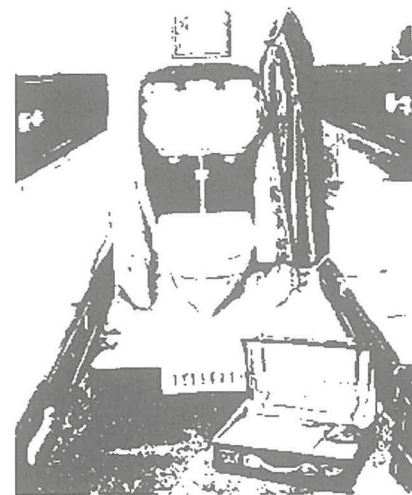
ren Schiffen abzusagen und die Passagiere, die dort eine Luxus-Suite gebucht haben, auf der Titanic in einer Kabine der 2. Klasse unterzubringen. In der 1. Klasse finden sich unter anderem Geschäftsleute, vermögende Familien und reiche Müßiggänger.

Knüpfen die Charaktere Kontakte mit der Besatzung, so ergibt sich ein deutlich gefärbtes Bild. Die meisten der Angestellten kommen direkt aus Southampton und sind froh, eine Arbeit auf einem neuen und sauberen Schiff gefunden zu haben. Der Kohlestreik hat eine verheerende Auswirkung auf die südlichen Gefilde Englands.

## Ausstattung

Für die 3. Klasse gibt es einen mit Kiefernholz getäfelten Aufenthaltsraum. Bequeme Bänke und Tische aus Teakholz sind vorhanden. Außerdem stehen für die Männer ein möbliertes Raucherzimmer und zwei Bars zur Verfügung.

Die 2. Klasse verfügt über mehrere edel möblierte Aufenthaltsräume, einen Rauchsalon, eine Bibliothek und einen großen Speisesaal. Passagiere der 1. Klasse haben nicht nur die luxuriösere Version von Aufenthaltsräumen, Bibliothek, Rauchsalons, Speisesaal, Schreib- und Lesesaal zur Nutzung, sondern auch eine Turnhalle, ein Schwimmbad, ein türki-



In der 3. Klasse herrscht eher eine schlichte Einrichtung vor.



sches Bad, eine Promenade, ein Palmenhaus und ein edles à la carte-Restaurant (20 bis 23 Uhr). Die Musiker sind wechselseitig für die 1. und 2. Klasse zuständig. Die Essenszeiten sind einige der wenigen festen Regelungen an Bord. Frühstück gibt es von 8.30 - 10.30 Uhr, Mittagessen von 13.00 - 14.30 Uhr und das Abendessen von 18.00 - 19.30 Uhr.

#### 11.04.1912

Das Wetter ist klar und durchaus zu genießen. Nach der Abfahrt stellt sich schnell eine gewisse Bordroutine ein. Die Bereiche der einzelnen Klassen werden möglichst unauffällig vom Bordpersonal kontrolliert. Die Passagiere der 3. Klasse werden nach dem Beginn der Fahrt relativ schnell in ihre Unterkünfte geleitet. Dort verbringen sie die gesamte Reise. Die anderen Klassen sind für diese Personen tabu. Reisende aus der 1. und 2. Klasse haben die Möglichkeit, sich in Ruhe umzuschauen. Allerdings gilt auch für die Passagiere der 2. Klasse eine gewisse Beschränkung. Der Besuch der 1. Klasse ist nur mit einer Einladung möglich. Die Gäste der Oberklasse können sich hingegen frei auf dem Schiff bewegen. Eine Ausnahme gilt aber für alle Passagiere: Diensträume – z. B. Maschinenraum, Frachträume, Küchen etc. – dürfen ohne Erlaubnis nicht betreten werden. Wird dort ein neugieriger Passagier entdeckt, so geleitet ihn das jeweilige Besatzungsmitglied freundlich in seinen Bereich zurück.

Die Zugänge zu dem Kohlenbunker 6 sind abgeriegelt. Dort versuchen Besatzungsmitglieder, das schwelende Feuer zu löschen. Die Titanic bekommt Eiswarnungen von den Schiffen *President Lincoln*, *Corsican*, *Montrose*, *Lackawanna* und *Saint Laurent* zugefunkt.

Der Heizer Tory Fairbanks versieht im Kesselraum 2 seine pünktlich um 18.00 Uhr begin-



Der schwimmende Palast bietet viele Annehmlichkeiten. Hier der Raucherraum der 2. Klasse.

nende Spätschicht. Den restlichen Tag werden die Charaktere erfahrungsgemäß damit verbringen, den Übeltäter unter den Passagieren der 2. Klasse zu suchen. Überwachen die Abenteurer die Kabine von Fairbanks, so läßt sich daraus nur ein Schluß ziehen: Hier ist er nicht! Eine genaue Durchsuchung der fraglichen Kabine bringt auch keine neuen Erkenntnisse. Die beiden Schiffspolizisten (*W. Bailey* und *T. W. King*) beteiligen sich ebenfalls stundenweise an der Suche (Spilleiter).

#### 12.04.1912

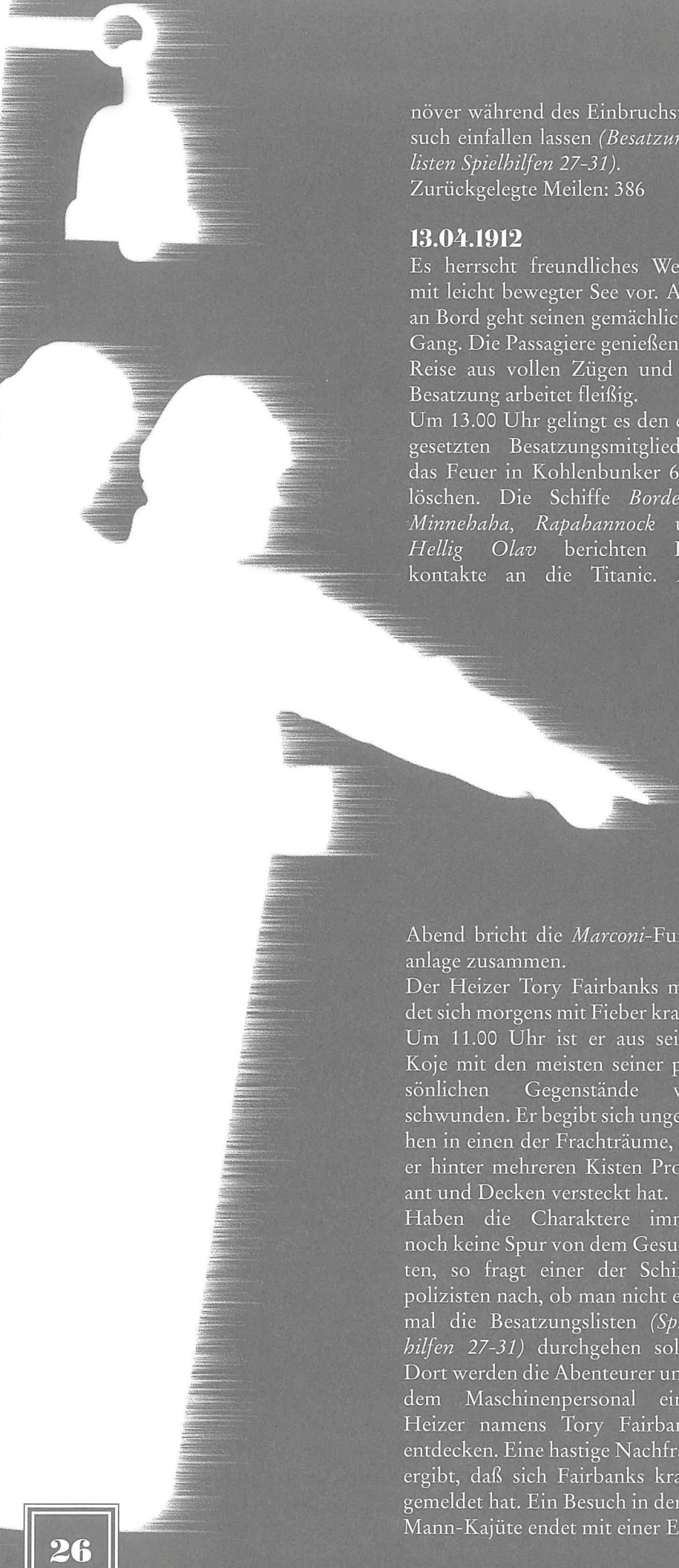
Ruhiges und sonniges Wetter. Langsam finden sich die Passagiere in das Bordleben ein. Der Komfort ist auch in den unteren Klassen überdurchschnittlich angelegt. Die Stunden an Bord vergehen wie im Flug. Es ist nie genug Zeit, alle gebotene Kurzweil und jede Veranstaltung zu genießen.

Alle Zugänge zu dem Kohlenbunker 6 sind auch weiterhin bewacht. Das Feuer ist immer noch am Glimmen. Die Titanic bekommt diverse Eiswarnungen von den Schiffen *Avala*, *California*, *East Point* und *Manitou* übermittelt. Fairbanks tritt pünktlich um 18.00

Uhr seine Spätschicht im Kesselraum 2 an. Die Abenteurer werden die Suche am heutigen Tag wahrscheinlich auch auf die anderen Klassen ausdehnen bzw. die Passagierlisten durchgehen (*Spielhilfen* 22-26).

Bestechen die Gruppenmitglieder den für Fairbanks Kabine zuständigen Steward (*Denton Cox*) mit mindestens 5 £, so erzählt er, daß ein Mann ihn in Southampton angewiesen hat, die Kabine so herzurichten, daß sie benutzt aussieht. Nach dem Ablegen hat er den Unbekannten nicht mehr gesehen. Kommt die Gruppe dadurch heute schon auf die Idee, die Besatzungslisten zu prüfen, so hat der verantwortliche Zahlmeister *Herbert W. McElroy* keinerlei Zeit übrig. Auch die Schiffspolizisten sind heute mit anderen Dingen beschäftigt. Allerdings haben die Charaktere die Möglichkeit, sich illegal Zugang zu den Dokumenten zu verschaffen. Eine erfolgreiche Probe auf *Locksmith* (*Schlösser öffnen*) öffnet die Tür des Zahlmeisterbüros problemlos. Der Raum liegt mitten im Besatzungsbereich und die Abenteurer sollten sich ein geschicktes Ablenkungsma-





növer während des Einbruchversuch einfallen lassen (*Besatzungslisten Spielhilfen 27-31*).

Zurückgelegte Meilen: 386

### 13.04.1912

Es herrscht freundliches Wetter mit leicht bewegter See vor. Alles an Bord geht seinen gemächlichen Gang. Die Passagiere genießen die Reise aus vollen Zügen und die Besatzung arbeitet fleißig.

Um 13.00 Uhr gelingt es den eingesetzten Besatzungsmitgliedern das Feuer in Kohlenbunker 6 zu löschen. Die Schiffe *Borderer*, *Minnehaha*, *Rapahannock* und *Hellig Olav* berichten Eiskontakte an die Titanic. Am

täuschung: um 11.00 ist der Gesuchte mit seinen Kleidern Richtung Krankenstation verschwunden. In der Krankenstube wartet die bittere Nachricht, daß heute noch kein Besatzungsmitglied aufgetaucht ist. Die zwei bereits am Vortag aufgenommenen Kranken haben keine Ähnlichkeit mit dem Halunken. Eine wie auch immer geartete Suchaktion läuft leider ins Leere.

Zurückgelegte Meilen: 519

## VII. Eisberg voraus!

### 14.04.1912

Schönes, klares Wetter mit ruhiger See. Im Laufe des Tages wird es an Deck merklich kälter. Um 19.00 Uhr ist die Lufttemperatur 6° C, um 19.30 Uhr 4° C und um 22.00 Uhr 0° C. Die Wassertemperatur liegt um 22.30 Uhr bei 0° C (siehe auch *Die historischen Ereignisse I* im gleichen Abschnitt).

Meldungen über Eis auf direktem Kurs kommen heute von den Schiffen *Amerika*, *Baltic*, *Californian*, *Coronia*, *Trautenfels*, *Noordham*, *Montcalm*, *Canada*, *Corinthian*, *Lindenfels*, *Memphian* und *Camapanello*.

Fairbanks macht sich gegen 19.30 Uhr bereit, den Frachtraum zu verlassen. Er bewegt sich in Richtung Bug, um dort an der Steuerbordwand Sprengladungen anzubringen. Nach diesen Vorbereitungen hat er die Absicht die vorderen wasserdichten Schotts zu sabotieren. Während diesen Arbeiten versucht er, allen neugierigen Blicken aus dem Weg zu gehen. Deshalb verzögert sich das Ganze erheblich.

Um 23.20 Uhr wird einem der Schiffspolizisten von einem Maschinisten gemeldet, daß sich der

Abend bricht die *Marconi*-Funkanlage zusammen.

Der Heizer Tory Fairbanks meldet sich morgens mit Fieber krank. Um 11.00 Uhr ist er aus seiner Koje mit den meisten seiner persönlichen Gegenstände verschwunden. Er begibt sich ungesehen in einen der Frachträume, wo er hinter mehreren Kisten Proviant und Decken versteckt hat.

Haben die Charaktere immer noch keine Spur von dem Gesuchten, so fragt einer der Schiffspolizisten nach, ob man nicht einmal die Besatzungslisten (*Spielhilfen 27-31*) durchgehen sollte. Dort werden die Abenteurer unter dem Maschinenpersonal einen Heizer namens Tory Fairbanks entdecken. Eine hastige Nachfrage ergibt, daß sich Fairbanks krank gemeldet hat. Ein Besuch in der 4-Mann-Kajüte endet mit einer Ent-



gesuchte Heizer wohl im Bugbereich des Schiffes befindet. Der Polizist verständigt die Charaktere und geht mit diesen in den Bauch der Titanic. Als die Uhr 23.35 zeigt, ist Fairbanks entdeckt. Er macht sich gerade an einer der Tore zu schaffen. Wahrscheinlich werden die Abenteurer probieren, sich vorsichtig heranzupirschen (Spielleiter). Bemerkt Fairbanks die drohende Gefahr versucht er zu fliehen und an die Sprengvorrichtung auf der Steuerbordseite zu gelangen. Während dieser Aktion bzw. Flucht kollidiert die Titanic mit einem Eisberg. Genau um 23.40 Uhr hören die Charaktere ein lautes Knirschen und danach ein Geräusch wie ein Donner. Vor den Augen der Anwesenden öffnet sich ungefähr 60 Zentimeter über dem Boden ein kleiner Schlitz. Durch diese jäh gerissene Öffnung peitscht eiskaltes Wasser herein, das den verfügbaren Raum mit großer Schnelligkeit füllt. In der allgemeinen Verwirrung versucht Tory Fairbanks, über eine Notleiter nach oben zu entkommen. Zu allem Überfluß fangen die Sicherheitsschotts an, sich zu schließen. Diese Schotts schließen sich in 25 bis 30 Sekunden vollständig.

Die weiteren Aktionen liegen bei den Spielern. Sie können auf den Flüchtenden schießen, ihn verfolgen oder versuchen durch die Sicherheitsschotts zu entkommen. Die hoffentlich dramatische Flucht liegt in den Händen des Spielleiters, da die Aktionen der Spielergruppe immer anders als erwartet sind. Bitte benutzen Sie dabei das reichhaltige Kartenmaterial und die Angaben im folgenden Abschnitt *Die historischen Ereignisse I*. Versuchen Sie auf jeden Fall, das steigende Wasser in die etwaige Verfolgungsjagd einzubinden. Ist Fairbanks gefangen genommen worden, wird er von den Schiffspolizisten in den Bugbereich gebracht. Dort befinden sich mehrere kleine Verwahr-

zellen. Sollten er oder die Charaktere Verletzungen aufweisen, wird sich der Schiffsarzt um diese kümmern.

Zurückgelegte Meilen: 546

*Achtung:* Sollten die Charaktere einen Schiffsangestellten fragen, ob ein Untergang bevorsteht oder was das Wasser im Schiff zu bedeuten habe, so würfelt der Spielleiter unverzüglich mit 1W100. Zu diesem frühen Zeitpunkt schwirren einige widersprüchlicher Gerüchte an Bord herum, deshalb ist nichts genaues von der Besatzung zu erfahren. Von Beunruhigung keine Spur, die Stewards decken die Tische in den Speiseräumen bereits für das Frühstück ein.

*Antwort bei 01-25:* Nur ein unbedeutender Zusammenstoß mit einem Eisberg, Sir. Sie können beruhigt in Ihre Kabine gehen. Es ist alles unter Kontrolle.

*Antwort bei 26-50:* Bitte begeben Sie sich zu Ihrer Kabine und legen Sie Ihre Schwimmweste an. Warten Sie dort auf weitere Anweisungen der Stewards.

*Antwort bei 51-75:* Wir haben eine der Antriebsschrauben verloren. Das Schiff wird bald wieder Fahrt aufnehmen.

*Antwort bei 76-100:* Sie brauchen sich nicht zu beunruhigen, Sir. Wir haben lediglich einen unbedeutenden Maschinenschaden. Wir setzen die Reise in kurzer Zeit fort.

#### Die historischen Ereignisse I

05.00 Uhr: Die Funkanlage ist wieder instandgesetzt.

10.30 Uhr: Gottesdienst in dem Speisesaal der 1. Klasse.

13.42 Uhr: Eine eingehende Eiswarnung wird vom Kapitän an Bruce Ismay weitergegeben. Er steckt diese ungerührt in die Jackentasche.

17.50 Uhr: Der Kurs der *Titanic* wird planmäßig leicht nach Süden verändert.

19.15 Uhr: Der erste Offizier *Murdoch* befiehlt die Schließung der Backsluken, weil das herauscheinende Licht die Männer im Krähenest irritiert. *Samuel Hemming* (Lampentrimmer) meldet auf die Brücke, daß alle Positionslichter in Betrieb sind.

19.30 Uhr: Kapitän *Smith* weilt bei einem Abendessen unter Deck.

20.40 Uhr: Offizier *Lightoller* gibt den Befehl, nach den Wasservorräten zu schauen.

20.55 Uhr: Der Kapitän hat das Abendessen beendet, besucht die Brücke und spricht mit *Lightoller* über das vorherrschende Wetter und die Erkennbarkeit von Eisbergen in der Nacht.

21.20 Uhr: Kapitän *Edward John Smith* zieht sich zur Nachtruhe in seine Kabine zurück.

21.30 Uhr: Der zuständige Brückenoffizier *Lightoller* weist die Männer im Ausguck an, scharf nach Eisbergen Ausschau zu halten.

22.00 Uhr: *Murdoch* übernimmt turnusgemäß den Platz von *Lightoller*. Die Matrosen im Krähenest werden ebenfalls abgelöst. Im Aufenthaltsraum der 3. Klasse werden die Lichter gelöscht.

22.55 Uhr: Die *Californian* wird von Treibeis aufgehalten. Warnungen an alle Schiffe werden abgesetzt. Entfernung zur *Titanic* beträgt 20 Seemeilen.



23.30 Uhr: *Frederick Fleet* und *Reginald Lee* nehmen im Krähenest einen leichten Dunst vor dem Schiff wahr.

23.40 Uhr: Die Reisegeschwindigkeit liegt bei 21,5 Knoten. *Fleet* und *Lee* erspähen 500 Meter entfernt einen Eisberg und betätigen die Alarmglocke. Der 6. Offizier *Moody* nimmt die Meldung entgegen und gibt sie an *Murdoch* weiter: „Eisberg voraus!“. *Murdoch* gibt dem Steuermann die Order „Hart Backbord“, stellt den Maschinentelegraph auf „Maschinen stop“ und sofort danach auf „Volle Kraft zurück“. Außerdem betätigt er den Schalter für die Sicherheitsschotts. Sekunden vor dem Zusammenstoß beginnen diese, sich langsam zu schließen. Der Eisberg schleift Steuerbord an der Bugseite vorbei. Wasser dringt in den Schiffskörper ein.

23.50 Uhr: Das Wasser steht im Vorschiff 4,20 Meter über der Kiellinie. Die ersten Abteilungen sind vollgelaufen. Kesselraum 6, der 1,50 Meter über Kiel liegt, ist bereits 2,40 Meter hoch vollgelaufen.

0.00 Uhr: Kapitän auf Brücke. Das Wasser dringt in die Laderäume 1, 2 und 3 vor. Kesselraum 6 läuft langsam voll. *Smith* besichtigt mit *Thomas Andrews* (Ingenieur Harland & Wolff) in einer zwanzigminütigen Inspektion den Schaden. *Andrews* schätzt, daß sich die *Titanic* noch ungefähr 90 Minuten halten kann. Der Bug beginnt zu sinken. Kapitän befiehlt den Funkern, den Notruf CQD abzusetzen.

Der Tag geht zu Ende  
An Bord ist keine Spur von Beunruhigung zu entdecken.

Die meisten Besatzungsmitglieder haben keine Ahnung, in welchem Zustand das Schiff ist. Auch unter den Passagieren herrscht Ruhe. Die widerspüchlichen Angaben der Stewards verwirren einige. Andere haben überhaupt nichts von dem Zusammenstoß bemerkt. Sind die Abenteuerer noch im Bug bei der Zelle von Fairbanks, so bemerken sie, daß das Schiff eine leichte Neigung hat. Und so geht auch dieser Reisetag zu Ende wie er angefangen hat: Ruhig.

### 15.04.1912

Der heranbrechende Tag wird das stolze Schiff nur noch kurze Zeit sehen können. In den unteren Geschossen im Bugbereich greift Unruhe um sich. Das eiskalte Wasser steigt langsam aber stetig an (siehe auch im übernächsten Abschnitt *Die historischen Ereignisse II*).

#### Fortgang des Moduls

Der weitere Verlauf des Moduls orientiert sich jetzt zwangsläufig an den historischen Begebenheiten. Um ca. 1.10 Uhr ist die Zelle von Fairbanks überflutet. Sollte vorher niemand nach dem Inhaftierten sehen, so hat der Schurke keine Chance. Ein dramatischer Rettungsversuch spielt sich in fast überfluteten Gängen und Räumen ab (Spielleiter!). Informationen über das bevorstehende Ende des Schiffs können die Charaktere auf der Brücke und von dem apathisch im Rauchsalon der 1. Klasse sitzenden Schiffsingenieur *Thomas Andrews* erlangen.

Wenn sich bei der Verfolgung von Fairbanks Charaktere schwerer verletzt haben, so ist für diese Personen ohne Probleme ein Platz im Rettungsboot zu ergattern. Die

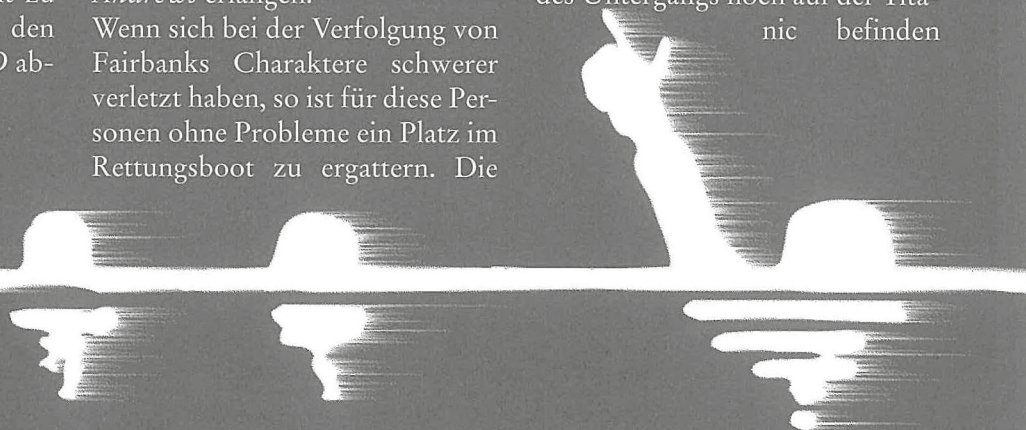
restlichen Abenteuerer haben die Wahl: Entweder sie gehen wie Gentleman mit einem *Whiskey on the rocks* unter oder sie erobern sich einen Platz (wie auch immer) in einem der Boote (näheres zum Thema Rettungsboote findet sich in den *Anhängen* im Abschnitt *Die Boote*). Die etwaige Rettung von *Fairbanks* liegt voll im Ermessen der Gruppe.

*Achtung:* Die Stimmung ist jetzt das wichtigste am Spieltisch! Ab der Spielzeit 1.30 Uhr ist das Einlegen der CD *Time To Say Goodbye* wünschenswert. In der Endphase werden die Abenteuerer nicht mehr allzu viele Aktionen durchführen können. Musik, Licht und die Erzählkunst des Spielleiters werden ab diesem Punkt die Haupthandlung übernehmen müssen. Die Stimmung am Spieltisch ist das wichtigste Element!!!

Der in diesen Stunden entstehende Mythos speist sich aus den vielen kleinen Heldentaten an Bord. Die Postangestellten, die sich bis zum Untergang um die Frachtstücke kümmern; das Maschinenpersonal, das bis zum Untergang die Stromversorgung aufrechterhält und die ungezählten Schicksale vieler Einzelner. Deshalb ist neben der stimmungsvollen Präsentation des Untergangs auch unbedingt eine gewisse Pietät beim Spielleiter wichtig!

#### Der Untergang

Alle Personen, die sich während des Untergangs noch auf der *Titanic* befinden





oder in einer Entfernung von bis zu 60 Metern davon schwimmen, werden von dem unerbittlichen Sog in die Tiefe gerissen. Eine Rettung ist nicht möglich! Die einzige Ausnahme betrifft Personen, die an die Kesselentlüftungsgitter in den Seitenwänden angesaugt worden sind. Beim Absinken sorgt die entweichende Luft für einen enormen Druck der diese Menschen oder Gegenstände wie ein Sektorkorken durch die Luft wirbelt.

#### Die Schornsteine

Schwimmen Charaktere im Wasser, wenn die *Titanic* auseinanderbricht, gibt es eine 10% Chance, daß diese von einem stürzenden Schornstein erschlagen werden. Befindet sich der schwimmende Abenteurer bereits in 30 Metern Entfernung zum Mittelteil des Schiffs, so ergibt sich daraus keine Gefährdung.

#### Im Wasser

Taucht einer der Charaktere in das eisige Wasser ein, so ist sofort eine Probe auf die *CON (KON)* nötig. Gelingt diese, hat er 5 Minuten Zeit, sich aus dem Wasser zu retten, bevor die Kälte tödlich wirkt. Mißlingt die Probe, so verbleiben dem Abenteurer nur noch 3 Minuten Lebenszeit.

Ist die ermittelte Zeit verstrichen und es ist kein Rettungsboot erreicht, so schwinden dem Unglücklichen die Sinne und sein Körper versagt den Dienst. Friede seiner Seele.

#### Wrackteile

Während das Schiff im Sinken begriffen ist, werden von Besatzungsmitgliedern und Passagieren

Decksstühle, Holztüren und andere schwimmbare Gegenstände über Bord geworfen. Ist die *Titanic* gesunken, so taucht eine Vielzahl von schwimmfähigen Wrackteilen auf. Keines der dümpelnden Gegenstände kann dazu benutzt werden, sich ein Floß oder ähnliches zu bauen. Das Wasser ist so eisig, daß koordinierte Aktionen nur sehr eingeschränkt möglich sind. Außerdem sind die Wrackteile zu klein oder zu unhandlich, um sie als schwimmfähige Plattform zu verwenden.

#### Im Rettungsboot

Haben sich die Charaktere in eines der Rettungsboote flüchten können, so sind sie dem Tod knapp entronnen. Sobald die *Titanic* vollständig gesunken ist, erhebt sich von den im Eiswasser treibenden Menschen ein verzweifelter Schrei, daß unheimlich über den stillen Atlantik hallt. Die Insassen der Rettungsboote halten mit Gesängen und Hurrarufen dagegen, um diese Geräusche zu übertönen. Nähern sich Schwimmer den nahe an der Unglücksstelle liegenden Booten, so versuchen die Menschen auf den Ruderbänken, diese fernzuhalten, weil sie befürchten, daß ihr eigenes Boot dadurch kentern könnte. Die Ruder werden

dazu auch als Schlaginstrument verwendet. Spätestens fünf Minuten nach dem Untergang legt sich eine gespenstische Stille über die Unglücksstelle. Die leblosen Körper, von den Schwimmwesten gehalten, dümpeln still im Wasser. Wenn die Situation überschaubarer wird, kann man erkennen, daß die meisten Überlebenden still in den Booten sitzen und mit ihrem Schicksal hadern. Bei Bedarf und soweit vorhanden werden Decken und Kleidungsstücke im Boot verteilt. Dann beginnt die Zeit des Wartens auf Rettung (siehe auch *Die Carpathia*).

#### Die historischen Ereignisse II

*0.05 Uhr:* Die Squashhalle, 9,60 Meter über Kiel, wird vom Wasser erreicht. Der erste Befehl des neuen Tages ist ungewöhnlich: „*Mannschaft mustern. Bereit sein zum Aufdecken der Boote.*“. Ein ähnliches Manöver hat es vorher niemals gegeben. Die Stewards wecken die Passagiere und bitten um das Anlegen der Rettungswesten.

*0.15 Uhr:* Die Kapelle spielt im 1.-Klasse-Salon auf dem A-Deck Ragtime. Die Kessel lassen unter großer Lärmentwicklung Dampf ab. Das Aufdecken der Rettungsboote muß mit Hand-



zeichen koordiniert werden, da der entweichende Dampf ein Gespräch unmöglich macht.

0.20 Uhr: Das Wasser erreicht die Quartiere der Besatzung auf dem vorderen E-Deck (15 Meter über Kiel). Es werden teilweise Waffen an die Offiziere ausgegeben, die die Beladung der Rettungsboote koordinieren.

0.25 Uhr: Der Befehl „Frauen und Kinder in die Rettungsboote“ wird ausgegeben. Die *Carpathia* (58 Seemeilen südöstlich) empfängt den Notruf der *Titanic*. Alle verfügbaren Männer werden dort in den Kesselraum geordert und das betagte Schiff hetzt mit 17 Knoten zur angegebenen Unglücksstelle. Die nur 20 sm entfernt liegende *California* verschläft wegen des abgeschalteten Funkgeräts die Katastrophe.

0.45 Uhr: Die erste Leuchtrakete zischt in den Himmel. Das erste Rettungsboot (Angaben zu den Booten finden sich im Kapitel *Anhänge* im Abschnitt *Die Boote*) wird herabgelassen.

1.15 Uhr: Das Schiff hängt nach Steuerbord über. Das Wasser erreicht jetzt das Namensschild am Bug.

1.30 Uhr: Die ersten Passagiere der 3. Klasse erreichen das Bootsdeck. Unruhe macht sich breit, die sich zu einer handfesten Panik ausweitet. Die bewaffneten Offiziere, die die Boote beaufsichtigen, setzen vereinzelt Schußwaffen ein.

1.35 Uhr: In den Rettungsbooten sind ab jetzt auch Frauen und Kinder der 3. Klasse zu finden.

1.40 Uhr: *Ismay* verläßt das Schiff mit Notboot C. Das vordere Welldeck steht unter Wasser.

2.00 Uhr: Das Wasser steht jetzt drei Meter unter dem Promenadendeck.

2.05 Uhr: Das letzte Rettungsboot wird abgefiert. Das Vorderschiff sinkt vollständig unter Wasser.

2.10 Uhr: Kapitän *Smith* befiehlt den Funkern *Bride* und *Phillips*, ihre Arbeit zu beenden.

2.17 Uhr: Der Bug der *Titanic* taucht unter. Die Bordkapelle bricht ihr Spiel ab. Der vordere Schornstein reißt aus der Verankerung. Pater *Thomas Byles* nimmt 100 Passagieren die Beichte ab. Der Maschinenraum wird abgeklingelt.

2.18 Uhr: Alle Lichter verlöschen. Alle beweglichen Teile des Schiffs rutschen zum Bug. Das stolze Schiff zerbricht in zwei Teile und das Vorderschiff versinkt sofort.

2.20 Uhr: Das Achterschiff versinkt, nachdem es sich zuerst steil aufgestellt hatte. Alle in der Nähe befindlichen Menschen werden von dem ungeheuren Sog mit in die Tiefe gerissen.

### Showdown gefälltig?

Wenn dem geneigten Spielleiter dies alles nicht genug ist, hat er die Möglichkeit, noch ein oder zwei *Deep Ones* (*Tiefe Wesen*) gegen

die überlebenden Charaktere einzusetzen. Bei allen durchgeführten Testspielen mußte diese Option allerdings nicht eingesetzt werden, da die gute Stimmung am Tisch diesen Eingriff nicht nötig gemacht hat. Die Spielwerte entnehmen Sie bei Bedarf bitte dem Grundregelwerk.

## VIII. Die Carpathia

Nachdem die stolze *Titanic* versunken ist, kehrt eine traurige Stille ein. In den Booten gibt es keine Klassenunterschiede mehr. Die meisten Passagiere tragen Nachthemden und eilig übergeworfene Mäntel. Aus dem Wasser aufgenommene Besatzungsmitglieder und Passagiere werden mit Kleidungsstücken oder Decken (so-



Ankunft der Rettungsboote.





weit vorhanden) aus dem Boot versorgt. In der Zeit bis zur Rettung gibt es in den Rettungsbooten nur vereinzelte Todesfälle (Ererschöpfung, Verzweiflung).

Kurz nachdem die *Carpathia* die CQD-Rufe der *Titanic* aufgefangen hat, läßt Kapitän Rostron alle verfügbaren Männer wecken, um die Kessel zu besetzen. Mit 17,5 kn hetzt das alte Schiff durch die Nacht (Diese Geschwindigkeit hat das Frachtschiff niemals wieder erreicht). Auf der Fahrt passiert die *Carpathia* Eisfelder und weicht Eisbergen aus, ohne die Geschwindigkeit zu verringern. Ab 3.00 Uhr läßt Kapitän Rostron viertelstündlich Signalraketen abfeuern, um die Überlebenden auf sein Schiff aufmerksam zu machen.

Als die *Carpathia* die im Funk-spruch übermittelte Position erreicht (3.35 Uhr), entdeckt die Besatzung nur vereinzelt treibende Eisschollen. Nach kurzer Suche wird um 4.00 Uhr das erste Rettungsboot (Boot 2) angetroffen. Im Schiff hat die Besatzung einige Vorbereitungen getroffen: Es sind Decken und heiße Getränke bereitgestellt, Notlager eingerichtet und Medikamente griffbereit. Die Überlebenden werden von der Besatzung der *Carpathia* zügig geborgen. An Bord kommt es dabei zu herzerreißenden Szenen. Nachdem um 8.30 Uhr das letzte Rettungsboot eingeholt ist und die *Carpathia* mit 705 Überlebenden Kurs auf New York nimmt, wird vielen klar, daß die vermißten Familienangehörigen wohl tot sein müssen.

### Was tun mit Fairbanks?

Gesetzt den Fall, daß mindestens einer der Charaktere das Unglück überlebt hat und Fairbanks mit sich führt, wird dieser Abenteurer sicherlich Kapitän Rostron aufsuchen und diesem die grobe Problematik schildern. Der Kapitän wird Fairbanks in einen sicheren Raum

sperrn lassen und bei der Ankunft in New York, gemeinsam mit der restlichen Gruppe, die Polizei unterrichten. Damit ist das Modul bravourös gelöst. Fairbanks wird von der New Yorker Polizei in Gewahrsam genommen und nach England zurücktransportiert. Den Spielern steht es frei mitzufahren oder in Amerika zu bleiben. Die versprochene Belohnung wird den überlebenden Charakteren mit einem zusätzlichen Sonderbonus von 40 £ angewiesen (siehe auch *Die Belohnung?*).

Sollte Fairbanks das Unglück alleine überlebt haben, so nennt er sich jetzt *Carl Resnick* und taucht nach der Ankunft in New York unerkannt unter.

### Die Charaktere

Auf der *Carpathia* werden etwaige Verwundungen der Abenteurer nach der Rettung vom Schiffsarzt professionell versorgt. Für die Überlebenden ist in Kabinen, Eßsälen und auf den Decks Platz geschaffen worden. Über dem gesamten Schiff liegt eine leise Traurigkeit. Kein lautes Wort durchbricht die geschäftige Stille. Die Fahrt nach New York vergeht ohne besondere Vorkommnisse.

Als die *Carpathia* die Hafeneinfahrt von New York erreicht, kann man Tausende von Menschen an den Docks erkennen. Einige Schiffe mit Reportern liegen in der Einfahrt. Die Nachrichten-jäger fotografieren und bieten laut schreiend viele Dollars für ein Exklusivinterview. Sobald die Reporterbarriere passiert ist, steuert die *Carpathia* die White-Star-Piers 59 und 60 an. Diese Anlegestellen sind von der Polizei abgesperrt. Die strengen Zollformalitäten werden für die Überlebenden außer acht gelassen und man sorgt für eine schnelle und unauffällige Unterbringung.

Die Besatzungsmitglieder werden sofort in bewachten Häusern un-

tergebracht, damit sie für die anstehende offizielle Untersuchung zur Verfügung stehen und möglichst wenig Kontakte zur Presse aufbauen können.

## IX. Das Nachspiel

„Herr Ober, soviel Eis habe ich nun wirklich nicht bestellt.“

(Diese Äußerung wird John Jacob Astor zugeschrieben)

### Die Bergung

Dieses Unglück ist für die Welt eine furchtbare Katastrophe. Aus dem gewaltigen Presseecho und der peniblen Untersuchung, der einige verbesserte Vorschriften für die Seeschifffahrt folgen, läßt sich leicht das blanke Erschrecken der Menschheit ersehen. Diese Tragödie war der erste hörbare Schritt in das zwanzigste Jahrhundert. Leider folgen weitere, wie man am bald ausbrechenden Weltkrieg sehen wird.

Doch zurück zu den aktuellen Ereignissen. Die White Star Line läßt Schiffe ausrüsten, die sich mit Särgen, Leintuch und Eis für die Konservierung auf die Suche nach den Leichen aufmachen. Die verpflichteten Seeleute bekommen das Doppelte an Heuer zugesprochen, um die unangenehme Aufgabe überhaupt anzugehen. Der übrige Transatlantikverkehr meidet das Gebiet im allgemeinen. Die Schiffe, die dennoch auf Kurs bleiben (*Rhein* und *Bremen*, *Norddeutscher Lloyd*), lokalisieren viele Fundorte und können den Suchschiffen wichtige Hinweise geben. Eine Passagierin der *Bremen*, Johanna Stunke, berichtet später einer New Yorker Zeitung: „Wir sahen eine Frau, nur mit einem





Menschauflauf vor dem White Star Line-Büro in New York.

*Nachthemd bekleidet, die ihr Baby an die Brust hielt. Daneben eine Frau mit ihrem Hund in den Armen. ... Wir sahen die Körper von drei Männern, die sich an einen Stuhl klammerten. An uns vorbei glitt eine Gruppe von zwölf Männern in Schwimmwesten, die sich im Überlebenskampf umklammert hielten.*“

Die Funde der ausgesandten Suchschiffe sind teilweise so erschütternd, daß es selbst den hartgesottenen Seeleuten die Tränen in die Augen treibt. Als der Körper einer zweijährigen Kindes zwischen Wrackteilen geborgen wird, ist es mit der Raubeinigkeit vorbei. Der lapidare Eintrag in der Kladde ist: *Keine Identifikation. Kein Besitz.*

Viele der Leichname werden von Stürmen in den Golfstrom getrieben. Die meisten bleiben allerdings auf immer verschwunden...

### Die Belohnung?

Ist der Auftrag gelöst (Fairbanks inhaftiert), wird die versprochene Belohnung den überlebenden Charakteren mit einem zusätzlichen Sonderbonus von 40 £ angewiesen.

Besonders geldgierige Individuen können bei einer der großen New Yorker Zeitungen eine Exklusivgeschichte des spek-

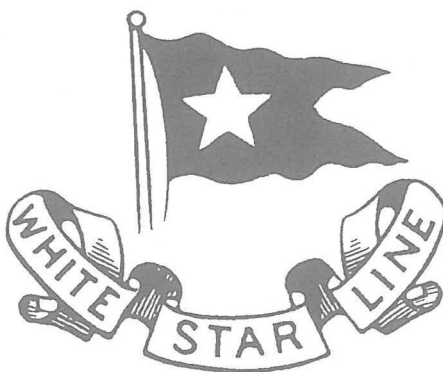
takulären Untergangs anbieten. Dafür erhält derjenige Charakter bis zu 2100 \$ (Entscheidung Spielleiter).

Jeder Charakter, der das Schiffsunglück überlebt hat (egal ob der Auftrag gelöst ist oder nicht), erhält 1W6 Punkte auf seine *Sanity* (Stabilität) aufaddiert.

Ist Fairbanks tot oder entkommen, werden die Aussagen der lebenden Abenteurer vor einem englischen Gericht aufgenommen und in das Urteil miteinbezogen. Kommt es zur Verhandlung, so würfelt der Spielleiter mit 1W6:

1-2 Die Anteilszeichner von *Lloyds* müssen zahlen. Die Belohnung der Charaktere wird nicht ausgezahlt.

3-6 Der Versicherungsbetrug wird anerkannt. Die Versicherungssumme wird nicht ausgezahlt. Die Abenteurer erhalten die vereinbarte Belohnung.



## X. Nicht-spieler-charaktere



**Fairbanks, Tory.** Eine von bösen Umständen geprägte, halb wahnsinnige Kreatur. Ob er ein Einzelgänger ist oder für eine fanatische Bruderschaft Seelen stiehlt, entscheidet der Spielleiter!

### TORY FAIRBANKS

(Seelensammler, 30 Jahre)

STR 17 CON 15 SIZ 14 INT 16  
POW 9 DEX 15 APP 9 EDU 15  
SAN 44 HP 15

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Faustschlag 66%,

Schaden 1W3+Sb;

Dolch 66%, Schaden 1W6+Sb;

.45 Automatikpistole 66%,

Schaden 1W10+2.

Fertigkeiten: Climb (Klettern)

75%, Cthulhu Mythos 14%,

Drive Auto (Autofahren) 70%,

Jump (Springen) 70%, Library

Use (Bibliotheksnutzung) 50%,

Occult (Okkultismus) 66%, Pilot

Boat (Schiffssteuerung) 80%,

Sneak (Schleichen) 70%, Spot

Hidden (Verborgenes erkennen)

66%, Swim (Schwimmen) 80%,

Throw (Werfen) 66%, Track

(Spurenlesen) 50%.



**Polizisten.** Diese Werte sind für den Iren O'Toole, die Schiffs-polizisten (W. Bailey und T. W. King) und Lucas Diamond (EDU 18) bei Bedarf zu verwenden. Diamond verfügt auch über diplomatische Kenntnisse.

### POLIZISTEN

STR 13 CON 12 SIZ 14 INT 14  
POW 8 DEX 14 APP 8 EDU 14  
SAN 74 HP 14

Schadensbonus: +1W4.



Waffen: Messer 66%,  
Schaden 1W6+Sb;  
.38 Revolver 60%,  
Schaden 1W10.

Fertigkeiten: Climb (Klettern)  
60%, Drive Auto (Autofahren)  
70%, Law (Gesetzeskenntnis)  
60%, Spot Hidden (Verborgenes  
erkennen) 60%, Swim (Schwim-  
men) 50%.

**S**chiffsbesatzung.  
Diese folgenden Wer-  
te sind für Heizer,  
Matrosen und Ste-  
wards gedacht, die in den Konflikt  
mit hineingezogen werden.

#### SCHIFFSBESATZUNG

STR 14 CON 12 SIZ 14 INT 11  
POW 8 DEX 16 APP 9 EDU 12  
SAN 68 HP 13

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Messer 66%,

Schaden 1W6+Sb;

Knüppel 60%,

Schaden 1W6+Sb.

Fertigkeiten: Climb (Klettern)  
60%, Jump (Springen) 60%, Spot  
Hidden (Verborgenes erkennen)  
40%, Swim (Schwimmen) 70%.

## XI. Anhänge

### Erwähnenstwerte Begriffe

**Abklingeln:** Die Besatzung wird  
mit einem Klingelton aufgefor-  
dert, ihre Plätze zu verlassen. Si-  
tuation hoffnungslos, Schiff sinkt.  
**Achterdeck:** Offenes Deck im  
hinteren Bereich des Schiffes.

**A-Deck etc.:** Die Passagierdecks  
der Titanic hatten die Bezeichnun-  
gen A-G. Das A-Deck war das er-  
ste Deck unterhalb des eigentli-  
chen Schiffsdecks.

**Backbord:** Linke Schiffseite.

**Blaues Band:** Diese Auszeich-  
nung wird für die schnellste At-  
lantik-Überquerung mit einem  
Schiff verliehen. Seit 1909 hatte die  
*Mauretania* (26,5 kn) diesen Titel  
inne. Da die Titanic wesentlich  
langsamer fuhr (21 kn), war ein Ti-  
telgewinn unwahrscheinlich.

**Bug:** Vorderer Teil eines Schiffes.

**Carpathia:** Frachtschiff, das alle  
Überlebenden des Unglücks ge-

borgen und nach New York ge-  
bracht hat.

**CQD:** Come, Quick, Danger; in-  
ternational vereinbartes Notruf-  
zeichen (-.-. --.- -.-).

**Engelhardt-Boote:** Boote mit ei-  
nem Holzboden und Seiten-  
wänden aus Segeltuch.

**Fahrpreise:** Einzelreisender für  
die 1. Klasse (26 £ aufwärts); Ein-  
zelreisender für die 2. Klasse (10  
bis höchstens 15 £); Einzelreisen-  
der für die 3. Klasse (7 £).

**Funkraum:** Vorläufer der heuti-  
gen Radiostationen.

**Heck:** Hinterer Teil eines Schiffes.

**Knoten:** (kn) Internationale Maß-  
einheit für die Schiffsgeschwin-  
digkeit. 1 kn bedeutet 1 Seemeile  
pro Stunde. Eine Seemeile ist ge-  
nau 1852 m lang.

**Krähenest:** Erhöht angebrachter  
Ausguck eines Schiffes.

**MGY:** Morsecode für „Titanic“.

**MPA:** Morsecode für das Schiff  
„Carpathia“.

**Restaurant „Ritz“:** Name des  
vornehmen Restaurants auf der  
Titanic (In Anlehnung an das be-  
rühmte Hotel in London).

**R.M.S.:** Diese Abkürzung steht  
für Royal Mail Steamship.

**Seemeile:** Eine Seemeile ist exakt  
1852 m lang.

**SOS:** Save our Souls; internationa-  
les Notrufzeichen (... --- ...).

**Steuerbord:** Rechte Schiffsseite.

**Telegraph:** Gerät zur Nachrich-  
tenübermittlung zwischen der  
Kommandobrücke und den Ma-  
schinenräumen.

**White Star Line (WSL):** Die *Tita-  
nic* und das Schwesterschiff  
*Olympic* gehören dieser Reederei.  
Die Titanic ist das größte bis dahin  
gebaute Schiff.

### Das Schiff

#### Daten & Fakten

Die Kapazität aller Rettungsboote  
an Bord beträgt 1178 Personen.

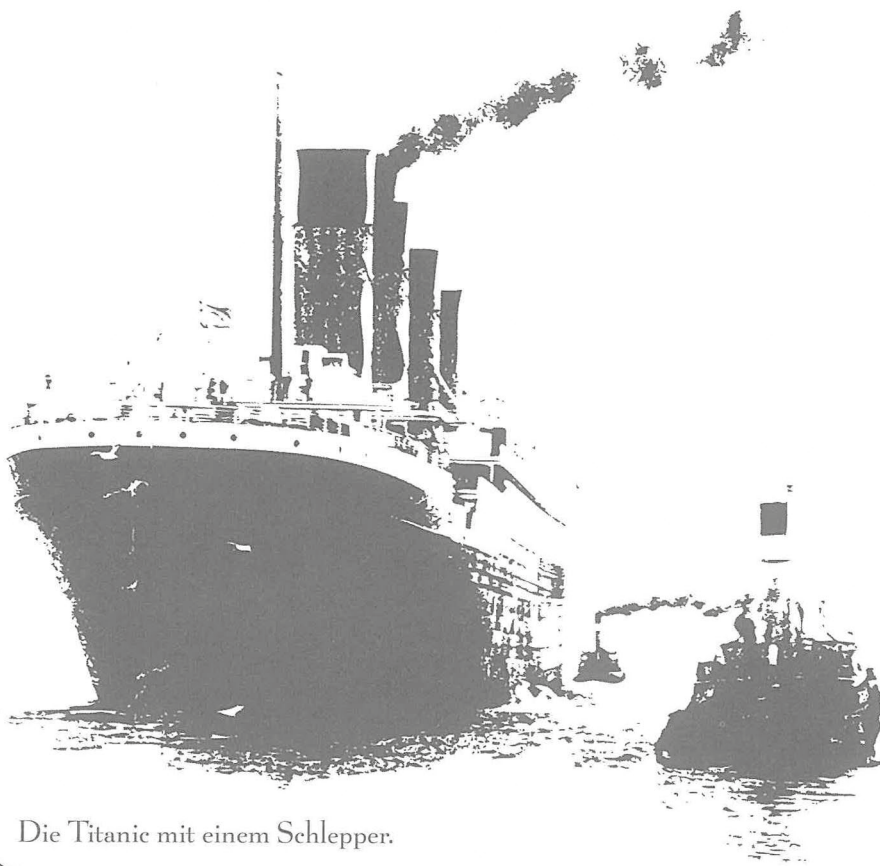
14 Rettungsboote à 65 Personen

2 Rettungsboote à 40 Personen

4 Engelhardt-Boote à 47 Personen

3560 Schwimmwesten;

48 Rettungsbojen



Die Titanic mit einem Schlepper.



Länge 269,68 m  
 Größte Breite 28,19 m  
 Höhe (Schornsteinspitze bis Kiel) 53,33 m  
 Höhe des Mastbaums über Bootsdeck 46,02 m  
 Höhe des Krähennestes über der Back 11,58 m  
 Stärke der Stahlplatten für den Kiel 38 mm  
 Stärke der Stahlplatten für die sonstige Rumpfbeplattung 25 mm  
 2 Buganker  
 4 Schornsteine (der 4. Schornstein diente nur der Ventilation)  
 Höhe Schornstein 2 und 3 24,84 m  
 Höhe Schornstein 1 und 4 24,54 m  
 Bunkerkohle 6000 t  
 Täglicher Kohlenverbrauch ungefähr 630 t  
 29 Dampfkessel  
 5 Einender-/24 Beidenderkessel  
 1 Dampfturbine  
 2 Kolbendampfmaschinen  
 150 Elektrische Motoren  
 10000 Glühlampen  
 1500 Elektrische Glocken  
 45 Elektrische Uhren  
 9 Fahrstühle (je 12 Personen)

## Die Boote

Die Rettungsboote werden in der schicksalsträchtigen Nacht wie folgt abgefiert:

- 0.45 Uhr: **Boot 7** (65 Plätze) mit 25 Personen besetzt (9 Frauen, 16 Männer, darunter 3 Besatzung).
- 0.55 Uhr: **Boot 5** (65 Plätze) mit 40 Personen besetzt (darunter 17 Frauen, 6 Besatzung); **Boot 6** (65 Plätze) mit 24 Personen belegt (darunter 20 Frauen, 2 Besatzung).
- 1.00 Uhr: **Boot 3** (65 Plätze) mit 40 Personen (darunter 14 Frauen, 13 Besatzung) besetzt.
- 1.10 Uhr: **Boot 8** (65 Plätze) mit 28 Personen abgefiert (darunter 24 Frauen, 4 Besatzung).
- 1.15 Uhr: **Boot 1** (40 Plätze) mit 12 Personen (darunter 2 Frauen, 7 Besatzung) abgelassen.
- 1.20 Uhr: **Boot 9** (65 Plätze) mit 50 Personen (darunter 15 Frauen, 22 Besatzung); **Boot 10** (65 Plätze) mit 35 Personen

(darunter 26 Frauen, 4 Besatzung) belegt.

- 1.25 Uhr: **Boot 11** (65 Plätze) mit 55 Personen (darunter 30 Frauen, 25 Besatzung) belegt; **Boot 12** (65 Plätze) mit 30 Personen (darunter 24 Frauen, 2 Besatzung) abgefiert.
- 1.30 Uhr: **Boot 13** (65 Plätze) mit 60 Personen (darunter 20 Frauen, 25 Besatzung) besetzt; **Boot 14** (65 Plätze) mit 45 Personen (darunter 35 Frauen, 8 Besatzung) abgelassen.
- 1.35 Uhr: **Boot 15** (65 Plätze) mit 65 Personen (darunter 15 Frauen, 25 Besatzung) belegt; **Boot 16** (65 Plätze) mit 40 Personen (darunter 33 Frauen, 6 Besatzung) besetzt.
- 1.40 Uhr: **Notboot C** (47 Plätze) mit 40 Personen (darunter 23 Frauen, 7 Besatzung) abgefiert.
- 1.45 Uhr: **Boot 2** (40 Plätze) mit 18 Personen (darunter 11 Frauen, 4 Besatzung) belegt.
- 1.55 Uhr: **Boot 4** (65 Plätze) mit 38 Personen (darunter 29 Frauen, 4 Besatzung) abgelassen.
- 2.05 Uhr: **Notboot D** (47 Plätze) mit 25 Personen (darunter 11 Frauen, 5 Besatzung) abgefiert.

## Der Funk

Im Jahr 1912 war das Funken eine Neuerung. Gestandene Seeleute standen diesem neomodischen Instrument sehr skeptisch gegenüber (auch Kapitän Smith!). In den meisten Schiffen arbeitete nur ein einziger Funker rund um die Uhr. Die Schlafpausen waren dementsprechend kurz. Immerhin hatte die *Titanic* zwei Funker. Weiterhin gab es 15 private Funkgesellschaften, die ihre Dienste anboten. Zwischen diesen Firmen herrschte enorme Konkurrenz. Wenn sich ein Funker einer fremden Gesellschaft auf einer anderen Frequenz meldete, wurde er regelrecht hinausgejagt. Die Funker waren in der Regel keine Angestellten der Reederei, sondern wurden von den Gesellschaften selbst gestellt. Die Nachrichten

für das jeweilige Schiff wurden umsonst gefunkt, die Übermittlungen der Passagiere waren hingegen kostenpflichtig. Deshalb gelangten einige der Eiswarnungen niemals auf die Brücke der *Titanic*, es waren einfach zu viele private Nachrichten zu versenden. Ein klassischer Fall von Arbeitsüberlastung. Die *Titanic* und die *Carpathia* funkten über die *Marconi-Gesellschaft*. Zu dieser Zeit hatten Schiffe und Empfangsstationen an Land Rufnamen mit drei Buchstaben (nachdem mehr Schiffe Funk einführten wurde der Rufname auf 4 Buchstaben ausgeweitet). Der erste Buchstabe steht für das Herkunftsland des Senders: M für England, D für Deutschland, N für Amerika, etc.

Folgende Landstationen gaben die letzten Funksprüche weiter:

*Cape Race*, Neufundland  
*Sable Island*, Nova Scotia  
*Sea Gate*, New York  
*Sagaponack*, New York  
*Siasconset*, Massachusetts  
*Cape Sable*, Nova Scotia

Der letzte Originalfunkverkehr ist in der Spielhilfensektion abgedruckt. Dieses Dokument hat für das Modul keinen Wert, ist aber sehr beeindruckend zu lesen.

## Die Besatzung

Insgesamt 885 Personen (geschätzter Wert; die genaue Anzahl ist nicht bekannt) sind in verschiedenen Funktionen an Bord. Dazu gehören folgende Berufsgruppen: Offiziere, Matrosen, Stewards, Heizer, Stauer, Küchenpersonal, Schmierer, Restaurant-Angestellte, Maschinen-Ingenieure, Musiker und Postmänner. Von der Besatzung wurden 212 Menschen gerettet (35%). Von dem Teil der Personen, die unter Deck an den Maschinen arbeiteten, wie z.B. die Maschinen-Ingenieure, überlebte niemand das Unglück. Die historische Besatzungsliste ist als *Spielhilfe* vorhanden.

Kapitän: *Edward John Smith* (†)  
 Leitender Offizier: *H. T. Wilde* (†)



1. Offizier: *William McCaster Murdoch* (†)  
 2. Offizier: *Charles Lightoller*  
 3. Offizier: *Herbert John Piman*  
 4. Offizier: *Joseph Groves Boxhall*  
 5. Offizier: *Harold Godfrey Lowe*  
 6. Offizier: *J. P. Moody* (†)  
 Zahlmeister:  
*Hugh Walter McElroy* (†)  
 1. Funker:  
*John George Phillips* (†)  
 2. Funker: *Harold Bride*  
 Schiffsarzt:  
*Dr William O'Loughlin* (†)  
 Kapellmeister: *Wallace Hartley* (†)  
 Gymnastiklehrer:  
*T. W. McCawley* (†)  
 (†) = während des Untergang um-  
 gekommen

## Die Passagiere

Insgesamt befördert die Titanic 1309 Passagiere (geschätzter Wert; die genaue Anzahl ist nicht bekannt). In der ersten Klasse überleben 201 Menschen von 324 (62%). 118 Personen von 277 aus der zweiten Klasse werden gerettet (42,5%). Von 708 Menschen in der dritten Klasse überleben lediglich 181 (25,5%). Das ungünstige Überlebensverhältnis in der billigsten Klasse liegt daran, daß teilweise die Aufgänge verriegelt wurden, um den Passagieren aus der ersten und zweiten Klasse den Vortritt zu gewähren. Die historische Passagierliste ist als *Spielhilfe* vorhanden.

## Das Eis

Der Winter im Jahr 1912 ist im Nordatlantik der mildeste in den vergangenen drei Jahrzehnten gewesen. Daher treiben mächtigere Eisfelder, Schollen und Eisberge aus den Gletschern Grönlands in südlicheren Gefilden als sonst. Es ist aber kalt genug, um ein Abschmelzen der Eismassen durch den warmen Golfstrom zu verhindern. Normalerweise sind vier Fünftel eines Eisbergs unter Wasser verborgen. Schmilzt jedoch vom oberen Teil einiges ab, so dreht dieser sich, wegen des verän-

derten Schwerpunkts. Der Teil, der nun aus dem Wasser ragt, ist schwarz und besonders in der Nacht schwer zu erkennen. Wenn dieser vom Wasser durchdrungene Teil ebenfalls abgeschmolzen ist, nimmt der Berg wieder seine weiße Färbung an. Die Titanic trifft in dieser schicksalhaften Nacht jedoch auf einen frisch gedrehten schwarzen Riesen, der ihr zum Verhängnis wird.

## Titanic-Timeline

Die angegebenen Zeiten orientieren sich an der jeweiligen Ortszeit.

### 1909

31. März

*Kiellegung des Schiffes (Auftragsnummer 390904)*

### 1911

31. März

*Stapellauf der Titanic*

### 1912

20. März

*Der ursprüngliche Termin für die Jungfernfahrt. Wegen Reparaturen an der Olympic (Kollision mit HMS Hawke) verschoben.*

31. März

*Ausstattung abgeschlossen (Nummer 131428)*

1. April

*Die für dieses Datum vorgesehene Testfahrt wird um einen Tag verschoben.*

2. April

6.00 Uhr: *Beginn der Testfahrt*

20.00 Uhr: *Überfahrt nach Southampton. Ein Feuer bricht in Kohlenbunker 6 aus.*

4. April

*Titanic in Southampton.*

10. April

12.15 Uhr: *Beginn der Jungfernfahrt. An Bord: 195 Passagiere der ersten Klasse; 234 in der zweiten Klasse; 497 in der dritten Klasse. Passagiere für Cherbourg und Queenstown: 29 (11x 2te, 18x 3te). Feuer in Kohlenbunker sechs.*

18.35 Uhr: *Eintreffen in Cherbourg. 22 Passagiere gehen von Bord. An Bord kommen: 129 Passagiere der ersten Klasse; 47 in der zweiten Klasse; 102 in der dritten*

*Klasse. Passagiere für Queenstown: 7 (7x 3te). Feuer in Kohlenbunker sechs.*

20.10 Uhr: *Ablegen in Cherbourg.*

11. April

11.30 Uhr: *Eintreffen in Queenstown. 7 Passagiere und 1 Besatzungsmitglied gehen von Bord. An Bord kommen: 7 in der zweiten Klasse; 127 in der dritten Klasse. Insgesamt 1309 Passagiere und 885 Besatzungsmitglieder sind an Bord. Feuer in Kohlenbunker sechs.*

13.30 Uhr: *Abfahrt Queenstown. Feuer in Kohlenbunker sechs.*

12. April

*Feuer in Kohlenbunker sechs.*

13. April

13.00 Uhr: *Feuer in Kohlenbunker sechs gelöscht.*

14. April

9.00 Uhr: *Caronia berichtet Eis bei 42° N von 49° bis 50°.*

13.42 Uhr: *Titanic an Position 42°35' N, 45°50' W.*

13.45 Uhr: *Amerika berichtet Eis bei 41°27' N, 50°8' W.*

17.50 Uhr: *Kurswechsel von S 62° auf S 86° W.*

19.00 Uhr: *Lufttemperatur 6° C.*

19.15 Uhr: *Der erste Offizier Murdoch befiehlt die Abdämmung des Vordecks, damit die Wachen im Ausguck nicht irritiert werden.*

19.30 Uhr: *Temperatur 4° C. Californian berichtet Eis bei 42°3' N, 49°9' W.*

20.40 Uhr: *Wachoffizier Lightoller befiehlt die Kontrolle der Wasservorräte, um ein Einfrieren derselben zu verhindern.*

21.00 Uhr: *Temperatur 1° C.*

21.40 Uhr: *Mesaba berichtet Eis bei 42° N bis 41°25' N, 49° W bis 50°30' W. Diese Warnung erreicht nie die Brücke.*

22.00 Uhr: *Der erste Offizier Murdoch löst den zweiten Offizier Lightoller auf der Brücke ab. Lee und Fleet lösen Jewell und Symons im Krähenest ab. Temperatur sinkt auf 0° C.*

22.30 Uhr: *Wassertemperatur liegt bei 0° C.*



23.00 Uhr: *Californian* versucht, die *Titanic* zu warnen, wird aber vom *Titanic*-Funker abgewiesen.

23.40 Uhr: Kollision mit Eisberg.

15. April

0.00 Uhr: Hogg und Evans lösen Lee und Fleet im Ausguck ab.

0.05 Uhr: Kapitän Smith befiehlt die Freilegung der Rettungsboote.

0.10 Uhr: Der vierte Offizier J. G. Boxhall berechnet die Position: 41°46' N, 50°14' W.

0.15 Uhr: Erster Hilferuf der *Titanic*: CQD (*Quick Come Danger*).

0.45 Uhr: Erste Notrakete abgeschossen. Erstes Rettungsboot (Nr. 7) zu Wasser gelassen. Statt CQD wird SOS gefunkt.

1.40 Uhr: Letzte Notrakete abgeschossen.

2.05 Uhr: Letztes Rettungsboot (Faltboot D) zu Wasser gelassen.

2.10 Uhr:

Letzter Funkspruch: SOS.

2.18 Uhr: Lichter erlöschen.

2.20 Uhr: Untergang der *Titanic*.

3.30 Uhr: Die Raketen der *Carpathia* werden von Überlebenden gesichtet.

4.10 Uhr: Erstes Rettungsboot wird von der *Carpathia* an Bord geholt.

8.10 Uhr: Letztes Rettungsboot (Nr. 12) kommt an Bord.

8.50 Uhr: *Carpathia* nimmt mit 712 Überlebenden Kurs auf New York.

18. April

21.25 Uhr: *Carpathia* geht an Pier 54 in New York vor Anker.

## Die Reederei

1867

Für 1000 £ kauft der 31jährige Engländer Thomas Henry Ismay die bankrotte Schifffahrtsgesellschaft *White Star Line*.

30.07.1869

Ismay gibt zusammen mit George Hamilton Fletcher bei der Belfast-Werft Harland & Wolff mehrere Schiffe in Auftrag.

27.08.1870

Stapellauf der *Oceanic*, des ersten der in Auftrag gegebenen Schiffe.

16.03.1871

Jungfernfahrt der *Oceanic* nach New York. Das Schiff wird ob seiner Bauweise „Mutter der modernen Dampfer“ genannt.

01.01.1891

T. H. Ismay nimmt seinen ältesten Sohn, Bruce, in die Firma auf.

01.01.1892

Ismay Senior nimmt seinen Abschied. Bruce Ismay und dessen jüngerer Bruder James zeichnen nun für die Geschäftsführung der *White Star Line* verantwortlich.

1902

Die Gesellschaft wird für zehn Millionen Pfund an eine nord-amerikanische Handelsgesellschaft (*International Mercantile Marine Company*) verkauft. James Ismay scheidet aus, Bruce Ismay verbleibt im Vorstand der *White Star Line*. Zur Geschäftsführung gehört ebenfalls William J. Pirrie (Vorstandsvorsitzender und Direktor von Harland & Wolff) und Harold A. Sanderson.

1907

Bruce Ismay plant mit Pirrie den Bau von anfangs zwei, später dann drei, riesigen Schiffen. Dieses Vorhaben gilt als Antwort der *White Star Line* auf die Größe, den Luxus und die Geschwindigkeit der Schiffe der Rivalen (*HAPAG*, *Norddeutsche Lloyd* und *Cunard Line*). Die Schiffe sollen *Olympic*, *Titanic* und *Gigantic* getauft werden. Thomas Andrews (Direktor bei Harland & Wolff und Neffe von Pirrie) entwarf die *Olympic*-Klasse der WSL.

16.12.1908

Kiellegung der *Olympic*.

31.03.1909

Kiellegung der *Titanic*.

20.10.1910

Stapellauf der *Olympic*.

31.05.1911

Stapellauf der *Titanic*.

Ein Büro der Reederei befindet sich in Southampton, übrigens ist das auch der Heimathafen der *Titanic*. Büros der *White Star Line* sind in New York (Hauptsitz) und

London ansässig. Die Anlegestelle für WSL-Schiffe ist in New York der Pier 59.

## Allgemeine Tips

1. Die *Titanic* geht dramatischer unter, wenn Sie dazu den Titel „*Time To Say Goodbye*“ von Sarah Brightman und Andrea Bocelli spielen. Eine ergreifende Melodie, die Sie mit einigen beschreibenden Worten schmücken können. Da bleibt garantiert kein Spielerauge trocken.
2. Arbeiten Sie bitte generell mit Licht und Ton. Dieses Modul verträgt einiges an stimmungsvoller Untermalung. Kerzen, Taschenlampen, CD-Player und abgedunkelte Fenster sollten zur Standardausrüstung gehören.
3. Erzählen Sie bitte den Spielern vorher nicht, daß das Modul sie auf die *Titanic* führt. Die Überraschung in den Augen Ihrer Spieler wird Sie dafür belohnen.
4. Achten Sie unbedingt auf den zeitlichen Ablauf. Denn die *Titanic* legt auch ohne die Charaktere ab. Notfalls setzen Sie einige Tricks aus der persönlichen „*Spielleiternotbox*“ ein.
5. Die Kälte des Atlantiks können Sie während des Untergangs mit einfachen Mitteln improvisieren. Spielen Sie das Modul zu einer kalten Jahreszeit, schalten Sie die Heizung aus und öffnen die Balkontür.
6. Sollten Sie das Abenteuer mit dem *Call of Cthulhu*™-Hintergrund verwenden, achten Sie bitte darauf, daß die für 1920 angegebenen Preise für Gegenstände um 1/3 reduziert werden. Damit sollten Sie relativ realistische Preisangaben für das Jahr 1912 erhalten.
6. Ein letzter Tip zur Musik: Ian Whitcomb hat die CD *Titanic – Music As Heard On The Fateful Voyage*, *The White Star Line Orchestra* herausgebracht. Als stilvolle Hintergrundmusik auf der *Titanic* gut einzusetzen.



# 1,302 Are Drowned or Missing in Titanic Disaster, Latest Report

**HOPE IS LOST FOR SAVING OTHERS**  
**ILL-FATED QUEEN OF SEAS**  
**ACTUAL LIFE LOSS OF 1,302 PERSONS IS NOW INDICATED**

Special Report: The loss of the Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

## HER FIRST TRI

is Tale of the First of the Biggest That Ended

# DEL MUNDO MAS DE DOS MIL SERES HUMANOS

INFORMACIONES CONTRADICTORIAS

# FIFTEEN HUNDRED LIVES LOST WHEN TITANIC PLUNGES HEADLONG INTO DEPTHS OF THE SEA

Special Report: The Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

# TITANIC'S DEATH LIST, 1,600 ONLY 739 LIVES ARE SAVED

Special Report: The Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

# Any Details of Titanic's Sinking Grows More Maddening

Special Report: The Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

# Virginian-Pilot

NORFOLK, VA., TUESDAY, APRIL 16, 1912. FOURTEEN PAGES

# SEVENTEEN HUNDRED SANK TO DEATH

WHITE STAR STEAMER TITANIC

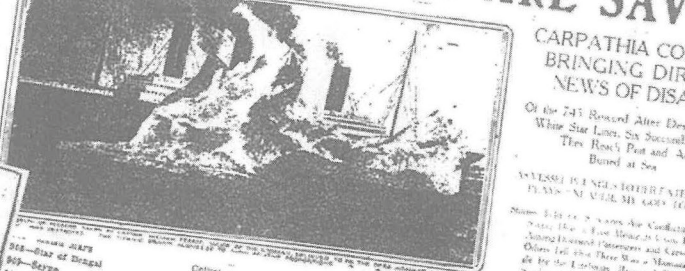
# ILL-FATED WHITE LINE STEAMER TITANIC

Special Report: The Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

# GIANTIC TITANIC WAS VERITABLY

Special Report: The Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

# TITANIC'S DEATH LIST, 1,600 ONLY 739 LIVES ARE SAVED



# THE TIMES

Dead, 1,302; Saved, 868--Enormity of Titanic Sea Tragedy Grows, and Hope of Reassuring News Becomes More

# OVER FIFTY WITH GL

Horrible Disaster

# THE TIMES

QUEEN OF THE SEA'S AWFUL FATE ON HER FIRST TRIP OUT

A Graphic, Continuous Tale of the First and Only Voyage of the Biggest Ship in the World That Ended So Disastrously Off the Great Newfoundland Banks.



# THE TIMES

Any Details of Titanic's Sinking Grows More Maddening

# ROLL OF RESCUED IN OCEAN HORROR SEEMS COMPLETE

Total of Dead Still Lived in Search at 1,312

# er, Sinks After Collision

Madon Voyage, and 1,800 L

# Lost in World's Greatest Marine

Special Report: The Titanic, the largest ship ever built, is now being confirmed by the latest report from the British government. The report states that 1,302 persons were drowned or missing, and that the ship was broken into two pieces.

XII. Spielhilfen und Karten



## Spielhilfe 1

# WWT

## World Wide Telegraph

THE GLOBE IN SEVEN MINUTES

To:

From: B. Henderson

Kommen erforderlichlich stop

Termin 10.03. stop 10.00 Uhr stop

Büro London stop Gruß Henderson



WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war or act of God.



## Spielhilfe 2

Frederick Dawson  
Hillway 342  
London

12.08.1910

Sehr geehrter Mr. Dawson,

bitte haben Sie die außerordentliche Güte, den diesem Schreiben beiliegenden Brief der Polizei weiterzugeben, sollte ich nicht wie geplant Ende September in England eintreffen. Bitte kümmern Sie sich dann auch um die Belange meiner Frau.

Herzliche Grüße an Ihre Gattin.

Darius Oracle  
Kapitän der Bombay Star  
Alexandria

## Spielhilfe 3

An die britische Polizei

12.08.1910

Sehr geehrte Damen und Herren,

dieser Brief erreicht Sie aus Alexandria. Ich liege mit dem mir anvertrauten Schiff im Hafen und ich habe berechtigten Verdacht, daß gegen das Leben der Besatzung und das Wohl der Bombay Star ein Anschlag geplant worden ist. Ein gewisser Tony Fairbanks hat mir in eindeutiger Weise gedroht. Da ich den Polizeiorganen in Ägypten nicht traue, wende ich mich direkt an Sie. Dieser Mr. Fairbanks hat, so wie ich es in Erfahrung gebracht habe, vom meinem Reeder Percy Buccannon den Auftrag bekommen, einen Anschlag auf die Bombay Star zu verüben. Ich werde die Wachen verdoppeln und wachsam sein. Sollte ich meinen Bestimmungsort nicht erreichen, so bitte ich Sie alles zu tun, um diesen Fall aufzuklären. Bitte melden Sie diesen Sachverhalt auch der zuständigen Versicherung.

Darius Oracle  
Kapitän der Bombay Star  
Alexandria



#### Spielhilfe 4

Quelle: amtliche Unterlagen der Polizei

#### Tory Fairbanks

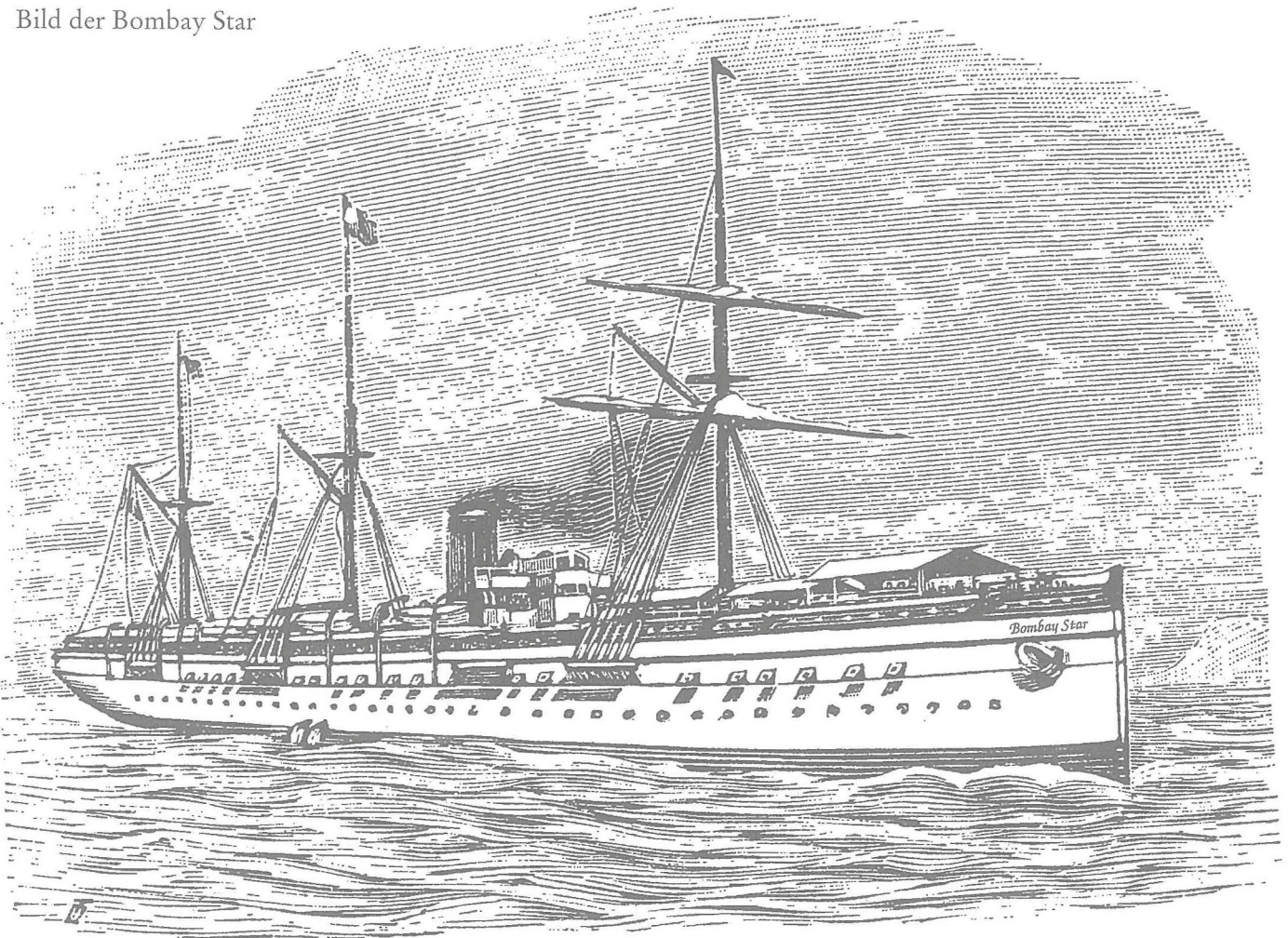
Brite, Geburt: 12.07.1882 in Dublin.

Bis zum 23. Lebensjahr keine Auffälligkeiten notiert. Mehrere kurze Gefängnisstrafen wegen Erpressung und Körperverletzung. Letzte bekannte Anstellung als Laufbursche bei der Bucannon Shipping Company, Portsmouth. Im Jahr 1908 spurlos verschwunden.



#### Spielhilfe 5a

Bild der Bombay Star





## Spielhilfe 5

Quelle: Lloyds Register of Shipping

### **Bombay Star – Frachtschiff mit Hilfssegel**

Reederei: Bucannon Shipping Company

Länge 37 m; 16 Knoten

Größte Breite 12 m

1 Buganker

1 Schornstein

4 Dampfkessel

1 Rettungsboot

- gesunken am 14. oder 15.08.1910 vor Alexandria
- keine überlebenden Besatzungsmitglieder
- keine Passagiere
- Fundstücke: diverse Trümmer, leeres Rettungsboot mit Blutspuren

## Spielhilfe 6

### **Besatzung der Bombay Star – Frachtschiff**

Kapitän Darius Oracle (39 Jahre)

1. Offizier Clyde Burnett (44 Jahre)

Matr. Will McBride (48 Jahre)

Matrose Peter Cole (26 Jahre)

Matrose Pablo Kustaneda (32 Jahre)

Matrose Henry Fletcher (30 Jahre)

Matrose Sandy Ryder (27 Jahre)

Heizer Conrad Wilkins (24 Jahre)

Heizer Rodrigo Sanchez (29 Jahre)

Stauer Dimitry Vassiliew (36 Jahre)

## Spielhilfe 7

Quelle: Lloyds Register of Shipping

### **Bucannon Shipping Company**

Reederei

Eigentümer: Percy Bucannon

Sitz: Portsmouth, England

Gegründet: 1874

Zugehörige Schiffe: Golden Angel

Bucannon

Bombay Star (gesunken)

Elisabeth

Die Gesellschaft wurde nach ihrem Konkurs 1911 an die International Navigation Company verkauft. Der Name der Reederei ist gelöscht worden.

## Spielhilfe 8

Quelle: Lucas Diamond

*Mr. Percy Bucannon  
Hedgerow-Road 35  
Portsmouth*

## Spielhilfe 7a

Quelle: diverse Hafenbehörden

### **Position der restlichen Schiffe der Bucannon Shipping Company**

Zeitpunkt: 14./15.08.1910

Golden Angel: Hamburg

Bucannon: Portsmouth (Trockendock)

Elisabeth: Calais

## Spielhilfe 9

Quelle: Lucas Diamond

*Frederick Dawson  
Kanzlei  
Hillway 342  
London*



### Spielhilfe 10

Quelle: Lucas Diamond

Selina Oracle  
Tusken Row 117  
Ipswich

### Spielhilfe 11

Quelle: Hafenbehörde Alexandria

#### Liegezeit Bombay Star

Von: 12.08.1910; 10.30 Uhr

Bis: 14.08.1910; 12.10 Uhr

Ladung gelöscht:

Champagner, Wein, Holz, Englische Stoffe

Ladung an Bord:

Palmöl

Zielhafen:

La Rochelle

Passagiere: nein

Zoll: abgefertigt

### Spielhilfe 12

Quelle: Lucas Diamond

Neue Besitzverhältnisse der Bucannon Shipping Company

International Mercantile Marine Company

Fidelity Trust Company  
(Holding)

International Navigation Company

Bucannon Shipping Company

Oceanic Steam Navigation Company

White Star Line

Diverse Reedereien  
mit ca 118 Schiffen



## Spielhilfe 13

Quelle: Hafenbehörde Alexandria

### Unglücksfall Bombay Star

Trümmerstücke, Ölflecken und ein leeres, blutbeflecktes Rettungsboot sind die einzigen Fundstücke. Diese Fundstücke wurden am 15.08.1910 um ca. 8.00 Uhr von der Dolores entdeckt. Es wurden keine Überlebenden gesichtet. Der Kapitän der Dolores, T. Fairbanks, hat die Fundstücke bergen lassen und in den Hafen zurückgebracht. Gutes Wetter zur vermuteten Unglückszeit. Blut im Rettungsboot ist laut Untersuchung menschlichen Ursprungs.

## Spielhilfe 14

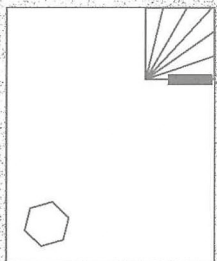
Quelle: Hafenbehörde Alexandria

### Erstes Schiff am Unglücksort

Dolores – Frachtschiff/Küstensegler  
Kapitän T. Fairbanks  
Maat Mohammed Frajouri  
Matrose Ahsal Rammad  
Matrose Abraham Fejsal

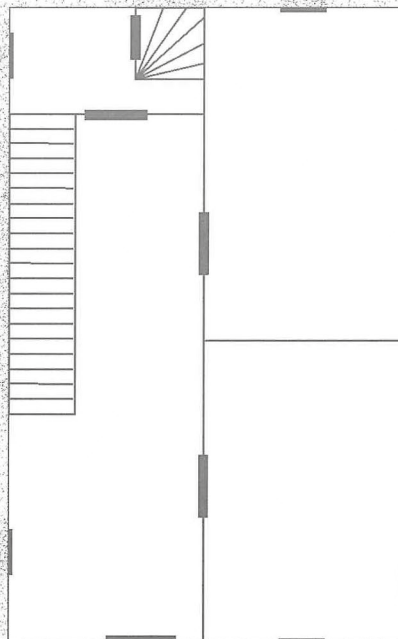
**The Times**  
Dead, 1,302; Saved, 868—Enormity of Titanic Sea Tragedy Grows, and Hope of Reassuring News Becomes More

## Haus Bucannon, Portsmouth

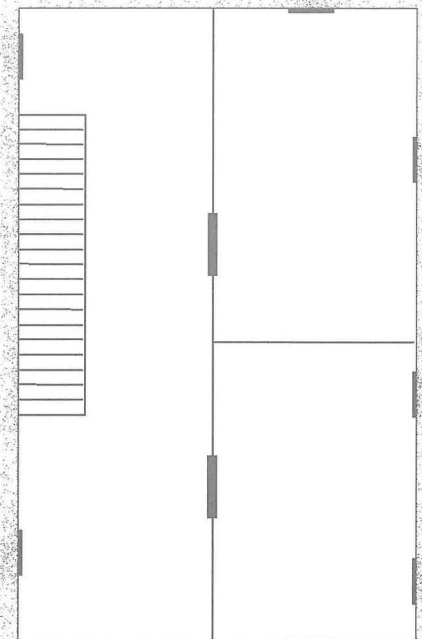


Keller

3 Meter



Erdgeschoss



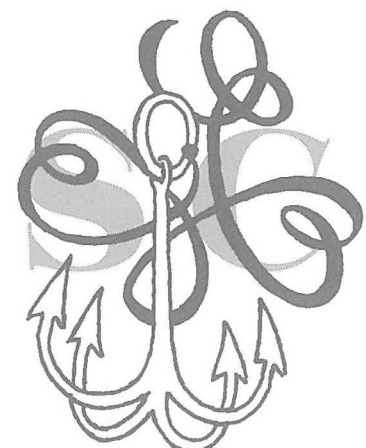
1. Obergeschoss

## Spielhilfe 16

*Taxi-Dienstnummer  
6783 N*

## Spielhilfe 15

Quelle:  
Papierfetzen  
aus Bucannons  
Geldkassette





## Spielhilfe 17

Quelle: The British Library

(Jacques Santerre; *L'Occultisme au Commonwealth*; 1898; édition française)

L'association Via Lucis (sentier de la lumière) se meut sur des sentiers tortueux. Elle s'intéresse à la mécanique et à la circulation de la vie. Son atmosphère dominante est positive et donne néanmoins lieu à l'inquiétude. Un des aspects de l'idée d'origine a été perverti. Elle s'appelle elle-même collecteur des âmes (en anglais: Soul Collectors; SC) et abandonne le sentier de la lumière. Elle s'intéresse également à la mécanique fondamentale de la vie du monde et aux mystères de la mort. Le mystère des douleurs et des souffrances profondes sont les domaines de ses recherches. Mais son but, c'est collectionner les âmes. Le procédé dépend de la personne agissante. Le but est toujours le même: amener l'âme immortelle à la circulation éternelle. Ainsi elle veut maintenir l'ordre du monde. Les frères du sentier de la lumière se détournent avec horreur de ces mouvances infâmes.

## Übersetzung von Spielhilfe 17

Die Vereinigung Via Lucis (Wege des Lichts) wandelt auf verschlungenen Pfaden. Sie ist an der Mechanik und dem Kreislauf des Lebens interessiert. Ihre Grundstimmung ist positiv und gibt doch Anlaß zur Besorgnis. Von dem gesunden Stamme ist eine abgespaltete Wurzel verfault. Sie nennen sich selbst die Sammler der Seelen (engl. Soul Collectors; SC) und haben sich vom Weg des Lichts abgekehrt. Ihre Interessen betreffen ebenfalls die Grundzüge der Mechanik des Weltenlaufes und der Untiefen des Todes. Das Mysterium der Schmerzen und des abgrundtiefen Leids sind ihre Gebiete der Forschung. Doch ihr Ziel ist das Ausgießen von Seelenmaterial. Wie dies geschieht liegt beim Handelnden selbst. Das Ziel ist immer das gleiche: die unsterbliche Seele dem ewigen Kreislauf wieder zuzuführen. So wollen sie die Ordnung der Welt aufrechterhalten. Ihre Brüder vom Wege des Lichts wenden sich mit Grausen ab von dem schändlichen Treiben.

## Spielhilfe 18

Quelle: The British Library

(Dominique Shaw; *Das Spätmittelalter auf den englischen Inseln*; 1862; Englische Ausgabe)

(...)

Via lucis (Wege des Lichts)

Er machte hier, um das Licht unter den Völkern zu verbreiten, Vorschläge zu einer einheitlichen Organisation der in zahlreichen Ländern vorhandenen Akademien, Kollegien und Genossenschaften unter englischer Führung. Aufgabe dieses „Collegium des Lichts“ – seine Diener sollten „Diener des Lichts“ heißen – sei, von Gott bestimmten Erkenntnisquellen zu lernen und auch deren zu lehren. Damit sind aber nicht alle einer Meinung. Es gibt derer einige, die wohl ein anderes Ziel im Sinn haben. Man nennt sie erschreckt die Sammler der Seelen. Allein dies stellt schon einen Frevel an dem Namen des Allmächtigen dar. So müssen diese ausgeschlossen sein vom wahren Weg des Lichts. Der Maßnahmen zur Eindämmung des beschriebenen Phänomens sind wenige, doch soll hier nur die wichtigste beschrieben werden: jeder der sich zu dieser Glaubensart bekennet ist durch königliches Verdict den Behörden zu übergeben und dem Scharfrichter zuzuführen. Eine andere Lösung ist wegen der extremen Anbelehrsamkeit zu vermeiden. (...)



## Spielhilfe 20

Quelle: Lucas Diamond

Anbei erhalten Sie den offiziellen Untersuchungsbericht der Vorgänge in Queenstown im Jahr 1904. Sollten Sie im Laufe Ihrer Ermittlungen in Queenstown vorbeischaun, so wenden Sie sich an Erwine O'Toole. Er ist seit Jahren dort Polizist im aktiven Dienst und hat die Ereignisse sicherlich mitebekommen. Wenn Sie eine Ankündigung möchten, habe ich O'Toole gerne eine kurze Nachricht. Mit den besten Wünschen verbleibt

Lucas Diamond

## Spielhilfe 21

Quelle: Lucas Diamond/Polizeiarchiv

**Abschlussbericht des Falles Tolbert Falmouth**

Am 12.10.1904 wurde Mr. Falmouth nach längerem Prozeß dem Scharfrichter überantwortet. Die Schuld an dem Verschwinden zahlreicher Personen aus der Umgebung von Queenstown konnte dem Angeklagten nachgewiesen werden. Im Laufe der Verhandlungszeit wurde das vor der Ansiedlung liegende Anwesen des Angeklagten von einer wütenden Menge abgebrannt. In den Kellern des Haupthauses wurden nach dem Brand mehrere Teile von Leichnamen entdeckt. Die übrigen Beschuldigten gingen, bis auf Bewährungsstrafen, straffrei aus. Gegen die Beteiligten werden Meldeauflagen verhängt: Tristan Moorcock, Frank Delorian, Wilbur Fairbanks.

Erwine O'Toole, 15.10.1904

## Spielhilfe 19

Quelle: The British Library

(Professor Richard Thayer;

*Die neuere englische Geschichte – Bilanz einer fortschreitenden Dekadenz; 1909; Englische Ausgabe)*

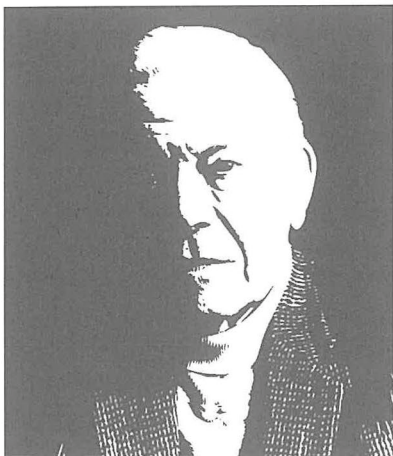
(...) Dies sind nicht die einzigen unguten Entwicklungen. In den letzten Jahren ist eine Bewegung erstarkt, die besser im Mittelalter unter dem Beil des Scharfrichters ihr Leben ausgehaucht hätte. Den Staatsorganen war die vollständige Ausdünnung der „Seelensammler“ zwar möglich, aber nach den neuesten Forschungsergebnissen melden besonders ländliche Regionen in Irland einen Zuwachs an Anhängern von allen möglichen Vereinigungen. Das ist sicherlich auf die besorgniserregenden Abspaltungsbemühungen des irischen Volkes zurückzuführen. In bestimmten Schichten des Volkes ist klar eine Distanzierung, wenn nicht schon Entfremdung, zur anglikanischen Kirche eingetreten. Diese Tatsachen fallen um so schwerer ins Gewicht, wenn man den steigenden Wohlstand ins Auge faßt. Mit einer Abwendung vom Glauben und materiellem Überschuß gehen die Grundwerte unserer in Jahrhunderten geprägten Gesellschaft zu Bruch. (...)



A map of the study area, showing the coastline of the Gulf of Mexico and the surrounding land. The study site is marked with a star in the upper right quadrant. A scale bar indicates 50 meters, and a north arrow is located in the lower right corner.



Bryan Henderson



Gerry Simpson-Harroway



Lucas Diamond



Darius Oracle (†)



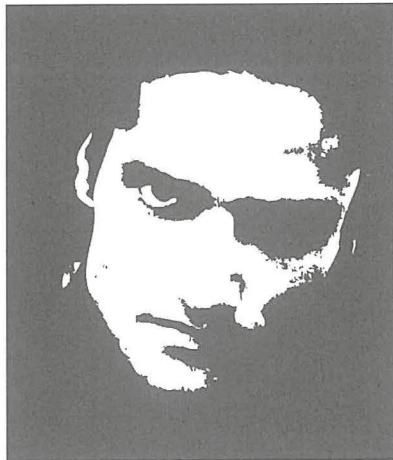
Selina Oracle, geb. Hunter



Percy Bucannon



Tory Fairbanks



Tory Fairbanks (Heizer)



Achtung Spielleiter:  
Bitte geben Sie die Bilder je  
nach Erfordernis an die  
Spieler aus.



# Passagierliste der 1. Klasse, R.M.S. Titanic



Allen, Miss Elizabeth Walton  
Allison, Mr. H. J.  
Allison, Mrs. H. J. und Dienstmädchen  
Allison, Miss L.  
Allison, Master T. und Krankenschwester  
Anderson, Mr. Harry  
Andrews, Miss Cornelia I.  
Andrews, Mr. Thomas  
Appleton, Mrs. E. D.  
Artagnaveylin, Mr. Ramon  
Astor, Colonel J. J. und Butler  
Astor, Mrs. J. J. und Dienstmädchen  
Aubert, Mrs. N. und Dienstmädchen  
Barkworth, Mr. A. H.  
Bassmann, Mr. J.  
Baxter, Mrs. James  
Baxter, Mr. Quing  
Beattie, Mr. T.  
Beckwith, Mr. R. L.  
Beckwith, Mrs. R. L.  
Behr, Mr. K. H.  
Bishop, Mr. D. H.  
Bishop, Mrs. D. H.  
Bjornstrom, Mr. H.  
Blackwell, Mr. Stephen Weart  
Blank, Mr. Henry  
Bonnell, Miss Caroline  
Bonnell, Miss Lily  
Borbank, Mr. J. J.  
Bowen, Miss  
Bowerman, Miss Elsie  
Brady, Mr. John B.  
Brandels, Mr. E.  
Brayton, Mr. George  
Brewer, Dr. Arthur Jackson  
Brown, Mrs. J. J.  
Brown, Mrs. J. M.  
Bucknell, Mrs. W. und Dienstmädchen  
Butt, Major Archibald W.  
Caldershead, Mr. E. P.  
Candee, Mrs. Churchill  
Cardozo, Mrs. J. W. M. und Dienstmädchen  
Cardozo, Mr. T. D. M. und Butler  
Carlson, Mr. Frank  
Carran, Mr. F. M.  
Carran, Mr. J. P.  
Carter, Mr. William E.  
Carter, Mrs. William E. und Dienstmädchen  
Carter, Miss Lucile  
Carter, Master William T. und Butler  
Case, Mr. Howard B.  
Cassebeer, Mrs. H. A.  
Cavendish, Mr. T. W.  
Cavendish, Mrs. T. W. und Dienstmädchen  
Cassfee, Mr. Herbert F.  
Cassfee, Mrs. Herbert F.  
Chambers, Mr. N. C.  
Chambers, Mrs. N. C.  
Cherry, Miss Gladys  
Chevre, Mr. Paul  
Chibnast, Mrs. E. M. Bowerman  
Chisholm, Mr. Robert  
Clark, Mr. Walter M.  
Clark, Mrs. Walter M.  
Clifford, Mr. George Quincy  
Colley, Mr. E. P.  
Compton, Mrs. A. T.  
Compton, Miss S. P.  
Compton, Mr. A. T., Jr.  
Cornell, Mrs. R. G.  
Cragston, Mr. John B.  
Crosby, Mr. Edward G.  
Crosby, Mrs. Edward G.  
Crosby, Miss Harriet  
Cummings, Mr. John Bradley

Cummings, Mrs. John Bradley  
Daly, Mr. P. D.  
Daniel, Mr. Robert W.  
Davidson, Mr. Thornton  
Davidson, Mrs. Thornton  
de Villiers, Mrs. B.  
Dick, Mr. A. A.  
Dick, Mrs. A. A.  
Dodge, Dr. Washington  
Dodge, Mrs. Washington  
Dodge, Master Washington  
Douglas, Mrs. F. C.  
Douglas, Mr. W. D.  
Douglas, Mrs. W. D. und Dienstmädchen  
Dulles, Mr. William C.  
Earnshaw, Mrs. Boulton  
Endres, Miss Caroline  
Eustis, Miss E. M.  
Evans, Miss E.  
Flegenheim, Mrs. A.  
Flynn, Mr. J. I.  
Foreman, Mr. B. L.  
Fortune, Mr. Mark  
Fortune, Mrs. Mark  
Fortune, Miss Ethel  
Fortune, Miss Alice  
Fortune, Miss Mabel  
Fortune, Mr. Charles  
Franklin, Mr. T. P.  
Frauenthal, Mr. T. G.  
Frauenthal, Dr. Henry W.  
Frauenthal, Mrs. Henry W.  
Frolicher, Miss Marguerite  
Futrelle, Mr. J.  
Futrelle, Mrs. J.  
Gee, Mr. Arthur  
Gibson, Mrs. L.  
Gibson, Miss D.  
Giglio, Mr. Victor  
Goldenberg, Mr. S. L.  
Goldenberg, Mrs. S. L.  
Goldschmidt, Mrs. George B.  
Gordon, Sir Cosmo Duff  
Gordon, Lady Duff and Maid  
Grade, Colonel Archibald  
Graham, Mr.  
Graham, Mrs. William G.  
Graham, Miss Margaret  
Greenfield, Mrs. L. D.  
Greenfield, Mrs. W. B.  
Guggenheim, Mr. Benjamin  
Harder, Mr. George A.  
Harder, Mrs. George A.  
Harper, Mr. Henry Sleeper und Butler  
Harper, Mrs. Henry Sleeper  
Harris, Mr. Henry B.  
Harris, Mrs. Henry B.  
Harrison, Mr. W. H.  
Haven, Mr. H.  
Hawksford, Mr. W. J.  
Hayes, Mr. Charles M.  
Hayes, Mrs. Charles M. und Dienstmädchen  
Hayes, Miss Margaret Hend, Mr. Christopher  
Hilliard, Mr. Herbert Henry  
Hippkins, Mr. W. E.  
Hippach, Mrs. Ida S.  
Hippach, Miss Jean  
Hogeboom, Mrs. John C.  
Holverson, Mr. A. O.  
Holverson, Mrs. A. O.  
Hoyt, Mr. Frederick M.  
Hoyt, Mrs. Frederick M.  
Holt, Mr. W. F.  
Isham, Mrs. A. E.  
Ismay, Mr. J. Bruce und Butler

Jakob, Mr. Birnbaum  
Jones, Mr. C. C.  
Julian, Mr. H. F.  
Kent, Mr. Edward A.  
Kenyon, Mr. F. R.  
Kenyon, Mrs. F. R.  
Kimball, Mr. E. N.  
Kimball, Mrs. E. N.  
Klaser, Mr. Herman  
Lambert-Williams, Mr. Fletcher Fellows  
Leader, Mrs. F. A.  
Lewy, Mr. E. G.  
Lindstroem, Mrs. J.  
Lines, Mrs. Ernest H.  
Lines, Miss Mary C.  
Lingrey, Mr. Edward  
Long, Mr. Milton C.  
Langley, Miss Gretchen F.  
Loring, Mr. J. H.  
Madill, Miss Georgette Alexandra  
Maguire, Mr. J. E.  
Mazekal, Mr. Pierre  
Marvin, Mr. D. W.  
Marvin, Mrs. D. W.  
McCarthy, Mr. T.  
McCarthy, Mr. Timothy J.  
McGough, Mr. J. R.  
Meyer, Mr. Edgar J.  
Meyer, Mrs. Edgar J.  
Millett, Mr. Frank D.  
Missahau, Dr. W. E.  
Missahau, Mrs. W. B.  
Missahau, Miss Daisy  
Mock, Mr. Philip E.  
Mock, Mr. Philip E.  
Molson, Mr. H. Markland  
Moore, Mr. Clarence und Butler  
Natsch, Mr. Charles  
Newell, Mr. A. W.  
Newell, Miss Alice  
Newell, Miss Madeline  
Newson, Miss Helen  
Nicholson, Mr. A. S.  
Omont, Mr. F.  
Ostby, Mr. E. C.  
Ostby, Miss Helen R.  
Ovies, Mr. S.  
Parr, Mr. M. H. W.  
Partner, Mr. Austin  
Payne, Mr. V.  
Pearcy, Mr. Thomas  
Pearcy, Mrs. Thomas  
Pennasco, Mr. Victor  
Pennasco, Mrs. Victor und Dienstmädchen  
Pendchen, Major Arthur  
Porter, Mr. Walter Chamberlain  
Potter, Mrs. Thomas, Jr.  
Reuchlin, Mr. Jonkheer, J. G.  
Rheims, Mr. George  
Robert, Mrs. Edward S. und Dienstmädchen  
Roehling, Mr. Washington A., and  
Rolvane, Mr. C.  
Rood, Mr. Hugh R.  
Rosenbaum, Miss  
Ross, Mr. J. Hugo  
Rothke, the Countess of und Dienstmädchen  
Rothschild, Mr. M.  
Rothschild, Mrs. M.  
Rowe, Mr. Alfred  
Ryerson, Mr. Arthur  
Ryerson, Mrs. Arthur und Dienstmädchen  
Ryerson, Miss Emily  
Ryerson, Miss Susan  
Ryerson, Master Jack  
Sanfeld, Mr. Adolphe

Schabert, Mrs. Paul  
Seward, Mr. Frederick K.  
Shutes, Miss E. W.  
Silverthorne, Mr. S. V.  
Slvey, Mr. William B.  
Slvey, Mrs. William B.  
Simonius, Mr. Oberst Alton  
Sloper, Mr. William T.  
Smart, Mr. John M.  
Smith, Mr. J. Clinch  
Smith, Mr. R. W.  
Smith, Mr. L. P.  
Smith, Mrs. L. P.  
Snyder, Mr. John  
Snyder, Mrs. John  
Solomon, Mr. A. L.  
Spedden, Mr. Frederick O.  
Spedden, Mrs. Frederick O. und Dienstmädchen  
Spedden, Master R. Douglas  
Spencer, Mr. W. A.  
Spencer, Mrs. W. A. und Dienstmädchen  
Stakelin, Dr. Max  
Stead, Mr. W. T.  
Steffanson, B. B.  
Steffanson, H. B.  
Stehli, Mr. Max Frolicher  
Stengel, Mr. C. E. H.  
Stengel, Mrs. C. E. H.  
Stewart, Mr. A. A.  
Stone, Mrs. George M. und Dienstmädchen  
Strauss, Mr. Isidor und Butler  
Strauss, Mrs. Isidor und Dienstmädchen  
Sutton, Mr. Frederick  
Swift, Mrs. Frederick Joel  
Tausig, Mr. Emil  
Tausig, Mrs. Emil  
Tausig, Miss Ruth  
Taylor, Mr. E. Z.  
Taylor, Mrs. E. Z.  
Thayer, Mr. J. B.  
Thayer, Mrs. J. B. und Dienstmädchen  
Thayer, Mr. J. B., Jr.  
Thorne, Mr. G.  
Thorne, Mrs. G.  
Tucker, Mr. G. M., Jr.  
Trachurth, Mr. M. R.  
Van der Hoef, Mr. Wyckoff  
Walker, Mr. W. Anderson  
Warren, Mr. F. M.  
Warren, Mrs. F. M.  
Weir, Mr. J.  
White, Mr. Percival W.  
White, Mr. Richard F.  
White, Mrs. J. Stuart und Dienstmädchen  
Wick, Mr. George D.  
Wick, Mrs. George D.  
Wick, Miss Mary  
Widener, Mr. George D. und Manservant  
Widener, Mrs. George D. und Maid  
Widener, Mr. Harry  
Willard, Miss Constance  
Williams, Mr. Duane  
Williams, Mr. R. N., Jr.  
Woolner, Mr. Hugh  
Wright, Mr. George  
Young, Miss Marie

Spielhilfe 22



# Passagierliste der 2. Klasse, R.M.S. Titanic



Abelson, Mr. Sawson  
 Abelson, Mrs. Hanna  
 Aldworth, Mr. C.  
 Andrew, Mr. Edgar  
 Andrew, Mr. Frank  
 Angle, Mr. William  
 Angle, Mrs.  
 Ashby, Mr. John  
 Bailly, Mr. Percy  
 Bainbridge, Mr. Chas. R.  
 Balls, Mrs. Ada E.  
 Bausfield, Mr. Frederick J.  
 Bateman, Mr. Robert J.  
 Beane, Mr. Edward  
 Beane, Mrs. Ethel  
 Beauchamp, Mr. H. J.  
 Becker, Mrs. A. O. und drei Kinder  
 Beesley, Mr. Lawrence  
 Bentham, Miss Lilian W.  
 Bertman, Mr. William  
 Botzford, Mr. W. Hull  
 Bowenur, Mr. Solomon  
 Bracken, Mr. Jas. H.  
 Brito, Mr. Jose de  
 Brown, Miss Mildred  
 Brown, Mr. S.  
 Brown, Mrs.  
 Brown, Miss E.  
 Bryhl, Mr. Curt  
 Bryhl, Miss Dagmar  
 Buiss, Miss Kate  
 Butler, Mr. Reginald  
 Byles, Rev. Thomas R. D.  
 Bystrom, Miss Karolina  
 Caldwell, Mr. Albert F.  
 Caldwell, Mrs. Sylvia  
 Caldwell, Master Alden G.  
 Cameron, Miss Clear  
 Carlines, Mr. William  
 Carter, Rev. Ernest C.  
 Carter, Mrs. Lilian  
 Chapman, Mr. John H.  
 Chapman, Mrs. Elizabeth  
 Chapman, Mr. Charles  
 Christy, Mrs. Alice  
 Christy, Miss Jell  
 Clarke, Mr. Charles V.  
 Clarke, Mrs. Ada Maria  
 Coleridge, Mr. R. C.  
 Collander, Mr. Erik  
 Collett, Mr. Stuart  
 Collier, Mr. Harvey  
 Collier, Mrs. Charlotte  
 Collier, Miss Marjorie  
 Corbett, Mrs. Irene  
 Corey, Mrs. C. P.  
 Cotterill, Mr. Harry  
 Davies, Mr. Charles  
 Davis, Mrs. Agnes  
 Davis, Master John M.  
 Davis, Miss Mary  
 Deacon, Mr. Percy  
 del Carlo, Mr. Sebastian  
 del Carlo, Mrs.  
 Denbow, Mr. Herbert  
 Dibden, Mr. William  
 Doling, Mrs. Ada  
 Doling, Miss Elsie  
 Downton, Mr. William J.  
 Drackstedt, Baron von  
 Drew, Mr. James V.  
 Drew, Mrs. Lulu  
 Drew, Master Marshall  
 Duran, Miss Florentina  
 Duran, Miss Astinon

Eisenmiller, Mr. G. F.  
 Enander, Mr. Ingvar  
 Fahlstrom, Mr. Arne J.  
 Fairbanks, Mr. T.  
 Favuthorpe, Mr. Harry  
 Favuthorpe, Mrs. Lizzie  
 Fillbrook, Mr. Charles  
 Fox, Mr. Stanley H.  
 Funk, Miss Annie  
 Fynney, Mr. Jos.  
 Gale, Mr. Harry  
 Gale, Mr. Shadrach  
 Garside, Miss Ethel  
 Gaskell, Mr. Alfred  
 Gavey, Mr. Lawrence  
 Gilbert, Mr. William  
 Giles, Mr. Edgar  
 Giles, Mr. Fred  
 Giles, Mr. Ralph  
 Gill, Mr. John  
 Gillespie, Mr. William  
 Givard, Mr. Hans K.  
 Greenberg, Mr. Samuel  
 Hale, Mr. Reginald  
 Hamalainen, Mrs. Anna und Sohn  
 Harbeck, Mr. Wm. H.  
 Harper, Mr. John  
 Harper, Miss Nina  
 Harris, Mr. George  
 Harris, Mr. Walter  
 Hart, Mr. Benjamin  
 Hart, Mrs. Esther  
 Hart, Miss Eva  
 Herman, Miss Alice  
 Herman, Mrs. Jane  
 Herman, Miss Kate  
 Herman, Mr. Samuel  
 Hewlett, Mrs. Mary D.  
 Hickman, Mr. Leonard  
 Hickman, Mr. Lewis  
 Hickman, Mr. Stanley  
 Hiltunen, Miss Martha  
 Hocking, Mr. George  
 Hocking, Mrs. Elizabeth  
 Hocking, Miss Nellie  
 Hocking, Mr. Samuel J.  
 Hodges, Mr. Henry P.  
 Hoffman, Mr. und zwei Kinder (Loto und Louis)  
 Hold, Mrs. Annie  
 Hold, Mr. Stephen  
 Hood, Mr. Ambrose  
 Hosono, Mr. Masabumi  
 Howard, Mr. Benjamin  
 Howard, Mrs. Ellen T.  
 Hunt, Mr. George  
 Ilett, Miss Bertha  
 Jacobson, Mrs. Amy P.  
 Jacobson, Mr. Sidney S.  
 Jarvis, Mr. John D.  
 Jefferys, Mr. Clifford  
 Jefferys, Mr. Ernest  
 Jenkin, Mr. Stephen  
 Jervau, Mrs. A. T.  
 Kantor, Mrs. Miriam  
 Kantor, Mr. Sekua  
 Karnes, Mrs. J. F.  
 Keane, Mr. Daniel  
 Keane, Miss Nora A.  
 Kelly, Mrs. F.  
 Kirkland, Rev. Charles L.  
 Kviller, Mr. John Henrik  
 Laktinen, Mrs. Anna  
 Laktinen, Mr. William  
 Lamb, Mr. J. J.  
 Lamore, Mrs. Amelia

Larocke, Mr. Joseph  
 Larocke, Mrs. Juliet  
 Larocke, Miss Louise  
 Larocke, Miss Simonne  
 Lekman, Miss Bertha  
 Leitch, Miss Jessie  
 Levy, Mr. R. J.  
 Leyson, Mr. Robert W. W.  
 Lingau, Mr. John  
 Louck, Mr. Charles  
 Louck, Mrs. Alice Adela  
 Mack, Mrs. Mary  
 Malachard, Mr. Noel  
 Mallet, Mr. A.  
 Mallet, Mrs.  
 Mallet, Master A.  
 Mangiavacchi, Mr. Emilio  
 Mantilla, Mr. Joseph  
 Marshall, Mr.  
 Marshall, Mrs. Kate  
 Matthews, Mr. W. J.  
 Maybery, Mr. Frank H.  
 McKee, Mr. Arthur G.  
 McKee, Mr. James  
 McKee, Mr. Peter D.  
 Mellers, Mr. William  
 Mellinger, Mrs. Elizabeth und Kind  
 Meyer, Mr. August  
 Milling, Mr. Jacob C.  
 Mitchell, Mr. Henry  
 Morawick, Dr. Ernest  
 Mudd, Mr. Thomas C.  
 Myles, Mr. Thomas F.  
 Nasser, Mr. Nicolas  
 Nasser, Mrs.  
 Nesson, Mr. Israel  
 Nickolls, Mr. Joseph C.  
 Norman, Mr. Robert D.  
 Nye, Mrs. Elizabeth  
 Otter, Mr. Richard  
 Oxenham, Mr. P. Thomas  
 Padro, Mr. Julian  
 Pain, Dr. Alfred  
 Pallas, Mr. Emilio  
 Parker, Mr. Clifford R.  
 Parrish, Mrs. L. Davis  
 Pengelly, Mr. Frederick  
 Perriot, Mr. Rene  
 Perusich, Rev. Jos. M.  
 Phillips, Mr. Robert  
 Phillips, Miss Alice  
 Pinsky, Miss Rosa  
 Ponesell, Mr. Martin  
 Portnappi, Mr. Emilio  
 Pulbaum, Mr. Frank  
 Quirk, Mrs. Jane  
 Quirk, Miss Vera W.  
 Quirk, Miss Phyllis  
 Reeves, Mr. David  
 Renouf, Mr. Peter H.  
 Renouf, Miss Lillie  
 Reynolds, Miss E.  
 Richard, Mr. Emile  
 Richards, Mrs. Emily  
 Richards, Master William  
 Richards, Master George  
 Ridgale, Miss Lucy  
 Rogers, Mr. Harry  
 Rogers, Miss Selma  
 Roigg, Miss Emily  
 Sedgwick, Mr. C. F. W.  
 Sharp, Mr. Percival  
 Shelley, Mrs. Imanita  
 Silver, Miss Lyggy  
 Sincock, Miss Maude

Sinkkenen, Miss Anna  
 Sjostedt, Mr. Ernest A.  
 Slayter, Miss H. M.  
 Slemen, Mr. Richard J.  
 Smith, Mr. Augustus  
 Smith, Miss Marion  
 Sobey, Mr. Hayden  
 Stanton, Mr. S. Ward  
 Stokes, Mr. Phillip J.  
 Swane, Mr. George  
 Sweet, Mr. George  
 Toomey, Miss Ellen  
 Traut, Miss Jessie  
 Trompansky, Mr. Moses A.  
 Troutt, Miss E. Celia  
 Turpin, M. Dorothy  
 Turpin, Mr. William J.  
 Venle, Mr. James  
 Walcroft, Miss Nellie  
 Ware, Mrs. Florence L.  
 Ware, Mr. John James  
 Ware, Mr. William J.  
 Watt, Miss Bertha  
 Watt, Mrs. Bessie  
 Webber, Miss Susie  
 Weiss, Mr. Leopold  
 Weiss, Mrs. Matilda  
 Wells, Mrs. Addie  
 Wells, Miss J.  
 Wells, Master Ralph  
 West, Mr. E. Arthur  
 West, Mrs. Ada  
 West, Miss Barbara  
 West, Miss Constance  
 Whendon, Mr. Edward  
 Wheeler, Mr. Edwin



# Passagierliste der 3. Klasse, R.M.S. Titanic



\* Britische Staatsbürger ab Southampton

Abbott, Eugene  
Abbott, Rosa  
Abbott, Rosamore  
Abbing, Anthony  
Adams, J.  
Aks, Filly  
Aks, Leah  
Alexander, William  
Allen, William  
Allum, Owen G.  
Badman, Emily  
Barton David  
Beavan, W. T.  
Billiard, A. van  
Billiard, James (Kind)  
Billiard, Walter (Kind)  
Bing, Lee  
Bowen, David  
Bravind, Lewis  
Bravind, Owen  
Brocklebank, William  
Cann, Erenst  
Carver, A.  
Celotti, Francesco  
Chip, Huang  
Christmann, Emil  
Cohen, Gurschon  
Cook, Jacob  
Corn, Harry  
Covett, Winnie  
Covett, William (Kind)  
Covett, Leslie (Kind)  
Coxon, Daniel  
Crease, Ernest James  
Cribb, John Hatfield  
Cribb, Alice  
Dahl, Charles  
Davies, Evan  
Davies, Alfred  
Davies, John  
Davies, Joseph  
Davison, Thomas H.  
Davison, Mary  
Dean, Mr. Bertram F.  
Dean, Mrs. Hetty  
Dean, Bertram (Kind)  
Dean, Vera (Kind)  
Dennis, Samuel  
Dennis, William  
Derkings, Edward  
Dowdell, Elizabeth  
Drapkin, Jennie  
Duigwin, Joseph  
Elisbury, James  
Emanuel, Ethel (Kind)  
Everett, Thomas J.  
Foo, Choong  
Ford, Arthur  
Ford, Margaret  
Ford, Mrs. D. M.  
Ford, Mr. E. W.  
Ford, M. W. T. N.  
Ford, Maggie (Kind)  
Franklin, Charles  
Gartthfirth, John  
Gliniski, Leslie  
Goodwin, Frederick  
Goldsmith, Frank J.  
Goldsmith, Emily A.  
Goldsmith, Frank J. W.  
Goodwin, Augusta  
Goodwin, Lillian A.  
Goodwin, Charles E.  
Goodwin, William F. (Kind)

Goodwin, Jessie (Kind)  
Goodwin, Harold (Kind)  
Goodwin, Sidney (Kind)  
Green, George  
Guest, Robert  
Harknett, Alice  
Harmer, Abraham  
Hee, Ling  
Howard, May  
Hyman, Abraham  
Johnston, A. G.  
Johnston, Mrs.  
Johnston, William (Kind)  
Johnston, Mrs. C. H. (Kind)  
Johnson, Mr. A.  
Johnson, Mr. W.  
Keefe, Arthur  
Kelly, James  
Lam, Ali  
Lam, Len  
Lang, Fang  
Leonard, Mr. L.  
Lester, J.  
Ling, Lee  
Lithman, Simon  
Lobb, Cordelia  
Lobb, William A.  
Lockyer, Edward  
Lovell, John  
MacKay, George W.  
Mafner, Simon  
McNamee, Eileen  
McNamee, Neal  
Meunwell, Marian O.  
Meek, Annie L.  
Meo, Alfonso  
Miles, Frank  
Moore, Belle  
Moore, Meier  
Moore, Leonard C.  
Morley, William  
Montal, Rahamin  
Murdlin, Joseph  
Nancarrow, W. H.  
Niklasen, Sander  
Norsworthy, Richard C.  
Pencock, Alfred  
Pencock, Trenstall  
Pencock, Trenstall (Kind)  
Pearce, Ernest  
Pedvezzi, Joseph  
Perkin, John Henry  
Peterson, Marius  
Potchett, George  
Ratik, Sarah  
Reed, James George  
Reynolds, Harold  
Risien, Emma  
Risien, Samuel  
Robins, Alexander  
Robins, Charity  
Rogers, William John  
Roufe, Richard H.  
Rusik, Alfred George J.  
Sadovitz, Harry  
Sage, John  
Sage, Annie  
Sage, Stella  
Sage, George  
Sage, Douglas  
Sage, Frederick  
Sage, Dorothy  
Sage, William (Kind)  
Sage, Ada (Kind)  
Sage, Constance (Kind)

Sage, Thomas (Kind)  
Sather, Simon  
Saunderscock, W. H.  
Sawyer, Frederick  
Scrota, Maurice  
Shellard, Frederick  
Shorney, Charles  
Simmons, John  
Slocovski, Selman  
Somerton, Francis W.  
Spector, Woolf  
Spinner, Henry  
Stanley, Amy  
Stanley, E. R. Mr.  
Storey, T. Mr.  
Sunderland, Victor  
Sutcliffe, Henry  
Theobald, Thomas  
Thomas, Alex  
Thornycroft, Florence  
Thornycroft, Percival  
Tomlin, Ernest P.  
Torber, Ernest  
Trambisky, Berk  
Tunquist, W.  
Ware, Frederick  
Watten, Charles W.  
Webber, James  
Wilkes, Ellen  
Willey, Edward  
Williams, Harry  
Williams, Leslie  
Windelov, Einar  
Wiseman, Philip

\* Andere Nationalitäten ab Southampton

Abelseth, Karen  
Abelseth, Olav  
Abramson, August  
Adahl, Mauritz  
Adolf, Humbert  
Ahlin, Johanna  
Ahmed, Ali  
Alhomaki, Ilmar  
Ali, William  
Anderson, Alfreda  
Anderson, Erna  
Anderson, Albert  
Anderson, Anders  
Anderson, Samuel  
Anderson, Sigrid (Kind)  
Anderson, Thor  
Anderson, Carla  
Anderson, Ingeborg (Kind)  
Anderson, Ebba (Kind)  
Anderson, Signara (Kind)  
Anderson, Ellis  
Anderson, Ida Augusta  
Anderson, Paul Edwin  
Angeloff, Minko  
Asplund, Carl (Kind)  
Asplund, Charles  
Asplund, Felix (Kind)  
Asplund, Gustaf (Kind)  
Asplund, Johan  
Asplund, Lillian (Kind)  
Asplund, Oscar (Kind)  
Asplund, Selma  
Arnold, Joseph  
Arnold, Josephine  
Aronsson, Ernest Axel A.  
Asim, Adola  
Assam, Ali  
Augustsson, Albert  
Backstrom, Karl

Backstrom, Marie  
Balkic, Cerin  
Benson, John Viktor  
Berglund, Ivar  
Berkeland, Hans  
Bjorklund, Ernst  
Bostandjeff, Gwentcho  
Bras, Elin Ester  
Brobek, Carl R.  
Cacic, Grego  
Cacic, Luka  
Cacic, Maria  
Cacic, Manda  
Callie, Peter  
Carlson, Carl R.  
Carlsson, Julius  
Carlsson, August Sigfrid  
Coelho, Domingos Fernandes  
Coleff, Fotio  
Coleff, Peyo  
Cor, Bartol  
Cor, Ivan  
Cor, Ludovik  
Dahl, Mauritz  
Dahlberg, Gerda  
Dakic, Branko  
Danbom, Ernest  
Danbom, Giller (Kind)  
Danoff, Sigrid  
Danoff, Yoto  
Dantchoff, Khristo  
Delalic, Regyo  
Denkoff, Hito  
Dinic, Jovan  
Dintcheff, Valtcho  
Dyker, Adoff  
Dyker, Elizabeth  
Edimovic, Joso  
Edwardsson, Gustaf  
Eklinz, Hans  
Ekstrom, Johan  
Finote, Luigi  
Fischer, Eberhard  
Goldsmith, Nathan  
Goncalves, Manoel E.  
Gronnestad, Daniel D.  
Gustafsson, Alfred  
Gustafsson, Anders  
Gustafsson, Johan  
Gustafsson, Gideon  
Hafas, Alois  
Haddman, Oscar  
Haglund, Ingvald O.  
Haglund, Konrad R.  
Hakkurainen, Pekko  
Hakkurainen, Elin  
Hampe, Leon  
Hankonen, Elvina  
Hansen, Claus  
Hansen, Janny  
Hansen, Henry Damgaard  
Heininen, Wendla  
Hendekevoic, Ignaz  
Henriksson, Jenny  
Hervonen, Helga  
Hervonen, Hilawa (Kind)  
Hickkinen, Laina  
Hillstrom, Hilan  
Holm, John F. A.  
Holten, Johan  
Humbilin, Adolf  
Ilieff, Ylio  
Ilmakaigas, Ida  
Ilmakaigas, Pista  
Ivanoff, Konio

Spielhilfe 24



# Passagierliste der 3. Klasse, R.M.S. Titanic



Jansen, Carl  
Jardin, Jose Netto  
Jensen, Carl  
Jensen, Hans Peter  
Jensen, Svenst L.  
Jensen, Nlko R.  
Johannessen, Bernt  
Johannessen, Elias  
Johansen, Nls  
Johanson, Oscar  
Johanson, Oskal L.  
Johansson, Erik  
Johansson, Gustaf  
Johnson, Jakob A.  
Johnson, Alice  
Johnson, Harold  
Johnson, Eleonora (Kind)  
Johansson, Carl  
Johansson, Malkolm  
Jonkoff, Lazar  
Jonsen, Nlco H.  
Jusila, Katrina  
Jusila, Mari  
Jusila, Erik  
Jutel, Henrik Hansen  
Kallio, Nikolai  
Kallvig Johannes H.  
Karajic, Milan  
Karlson, Einar  
Karlson, Nls August  
Kekic, Tido  
Kink, Anton  
Kink, Louise  
Kink, Louise (Kind)  
Kink, Maria  
Kink, Vincenz  
Klasen, Klas A. Monn, Mae A.  
Klasen, Hilda  
Klasen, Gertrud (Kind)  
Laitinen, Sofia  
Laleff, Kristo  
Landegren, Amora  
Larson, Viktor  
Larsson, Bengt Edwin  
Larsson, Edvard  
Lefebvre, Frances  
Lefebvre, Henry (Kind)  
Lefebvre, Ida (Kind)  
Lefebvre, Ida (Kind)  
Lefebvre, Mathilde (Kind)  
Leinonen, Antti  
Lindahlom, August  
Lindell, Edvard B.  
Lindell, Elin  
Lindahl, Agda  
Lindqvist, Einar  
Lutic, Nicola  
Lundahl, John  
Lundin, Olga  
Lundström, Jan  
Madsen, Fridtjof  
Mannan, Matti  
Mankinen, Kalle  
Mannpe, Leon  
Marinko, Dmitri  
Markoff, Martin  
Melkevik, Philemon  
Messenacker, Guillianme  
Messenacker, Emma  
Miatijo, Carl  
Mikonen, John  
Misjeff, Ivan  
Minkoff, Lazar  
Mirko, Dika  
Mitkoff, Mito

Moen, Sigurd H.  
Moss, Albert  
Muller, Theo  
Mykkanen, Oliver  
Naikenoff, Penko  
Nankoff, Minko  
Nedeco, Petroff  
Nenkoff, Kristo  
Nieminen, Manta  
Nilsson, August F.  
Nilson, Berta  
Nilson, Helmina  
Nirva, Isak  
Nyoven, Johan  
Nysson, Anna  
Odahl, Martin  
Orman, Velin  
Olsen, Arthur  
Olsen, Carl  
Olsen, Henry  
Olsen, Ole M.  
Olson, Elon  
Olsson, John  
Olsson, Elida  
Oreskovic, Luka  
Oreskovic, Maria  
Oreskovic, Jeko  
Ojman, Maria  
Pacovic, Mate  
Pacovic, Tome  
Pausula, Eino  
Pausula, Ernesti  
Pausula, Juho  
Pausula, Maria  
Pausula, Sanni  
Pausula, Orku (Kind)  
Pausula, William (Kind)  
Pasic, Jakob  
Pentcho, Petroff  
Pavilsson, Alma  
Pavilsson, Gosta (Kind)  
Pavilsson, Paul (Kind)  
Pavilsson, Stina (Kind)  
Pavilsson, Torborg (Kind)  
Pavlovic, Stefo  
Pekonen, E.  
Pelsmacker, Alfons de  
Peltomaki, Nikolai  
Persson, Ernest  
Peterson, Johan  
Peterson, Ellen  
Petranec, Matilda  
Pettersson, Olaf  
Plotcharjky, Vasil  
Radoff, Alexander  
Rintamaki, Matti  
Rosblom, Helene  
Rosblom, Saffi (Kind)  
Rosblom, Viktor  
Rummsstvedt, Kristian  
Salander, Carl  
Saljilsvik, Anna  
Salonen, Werner  
Sandman, Johan  
Sandstrom, Agnes  
Sandstrom, Benteice (Kind)  
Sandstrom, Margretha (Kind)  
Sdycoff, Todor  
Sheerlinck, Jean  
Sikvola, Antti  
Sivic, Husein  
Sjotom, Anna  
Skoo, Anna  
Skoo, Carl (Kind)  
Skoo, Harald (Kind)

Skoog, Mabel (Kind)  
Skoo, Margret (Kind)  
Skoo, William  
Slabenoff, Petco  
Smiljanic, Mile  
Sohale, Peter  
Solvang, Lena Jacobsen  
Sop, Jules  
Staveff, Ivan  
Stoyetcho, Mihoff  
Stoyetchoff, Nina  
Strandberg, Ida  
Stranden, Jules  
Strlic, Ivan  
Strom, Selma (Kind)  
Svensen, Olaf  
Svensson, Johan  
Svensson, Coverin  
Syntakoff, Stanko  
Tikkonen, Juho  
Todoroff, Lallo  
Tonglin, Guener  
Turcin, Stefan  
Turgo, Anna  
Twekula, Medwign  
Uzalas, Jovo  
Waelens, Achille  
Van Impe, Catharine (Kind)  
Van Impe, Jacob  
Van Impe, Rosalie  
Van der Planke, Augustus Vander  
Van der Planke, Emilie Vander  
Van der Planke, Jules Vander  
Van der Planke, Leon Vander  
Van der Steen, Leo  
Van de Velde, Joseph  
Van de Walle, Nestor  
Verenysse, Victor  
Vook, Janko  
Wende, Olof Edwin  
Wennerstrom, August  
Wenzel, Zinhart  
Vestrom, Hilda A. A.  
Widegren, Charles  
Wiklund, Karl F.  
Wiklund, Jacob A.  
Witz, Albert  
Wittenrangel, Camille  
Zievens, Renee  
Zimmermann, Leo

## \* Passagiere ab Cherbourg

Assaf, Marlan  
Attala, Malake  
Bacini, Latila  
Bacini, Maria  
Bacini, Eugene  
Bacini, Helene  
Badi, Mohamed  
Banoun, Ayont  
Barbara, Catherine  
Barbara, Saida  
Betros, Tannous  
Boulos, Hanna  
Boulos, Sulitani  
Boulos, Nourelain  
Boulos, Akar (Kind)  
Banous, Elias  
Caram, Joseph  
Caram, Maria  
Shabini, Georges  
Chehab, Emir Farjes  
Kronopoulos, Apostolos  
Kronopoulos, Demetrios  
Dibo, Elias

Drazenovic, Josip  
Elias, Joseph  
Elias, Joseph  
Fabin, Leoni  
Fat-ma, Mustaman  
Gerios, Assaf  
Gerios, Youssef  
Gerios, Youssef  
Gheorgheff, Stanio  
Hanna, Mansour  
Jean Nassir, Saida  
Johann, Markim  
Joseph, Mary  
Karim, Franz  
Karim, Anna (Kind)  
Kassan, M. Housseing  
Kassem, Fared  
Kassim, Hassaf  
Khalil, Betros  
Khalil, Zahie  
Kraeff, Theodor  
Lemberopoulos, Peter  
Malinoff, Nicola  
Meme, Hanna  
Monbarek, Hanna  
Moncarek, Omine  
Moncarek, Gonios (Kind)  
Moncarek, Halim (Kind)  
Moussa, Mantoura  
Naked, Saida  
Naked, Walika  
Naked, Maria  
Nasr, Mustafa  
Nichan, Krikorian  
Nicola, Jamila  
Nicola, Elias (Kind)  
Novel, Mansour  
Orsen, Sirayamian  
Ortin, Zakarian  
Peter, Catherine Joseph  
Peter, Mike  
Peter, Anna  
Rafoul, Bacos  
Rahid, Razi  
Sand, Amin  
Sand, Khalil  
Samman, Hanna  
Samman, Elias  
Samman, Youssef  
Sarkis, Haridrosian  
Sarkis, Lakowd  
Seman, Petros (Kind)  
Shedid, Daher  
Steiman, Attalla  
Stankovic, Jovan  
Tannous, Thomas  
Tannous, Daler  
Thomas, Charles  
Thomas, Tawin  
Thomas, Assad (Kind)  
Thomas, John  
Torfik, Nahlil  
Torfa, Assad  
Ueker, Basliner  
Vagil, Adele Jane  
Vartanian, David  
Vassilios, Catavelas  
Wazif, Youssef  
Weller, Abi  
Yalcevane, Ivan  
Yazbeck, Antoni  
Yazbeck, Salini  
Youssef, Brakim  
Youssef, Hanne  
Youssef, Maria (Kind)



# Passagierliste der 3. Klasse, R.M.S. Titanic



Youssef Georges (Kind)  
Zabour, Tawini  
Zabour, Hileni  
Zakarian, Haprieder

## \* Passagiere ab Queenstown

Barry, Julia  
Bourke, Catherine  
Bourke, John  
Bradley, Bridget  
Buckley, Daniel  
Buckley, Katherine  
Burke, Jeremiah  
Burke, Mary  
Burns, Mary  
Cannavan, Mary  
Carr, Ellen  
Carr, Jeannie  
Chartens, David  
Cannavan, Pat  
Colbert, Patrick  
Conlin, Thos. H.  
Connaghton, Michel  
Connors, Pat  
Conolly, Kate  
Conolly, Kate  
Daly, Marcella  
Daly, Eugene  
Devanoy, Margaret  
Dewane, Frank  
Dooley, Patrick  
Doyle, Elin  
Driscoll, Bridget  
Eunneeth, Thomas  
Farrell, James  
Foley, Joseph  
Foley, William  
Flynn, James  
Flynn, John  
Fox, Patrick  
Gallagher, Martin  
Gillnegh, Katie  
Glynn, Mary  
Hagardon, Kate  
Hagarty, Nora  
Hart, Henry  
Healy, Nora  
Horgan, John  
Hemming, Nora  
Henery, Delia  
Jenynsin, Annie  
Kelly, James  
Kelly, Annie K.  
Kelly, Mary  
Kerane, Andy  
Kennedy, John  
Kilgannon, Thomas  
Kiernan, John  
Kiernan, Phillip  
Lane, Patrick  
Lemon, Denis  
Lemon, Mary  
Linahan, Michel  
Madigan, Maggie  
Mahon, Delia  
Mannion, Margaret  
Mangan, Mary  
McCarthy, Katie  
McCosy, Agnes  
McCosy, Alice  
McCosy, Bernard  
McComack, Thomas  
McDermott, Delia  
McElroy, Michel  
McGovern, Mary

McGowan, Katherine  
McGowan, Annie  
McMahon, Martin  
Mechan, John  
Meeklave, Ellie  
Moran, James  
Moran, Bertha  
Morgan, Daniel J.  
Morrow, Thomas  
Mullens, Katie  
Mulvihill, Bertha  
Murphy, Nora  
Murphy, Mary  
Murphy, Kate  
Naughton, Hannah  
Newagh, Robert  
O'Brien, Denis  
O'Brien, Thomas  
O'Brien, Hannah  
O'Connell, Pat D.  
O'Connor, Maurice  
O'Connor, Pat  
O'Donoghue, Bert  
O'Dwyer, Nellie  
O'Keefe, Pat  
O'Leary, Nora  
O'Neill, Bridget  
O'Sullivan, Bridget  
Peters, Katie  
Rice, Margaret  
Rice, Albert (Kind)  
Rice, George (Kind)  
Rice, Eric (Kind)  
Rice, Arthur (Kind)  
Rice, Eugene (Kind)  
Riordan, Hannah  
Ryan, Patrick  
Ryan, Edw.  
Sadler, Matt  
Scutlan, James  
Shaughnessy, Pat  
Shine, Ellen  
Smyth, Julian  
Tobin, Roger

Spielhilfe 26



# Besatzungsliste, R.M.S. Titanic

## Liste Deckspersonal

Name	Heimatstadt	Beschäftigung
Anderson, J.	Southampton	Matrose
Archer, Ernest	Southampton	Matrose
Bailey, W.	Southampton	Schiffspolizist
Boxhall, Joseph Grove	Hull	4ter Offizier
Bradley, F.	Southampton	Matrose
Brice, W.	Southampton	Matrose
Bright, Arthur John	Southampton	Steuermann
Buley, Edward J.	Southampton	Matrose
Church, G.	Southampton	Matrose
Clench, Fredrick	Southampton	Matrose
Clench, G.	Southampton	Matrose
Couch, F.	Port Isaac, Cornwall	Matrose
Davis, Stephen J.	Portsmouth	Matrose
Evans, Alfred Frank	Southampton	Ausguck
Evans, Frank O.	Southampton	Matrose
Fleet, Fredrick	Southampton	Ausguck
Foley, Jack	Southampton	Lagerverwalter
Forward, J.	Southampton	Matrose
French, William	Southampton	Matrose
Hagan, John	Bristol	Matrose
Haines, Albert	Southampton	Bootsmannsmaat
Harder, William	Southampton	Fensterputzer
Hemmings, Samuel Ernest	Southampton	Lampentrimmer
Hitchens, Robert	Southampton	Steuermann
Hogg, George Alfred	Southampton	Ausguck
Holman, H.	Southampton	Matrose
Hopkins, Robert	Belfast	Matrose
Horswell, Albert Edward James	Southampton	Matrose
Humphreys, James	Southampton	Steuermann
Hutchinson, John H.	Southampton	Schiffszimmermann
Jewell, Archie	Southampton	Ausguck
Jones, Thomas	Liverpool	Matrose
King, T. W.	Great Yarmouth	Schiffspolizist
Lee, Reginald Robinson	Southampton	Ausguck
Lightoller, Charles Herbert	Southampton	2ter Offizier
Lowe, Harold Godfrey	Southampton	5ter Offizier
Lucas, William	Southampton	Matrose
Lyons, William H.	Southampton	Matrose
Matherson, D.	Southampton	Matrose
Mathias, M.	Southampton	Steward Mannschaftsmesse
Maxwell, John	Southampton	Schiffszimmermann
McAuliffe, Jay	Bristol	Matrose
McCarthy, W.	Cork, Irland	Matrose
McGough, James (Paddy)	Southampton	Matrose
Moody, James Pell	Grimsby	6ter Offizier
Moore, George	Southampton	Matrose
Murdoch, William McMaster	Southampton	1ter Offizier
Nichols, Alfred	Southampton	Bootsmann
O'Loughlin, William F. H.	Southampton	Schiffsarzt
Olliver, Alfred	Southampton	Steuermann
Osman, Frank	Southampton	Matrose
Parks, Sam	Portsmouth	Matrose
Pascoe, C. H.	Itchen, Hampshire	Matrose
Perkis, Walter J.	Bitterne, Hampshire	Steuermann
Peters, W. C.	Woolston, Hampshire	Matrose
Pigott, P.	Southampton	Matrose
Pitman, Herbert John	Somerset	3ter Offizier
Poindrestre, John	Southampton	Matrose
Rowe, George Thomas	Gosport	Steuermann
Sawyer, R. J.	Southampton	Fensterputzer
Scarrott, Joseph	Southampton	Matrose
Simpson, J. Edward	Belfast Irland	Assistent Schiffsarzt
Smith, Edward John	Southampton	Kapitän
Smith, W.	Southampton	Matrose
Symons, George	Weymouth	Ausguck
Tamlyn, Fredrick	Southampton	Matrose
Taylor, C.	Southampton	Matrose
Terrell, Bertram	Southampton	Matrose
Weller, William	Southampton	Matrose
White, Ralph	Glasgow	Matrose
Wilde, Henry Tingle	Liverpool	Leitender Offizier
Wynn, Walter	Southampton	Steuermann

## Liste Maschinenpersonal

Name	Heimatstadt	Beschäftigung
Abraham, C.	Southampton	Heizer
Adams, R.	Southampton	Heizer
Allen, E.	Southampton	Stauer
Allen, H.	Southampton	Heizer
Alsopp, Alfred S.	Southampton	Zweiter Elektriker
Avery, J.	Southampton	Stauer
Bailey, G. W.	Southampton	Heizer
Baines, Rich	Southampton	Schmierer
Ball, W.	Southampton	Heizer
Bannon, John	Southampton	Schmierer
Barlow, C.	Southampton	Heizer
Barnes, Chas	Southampton	Heizer

Barnes, J.	Southampton	Heizer
Barrett, F. W.	Southampton	Heizer
Barrett, Fredrick	Southampton	Chefheizer
Beattie, F.	Belfast	Schmierer
Beauchamp, George	Southampton	Heizer
Bell, Joseph	Southampton	Chefingenieur
Bendell, T.	Southampton	Heizer
Bennett, G.	Southampton	Heizer
Benville, E.	Southampton	Heizer
Bessant, W.	Southampton	Heizer
Bevis, J.	Southampton	Stauer
Biddlecombe, C.	Southampton	Heizer
Biggs, E.	Southampton	Heizer
Billows, J.	Southampton	Stauer
Binstead, Walter	Southampton	Stauer
Black, A.	Southampton	Heizer
Black, D.	Southampton	Heizer
Blackman, H.	Southampton	Heizer
Blake, P.	Southampton	Stauer
Blake, Seaton	Southampton	Mannschaftsmesse
Blake, T.	Southampton	Heizer
Blancy, J.	Southampton	Heizer
Blann, Eustace	Southampton	Heizer
Bott, W.	Southampton	Schmierer
Bradley, P.	Southampton	Heizer
Brewer, H.	Southampton	Stauer
Brigge, W.	Southampton	Heizer
Brooks, J.	Southampton	Stauer
Brown, J.	Southampton	Heizer
Brown, J.	Eastleigh	Heizer
Burroughs, A.	Southampton	Heizer
Burton, E.	Southampton	Heizer
Butt, W.	Southampton	Heizer
Calderwood, H.	Southampton	Stauer
Canner, J.	Southampton	Heizer
Carr, R.	Southampton	Stauer
Carter, F.	Southampton	Stauer
Casey, T.	Southampton	Schmierer
Castleman, E.	Southampton	Stauer
Cavell, George	Southampton	Heizer
Cherrett, W.	Southampton	Heizer
Chisnall, G.	Southampton	Kesselwart
Chorley, J.	Southampton	Heizer
Clark, W.	Southampton	Heizer
Coe, H.	Southampton	Stauer
Coffey, John	Southampton	Heizer
Coleman, J.	Southampton	Mannschaftsmesse
Collins, Samuel	Southampton	Heizer
Coombes, G.	Southampton	Heizer
Cooper, H.	Southampton	Heizer
Cooper, J.	Southampton	Stauer
Copperthwaite, B.	Southampton	Heizer
Corcoran, D.	Southampton	Heizer
Cotton, A.	Southampton	Heizer
Couch, J.	Southampton	Schmierer
Couper, R.	Southampton	Heizer
Coy, E. E. G.	Southampton	3ter Assist. Ingenieur
Crabb, H.	Southampton	Stauer
Creese, H.	Southampton	Deck Ingenieur
Crimmins, J.	Southampton	Heizer
Cross, W.	Southampton	Heizer
Cunningham, B.	Southampton	Heizer
Curtis, A.	Southampton	Heizer
Davies, T.	Southampton	Chefheizer
Dawson, J.	Southampton	Stauer
Diaper, J.	Southampton	Heizer
Dickson, W.	Southampton	Stauer
Dilley, J.	Southampton	Heizer
Dillon, Thomas Patrick	Southampton	Stauer
Dodd, E. C.	Southampton	3ter Ingenieur
Dodd, R.	Southampton	4ter Assist. Ingenieur
Doel, F.	Southampton	Heizer
Dore, A.	Southampton	Stauer
Doyle, F.	Southampton	Heizer
Duffy, William	Southampton	Schreiber
Dyer, Henry Ryland	Southampton	4ter Assist. Obering.
Dymond, Frank	Southampton	Heizer
Eagle, A. J.	Southampton	Stauer
Eastman, C.	Southampton	Schmierer
Elliott, Everett Edward	London	Stauer
Ervin, George	Belfast	Assistenz Elektriker
Evans, W.	Southampton	Stauer
Fairbanks, Tory	Dublin	Heizer
Farquharson, W.	Southampton	2ter Oberingenieur
Fay, F.	Southampton	Schmierer
Ferrary, Auto	Southampton	Stauer
Ferris, W.	Southampton	Chefheizer
Fitzpatrick, C. W.	Southampton	Mannschaftsmesse
Fitzpatrick, H.	Belfast	Zweiter Kesselwart
Flarty, E.	Southampton	Heizer
Ford, H.	Southampton	Stauer
Ford, Thomas	Southampton	Chefheizer
Foster, A.	Southampton	Lagerverwalter
Fraser, J.	Southampton	3ter Assist. Ingenieur



# Besatzungsliste, R.M.S. Titanic

Fraser, J.	Southampton	Heizer	McGaw, E.	Southampton	Heizer
Fredricks, W.	Southampton	Stauer	McGregor, J.	Southampton	Heizer
Fryer, A.	Southampton	Stauer	McInerney, T.	Liverpool	Schmierer
Gardner, F.	Southampton	Schmierer	McIntyre, William	Southampton	Stauer
Geer, A.	Southampton	Heizer	McQuillan, William	Belfast	Heizer
Godley, G.	Southampton	Heizer	McRae, William	Southampton	Heizer
Golder, M. W.	Southampton	Heizer	McReynolds, W.	Belfast	6ter Assist. Ingenieur
Gordon, J.	Southampton	Stauer	Middleton, Alfred Pirrie	Ballisare, Sligo	Assistenz Elektriker
Goree, F.	Southampton	Schmierer	Milford, George	Southampton	Heizer
Gosling, B.	Southampton	Stauer	Millar, R.	Alloa, N. B.	5ter Verwaltungsing.
Gosling, S.	Southampton	Stauer	Millar, T.	Belfast	Assist. Deck Ingenieur
Graham, T.	Belfast	Heizer	Mintram, W.	Southampton	Heizer
Graves, S.	Southampton	Heizer	Mitchell, B.	Southampton	Stauer
Green, G.	Southampton	Stauer	Moore, J.	Southampton	Heizer
Gregory, D.	Southampton	Schmierer	Moore, R.	Headbourne, W. F.	Stauer
Grodridge, E.	Southampton	Heizer	Moore, R.	Southampton	Schmierer
Gunnery, G.	Southampton	Mannschaftsmesse	Morgan, A.	Southampton	Stauer
Hagan, J.	Southampton	Heizer	Morgan, T.	Southampton	Heizer
Hall, J.	Southampton	Heizer	Morrell, R.	Southampton	Stauer
Hallett, G.	Southampton	Heizer	Morris, A.	Southampton	Schmierer
Hands, B.	Southampton	Heizer	Morris, W.	Southampton	Stauer
Hannam, G.	Southampton	Heizer	Murdoch, W.	Southampton	Heizer
Harris, E.	Southampton	Heizer	Nettleton, G.	Southampton	Heizer
Harris, F.	Gosport	Heizer	Newman, C.	Southampton	Lagerverwalter
Harris, F.	Southampton	Stauer	Noon, John	Southampton	Heizer
Harrison, N.	Southampton	2ter Ingenieur	Norris, J.	Southampton	Heizer
Hart, Thomas	Southampton	Heizer	Noss, B.	Southampton	Heizer
Harvey, Herbert G.	Southampton	2ter Assist. Ingenieur	Noss, H.	Southampton	Heizer
Hasgood, R.	Southampton	Heizer	Nutbean, William	Southampton	Heizer
Haslin, J.	Southampton	Stauer	O'Connor, John	Southampton	Stauer
Head, A.	Southampton	Heizer	Olive, C.	Southampton	Schmierer
Hebb, A.	Southampton	Stauer	Oliver, H.	Southampton	Heizer
Hendrickson, Charles	Southampton	Chefheizer	Othen, C.	Southampton	Heizer
Hesketh, James H.	Liverpool	2ter Oberingenieur	Paice, R.	Southampton	Heizer
Hill, J.	Southampton	Stauer	Painter, Charles	Southampton	Heizer
Hinton, W.	Southampton	Stauer	Painter, F.	Southampton	Heizer
Hodge, C.	Southampton	3ter Assist. Oberg.	Palles, T.	Liverpool	Schmierer
Hodges, W.	Southampton	Heizer	Pand, G.	Southampton	Heizer
Hodgkinson, L.	Southampton	4ter Oberingenieur	Parsons, F. A.	Southampton	4ter Assist. Oberg.
Hosgood, R.	Southampton	Heizer	Pearce, J.	Southampton	Heizer
Hosking, G. F.	Southampton	3ter Oberingenieur	Pelham, G.	Southampton	Stauer
Hunt, Albert	Southampton	Stauer	Perry, E.	Southampton	Stauer
Hunt, T.	Southampton	Heizer	Perry, H.	Southampton	Stauer
Hurst, C. J.	Southampton	Heizer	Phillips, G.	Southampton	Schmierer
Hurst, Walter	Southampton	Schmierer	Pitfield, W.	Woolston, Hampshire	Schmierer
Ingram, C.	Southampton	Stauer	Podesta, J.	Southampton	Heizer
Instance, T.	Southampton	Heizer	Pregall, George	Southampton	Schmierer
Jacobson, John	Southampton	Heizer	Preston, Thomas	Southampton	Stauer
Jago, J.	Southampton	Schmierer	Priest, John	Southampton	Heizer
James, Thos	Southampton	Heizer	Proudfoot, R.	Southampton	Stauer
Jarvis, W.	Southampton	Heizer	Pugh, P.	Northam, Hampshire	Chefheizer
Joas, N.	Southampton	Heizer	Pusey, Robert	Southampton	Heizer
Judd, C.	Southampton	Heizer	Ranger, Thomas	Southampton	Schmierer
Jukes, J.	Southampton	Schmierer	Read, J.	Southampton	Stauer
Jupe, Herbert	Southampton	Assistenz Elektriker	Reed, R.	Southampton	Stauer
Kasper, F.	Southampton	Heizer	Reeves, F.	Southampton	Heizer
Kearl, C.	Southampton	Schmierer	Rice, C.	Southampton	Heizer
Kearl, G.	Southampton	Stauer	Richards, H.	Southampton	Heizer
Keegan, Jas	Southampton	Chefheizer	Rickman, G.	Southampton	Heizer
Kelly, Jas	Southampton	Schmierer	Roberts, G.	Southampton	Heizer
Kelly, William	Dublin, Ireland	Assistenz Elektriker	Rous, A.	Southampton	Klempner
Kemish, George	Southampton	Heizer	Rudd, Henry	Northam, Hampshire	Lagerverwalter
Kemp, Thos	Southampton	4ter Verwaltungsing.	Sangster, C.	Southampton	Heizer
Kenchenent, Fredrick	Southampton	Schmierer	Saunders, T.	Southampton	Heizer
Kenzler, A.	Southampton	Lagerverwalter	Saunders, W.	Southampton	Heizer
Kerr, T.	Southampton	Heizer	Saunders, W.	Southampton	Stauer
Kinsella, L.	Southampton	Heizer	Scott, Archibald	Southampton	Heizer
Kirkham, J.	Southampton	Schmierer	Scott, Fred	Southampton	Schmierer
Knowles, T.	Southampton	Mannschaftsmesse	Self, A.	Southampton	Schmierer
Lahy, T.	Lymington	Heizer	Self, E.	Southampton	Heizer
Lee, H.	E. Dulwich	Stauer	Senior, Harry	Southampton	Heizer
Light, C.	Southampton	Heizer	Shea, Thos	London	Heizer
Light, W.	Southampton	Heizer	Sheath, F.	Southampton	Heizer
Lindsay, W.	Southampton	Heizer	Shepherd, Jonathan	Southampton	2ter Assist. Ingenieur
Lloyd, W.	Southampton	Heizer	Shiers, Alfred	Southampton	Heizer
Long, F.	Southampton	Stauer	Shilaber, C.	Southampton	Stauer
Long, W.	Southampton	Stauer	Skeats, W.	Southampton	Stauer
Mackie, W. D.	London	5ter Assist. Ingenieur	Sloan, P.	Southampton	Chefelektriker
Magee, W.	Stirling	6ter Assist. Oberg.	Small, William	Southampton	Chefheizer
Major, W.	Southampton	Heizer	Smith, B.	Brighton	Heizer
Marrett, G.	Southampton	Heizer	Smith, E.	Southampton	Stauer
Marsh, F.	Southampton	Heizer	Smith, James M.	Southampton	4ter Ingenieur
Maskell, L.	Southampton	Stauer	Smither, H.	Southampton	Heizer
Mason, F.	Southampton	Heizer	Snellgrove, G.	Southampton	Heizer
Mason, J.	Southampton	Chefheizer	Snooks, W.	Southampton	Stauer
May, A. W.	Northam	Mannschaftsmesse	Snow, E.	Southampton	Stauer
May, Arthur	Southampton	Heizer	Sparkman, H.	Southampton	Heizer
Mayo, W.	Southampton	Chefheizer	Stafford, M.	Southampton	Schmierer
Mayzes, T.	Southampton	Heizer	Stanbrook, Augustus	Southampton	Heizer
McAndrew, Thos	Southampton	Heizer	Steel, R.	Portsmouth	Stauer
McAndrews, W.	Portsmouth	Heizer	Stocker, H.	Southampton	Stauer
McCastlen, W.	Southampton	Heizer	Street, A.	Southampton	Heizer
McGann, James	Southampton	Stauer	Stubbs, H.	Southampton	Heizer
McGarvey, E.	Southampton	Heizer	Sullivan, S.	Southampton	Heizer







# Besatzungsliste, R.M.S. Titanic

Edwards, C.	Southampton	Assist. Lagerverwalter	Jones, A.	Woolston, Hampshire	Geschirrmeister
Egg, W. H.	London	Steward	Jones, H.	Alresford	Fleischkoch
Ellis, J.	Southampton	Assistenz Gemüsekoch	Jones, Reginald V.	Southampton	Salon Steward
Ennis, W.	Southport	Steward Türkisches Bad	Jouanmault, G.	Southampton	Assistenz Sofienkoch
Etches, Henry Samuel	Southampton	Kabinensteward	Joughin, Charles	Southampton	Chefbäcker
Evans, George	Southampton	Salon Steward	Keene, P.	Southampton	Salon Steward
Evans, George	Portsmouth	Steward	Kelland, T.	Southampton	Bibliothekar
Fairall, H.	Ryde, Isle of Wight	Salon Steward	Kennell, C.	Southampton	Koch
Fanette, M.	London	Assistenz Kellner	Kerley, W. T.	Bowerthalk, Salisbury	Assistenz Steward
Farrendon, E.	Emsworth	Konditor	Ketchley, H.	Southampton	Assist. Lagerverwalter
Faulkner, William	Southampton	Kabinensteward	Kieran, M.	Southampton	3te Klasse Chefsteward
Fei, Carlo	London	Küchenjunge	Kiernan, James W.	Southampton	Liftbegleiter
Fellows, A.	Southampton	Assistenz Schuster	King, A.	Gateshead-On-Tyne	Buchhalter
Feltham, G.	Southampton	Steward	King, Ernest Waldron	Clones	Küchenjunge
Fenton, F.	Sholing, Hampshire	Salon Steward	King, G.	Southampton	Salon Steward
Finch, H.	Southampton	Steward	Kingscote, W. F.	Southampton	Salon Steward
Fletcher, P. W.	London	Hornist	Kitching, A.	Southampton	Salon Steward
Foley, W. C.	Southampton	Steward	Klein, H.	Southampton	Friseur
Ford, E.	Southampton	Steward	Knight, George	Woolston, Hampshire	Salon Steward
Ford, F.	Southampton	Kabinensteward	Knight, L.	Bishopstoke	Steward
Fox, W. T.	Totton, Hampshire	Steward	Lacey, Bert W.	Salisbury	Assistenz Steward
Frankin, A.	Southampton	Salon Steward	Lake, W.	Southampton	Salon Steward
Freeman, Ernest E. S.	Southampton	Bruce Ismay's Sekretär	Lane, A. E.	Woolston, Hampshire	Salon Steward
Fropper, R.	Southampton	Salon Steward	Latimer, Andrew J.	Liverpool	Chief steward
Gatti, L.	Southampton	Manager, Restaurant	Lavington, Miss	Winchester	Stewardess
Geddes, R.	Southampton	Kabinensteward	Lawrence, A.	Southampton	Salon Steward
Gibbons, J. W.	Harbor View	Salon Steward	Leader, A.	West Southbourne	Assistenz Konditor
Gilardino, V.	Southampton	Kellner, Restaurant	Leather, Mrs Elizabeth	Port Sunlight	Stewardess
Giles, J.	Southampton	Zweiter Bäcker	Lefever, G.	Southampton	Salon Steward
Gill, P.	Southampton	Schiffskoch	Leonard, M.	Southampton	Steward
Gill, S.	Southampton	Kabinensteward	Levet, G.	New Southgate	Assist. Lagerverwalter
Gold, Mrs Kate	Southampton	Stewardess	Lewis, Arthur	Southampton	Steward
Gollop, C.	Bournemouth	Assistenzkoch	Light, C.	Christchurch, Hampshire	Tellerwäscher
Goshawk, A.	Southampton	Salon Steward	Littlejohn, A.	Southampton	Salon Steward
Gregson, Miss	Southampton	Stewardess	Lloyd, H.	Southampton	Salon Steward
Gros, Claude G.	Southampton	Assistenz Kaffeekech	Lock, A.	Southampton	Assistenzkoch
Gullio, Casali	Southampton	Kellner, Restaurant	Longmiur, J.	Eastleigh	Assist. Kabinensteward
Gunn, J.	Southampton	Assistenz Steward	Lovell, J.	Southampton	Grillkoch
Guy, J.	Southampton	Assistenz Schuster	Lucas, W.	Southampton	Salon Steward
Halford, R.	Southampton	Steward	Lydiatt, C.	Southampton	Salon Steward
Hall, F.	London	Küchenjunge	Mabey, J.	Southampton	Steward
Halloway, S.	Southampton	Assist. Kleidermeister	MacKay, Charles D.	Southampton	Salon Steward
Hamblyn, Ernest William	Southampton	Kabinensteward	MacKie, G.	Southampton	Kabinensteward
Hamilton, E.	Southampton	Steward	Major, E.	London	Badhaussteward
Harding, A.	Swaything, Hampshire	Assist. Kabinensteward	Mantle, R.	Southampton	Steward
Hardwick, R.	Southampton	Küchenpförtner	Marks, J.	Southampton	Assist. Lagerverwalter
Hardy, John	Southampton	2te Klasse Chefsteward	Marriott, J. W.	Assist. Lagerverwalter	Stewardess
Harris, C. H.	Southampton	Hotelpage	Marsden, Miss	Stewardess	Küchenjunge
Harris, C. W.	Southampton	Salon Steward	Martin, A.	2ter Kassierer	Stewardess
Harris, E.	Winchester	Assist. Lagerverwalter	Martin, Miss	Stewardess	Eisverwalter
Harrison, A.	Southampton	Salon Steward	Martin, Mrs.	Stewardess	Chefassist., Restaurant
Hart, John Edward	Southampton	3te Klasse Steward	Mattman, A.	Vorspeisenkoch	Chefmetzger
Hartnell, Frederick	Southampton	Salon Steward	Mauge, Paul	Chefmetzger	Kabinensteward
Hatch, H.	Woolston, Hampshire	Küchenjunge	Maynard, John	Sportlehrer	Zahlmeister
Hawkesworth, John	Southampton	Salon Steward	Maytum, Alfred	Salon Steward	Salon Steward
Hawkesworth, W.	Southampton	Assistenz Decksteward	McCarty, F.	Stewardess	Salon Steward
Hayter, A.	Southampton	Kabinensteward	McCawley, T. W.	Salon Steward	Kabinensteward
Helnen, J.	Lewisham	Salon Steward	McElroy, Herbert Walter	Salon Steward	Salon Steward
Hendy, E.	Southampton	Salon Steward	McGrady, James	Salon Steward	Salon Steward
Henry, W.	Southampton	Assistenz Schuster	McLaren, Mrs.	Stewardess	Salon Steward
Hensford, J.	Southampton	Assistenz Metzger	McMicken, A.	Salon Steward	Salon Steward
Hewett, T.	Southampton	Kabinensteward	McMullen, J.	Kabinensteward	Salon Steward
Hill, H.	London	Steward	McMurray, W.	Salon Steward	Salon Steward
Hill, J.	Southampton	Kabinensteward	Mellor, A.	Salon Steward	Salon Steward
Hinckley, G.	Southampton	Bademeister	Middleton, M. V.	Assistenz Metzger	Drucker
Hines, G.	Northants	Dritter Bäcker	Mills, C.	Drucker	Assistenz Kellner
Hiscock, S.	Southampton	Tellerwäscher	Mishellany, A.	Assist. Vorspeisenkoch	Assist. Lagerverwalter
Hoare, Leo	Southampton	Salon Steward	Monoros, J.	Assist. Lagerverwalter	Badhaussteward
Hogg, C.	Liverpool	Kabinensteward	Monteverdi, J.	Salon Steward	Salon Steward
Hogue, E.	London	Tellerwäscher	Moore, A.	Steward	Steward
Holland, T.	Liverpool	Raumverwaltung	Morgan, W.	Steward	Steward
Hopkins, F.	Southampton	Tellerwäscher	Morris, F.	Steward	Steward
House, W.	Southampton	Salon Steward	Moss, William	Steward	Steward
Howell, A.	Southampton	Salon Steward	Mullen, T.	Steward	Steward
Hughes, H.	Southampton	Assistenz Steward	Muller, L.	Steward	Steward
Humby, F.	Southampton	Geschirrmeister	Nannini, F.	Steward	Steward
Humphreys, H.	Dolgelly	Assistenz Steward	Neale, H.	Steward	Steward
Hutchinson, J.	Liverpool	Gemüsekoch	Nicholls, T.	Steward	Steward
Hylands, Leo J.	Southampton	Steward	Nichols, A.	Steward	Steward
Ide, H.	Southampton	Kabinensteward	Nichols, W. K.	Steward	Steward
Ingrouville, H.	Southampton	Steward	O'Connor, T.	Steward	Steward
Ings, W.	Southampton	Küchenjunge	Olive, E. R.	Steward	Steward
Jackson, H.	Southampton	Assistenz Schuster	Orpet, W.	Steward	Steward
Jaillet, H.	London	Pastetenbäcker	Orr, J.	Steward	Steward
Janaway, W.	Southampton	Kabinensteward	Osborne, W.	Steward	Steward
Janin, C.	London	Suppenkoch	Owens, L.	Steward	Steward
Jeffery, W.	Southampton	Prüfer, Restaurant	Pacherat, J.	Steward	Steward
Jenner, H.	Southampton	Salon Steward	Painton, J. A.	Steward	Steward
Jenson, C. V.	Southampton	Salon Steward	Parsons, E.	Steward	Steward
Jessop, Miss Violet	London	Stewardess	Parsons, R.	Steward	Steward
Johnson, H.	Southampton	Assistenz Schiffskoch	Pearce, A.	Steward	Steward
Johnson, James	Southampton	Salon Steward	Pearcey, Albert Victor	Steward	Steward
Jones, A.	Southampton	Salon Steward	Pedriani, Alex	Steward	Steward





Spielhilfe 31

56

GIGANTIC

THE WORLD'S GREATEST MARINE DISASTER

1,500 LIVES

THE WHITE STAR LINE STEAMER TITANIC

WAS VERIFIED



## 501

BOI  
 AVI  
 A COME  
 DIRE  
 DISAS  
 they Direct  
 Success: B  
 and Age  
 Sen  
 ERATE: B  
 100 To  
 Verding  
 A Cole, P  
 And Carr  
 A. Marm  
 100 To  
 agedy  
 More  
 ATHIA  
 THAT  
 Special T  
 Section  
 FIVE  
 > OUT  
 HUMANOS

Quelle: Informationen Besatzung

14 Rettungsboote à 65 Personen  
 2 Rettungsboote à 40 Personen  
 4 Engelhardt-Boote à 47 Personen  
 3560 Schwimmwesten  
 48 Rettungsbojen  
 Länge 269,68 m  
 Größte Breite 28,19 m  
 HHöe (Schnornsteinspitze bis Kiel) 53,33 m  
 HHöe des Mastbaums über Bootsdeck 46,02 m  
 HHöe des Krähennestes über der Back 11,58 m  
 Stärke der Stahlplatten für den Kiel 38 mm  
 Stärke der Stahlplatten für die  
 sonstige Rumpfbepplattung 25 mm  
 2 Buganker  
 4 Schnornsteine (der 4. Schnornstein dient  
 nur der Ventilation)  
 HHöe Schnornstein 2 und 3 24,84 m  
 HHöe Schnornstein 1 und 4 24,54 m  
 Bunkerkohle 6000 t  
 Täglicher Kohlenverbrauch ca. 630 t  
 29 Dampfkessel  
 5 Einenderkessel  
 24 Beidenderkessel  
 1 Dampfturbine  
 2 Kolbendampfmaschinen  
 150 Elektrische Motoren  
 32000 m Elektrische Leitungen  
 10000 Glühlampen  
 1500 Elektrische Glocken  
 45 Elektrische Uhren  
 9 Fahrstühle (je 12 Personen)

[illegible]



Karte England/Irland/Frankreich





# Kalender für den Spielleiter

10.03.1912, Sonntag	Treffen Büro Henderson (10.00 Uhr)
11.03.1912, Montag	Treffen Lucas Diamond (20.00 Uhr)
12.03.1912, Dienstag	
13.03.1912, Mittwoch	
14.03.1912, Donnerstag	
15.03.1912, Freitag	
16.03.1912, Samstag	
17.03.1912, Sonntag	
18.03.1912, Montag	
19.03.1912, Dienstag	
20.03.1912, Mittwoch	
21.03.1912, Donnerstag	
22.03.1912, Freitag	
23.03.1912, Samstag	
24.03.1912, Sonntag	
25.03.1912, Montag	
26.03.1912, Dienstag	
27.03.1912, Mittwoch	
28.03.1912, Donnerstag	
29.03.1912, Freitag	
30.03.1912, Samstag	
31.03.1912, Sonntag	
01.04.1912, Montag	
02.04.1912, Dienstag	
03.04.1912, Mittwoch	
04.04.1912, Donnerstag	Titanic in Southampton (Besatzung wird angeheuert)
05.04.1912, Freitag	
06.04.1912, Samstag	
07.04.1912, Sonntag	
08.04.1912, Montag	
09.04.1912, Dienstag	
10.04.1912, Mittwoch	Titanic (Southampton: ab 12.15 Uhr / Cherbourg: an 18.35 Uhr; ab 20.10 Uhr)
11.04.1912, Donnerstag	Titanic (Queenstown: an 11.30 Uhr; ab 13.30 Uhr)
13.04.1912, Samstag	
14.04.1912, Sonntag	Kollision Eisberg (23.40 Uhr)
15.04.1912, Montag	Untergang Titanic (2.20 Uhr)



# Frachtliste

Wakem & McLaughlin  
Thorer & Praetorius  
Carter, W.E.  
Fuchs & Lang Mfg Co  
Spaulding A.G. & Bros  
Park & Tilford

Maltus & Ware  
Spencerian Pen Co  
Sherman Sons & Co  
Clafflin, H.B. & Co  
Muser Bros  
Isler & Guve  
Rydeman & Lassner  
Petty, P.H. & Co  
Metzger, A.S.  
Mills & Gibb

Field, Marshall & Co  
NY Motion Picture Co  
Thorburn, J.M. & Co  
Rawstick & H. Trading Co  
Dujardin & Ladnick  
American Express Co  
Tiffany & Co

Lustig Bros  
Kuyper, P.C. & Co

Cohen, M Bros  
Gross, Engle Co  
Wilson, P.K. & Son  
Gallia Textile Co  
Calhoun, Robbins & Co

Victor & Achilles  
Baumgarten, Wm & Co  
Spielman Co  
Nottingham Lace Works  
Naday & Fleischer  
Rosenthal, Leo J. Co  
Wakem & McLaughlin

Leeming, T. & Co  
Crown Perfume Co  
Meadows, T. & Co

Thomas & Pierson

American Express Co

Sheldon, G.W. & Co  
Maltus & Ware

Hempstead & Sons  
Brasch & Rothenstein

Isler & Guve  
Baring Bros & Co

Altman, B. & Co  
Stern, S.  
Arnold, F.R. Co  
Shieffelin & Co  
American Motor Co  
Strohmeyer & Arpe  
National City Bank of New York  
Kronfeld, Saunders & Co  
Richard, C.B.  
Corbett, M.J. & Co  
Snow's Express Co  
Van Ingen, E.H. & Co  
Lippincott, J.B. & Co  
Lazard Freres  
Aero Club of America

Withcombe, McGrachlin & Co  
Wright & Graham Co  
Gillman, J.  
Arnold & Zeiss  
Brown Bros & Co

American Shipping Co  
Adams Express  
Lasker & Bernstein  
Oelrichs & Co  
Stechert, G.E. & Co  
Milbank, Leaman & Co  
Vandegrift, F.B. & Co  
Downing, R.F. & Co

Dublin, Morris & Kornbluth  
International Trading Co

Pitt & Scott

Davies, Turner & Co

Sheldon, G.W. & Co

American Express Co  
Vandegrift, F.B. & Co  
Budd, S.  
Lemke & Buechner

1 Kiste Wein  
1 Ballen Häute  
1 Auto  
4 Kisten Drucktücher  
34 Kisten Sportzubehör  
1 Kiste Zahnpasta  
5 Kisten Kolonialwaren  
1 Kiste Bürsten  
8 Kisten Orchideen  
4 Kisten Federhalter  
7 Kisten Baumwollprodukte  
12 Kisten Spitzentücher/Baumwolle  
3 Kisten Tücher  
4 Ballen Stroh  
1 Kiste Tüll  
1 Kiste Tüll  
2 Kisten Tüll  
20 Kisten Baumwollprodukte  
1 Kiste Handschuhe  
1 Kiste Handschuhe  
1 Kiste Filmmaterial  
3 Kisten Glühbirnen  
28 Sätze Steckverbindungen  
10 Steigen Melonen  
25 Kisten Handelsware  
1 Kasten Chinesische Waren  
1 Kiste Silberwaren  
4 Kisten Strohhüte  
1 Kiste elastische Bänder  
1 Kiste Lederhüte  
5 Pakete Häute  
1 Kiste Häute  
61 Kisten Tüll  
1 Kiste Spitzentücher  
1 Kiste Baumwollstoffe  
1 Kiste Bürsten  
1 Kiste Bürsten  
3 Kisten Möbel  
3 Kisten Seidenkrepp  
2 Kisten Baumwollprodukte  
1 Kiste Stoff/Spitze  
4 Kisten Baumwollprodukte  
25 Kisten Gebäck  
42 Kisten Wein  
7 Kisten Gebäck  
3 Kisten parfümierte Seife  
5 Kisten Bücher  
3 Kisten Warenmuster  
1 Kiste Pergament  
2 Kisten Werkstücke  
2 Kisten Bücher  
2 Kisten Einrichtungsgegenstände  
1 Kiste Füllstoffe  
1 Kiste Grammophone  
4 Kisten Strumpfwaren  
1 Kiste Segeltuch  
1 Kiste Klebstoffe  
3 Kisten Drucke  
6 Kisten Filmmaterial  
1 Kiste Tweedstoff  
1 Kiste Eichenholz  
1 Kiste Setzlinge  
1 Kiste Tachometer  
1 Paket Scherens  
2 Kisten Warenmuster  
8 Kisten Teig  
3 Kisten Kameras/Stative  
9 Kisten Bücher  
1 Kiste Ersatzteile  
15 Kisten Alarmvorrichtungen  
15 Kisten Orchideen  
30 Kisten Setzlinge  
2 Kisten Hemdkragen  
2 Kisten Bücher  
53 Pakete Stroh  
68 Kisten Kautschuk  
100 Sätze Bindemittel  
1 Kiste Baumwollprodukte  
60 Kisten Salzpuder  
6 Kisten Seife  
17 Pakete Wollfett  
1 Paket Kerzen  
75 Ballen Fisch  
11 Ballen Gummi  
5 Kisten Hülsen  
1 Kiste Filmmaterial  
2 Kisten Hütleder  
3 Kisten Bücher  
1 Kiste Wolle  
10 Kisten Bücher  
1 Ballen Häute  
2 Lattenkisten Maschinenteile  
1 Kiste Ersatzteile

856 Rollen Linoleum  
437 Teekisten  
4 Ballen Häute  
134 Kisten Gummi  
76 Kisten Kräuter  
3 Kisten Kautschuk  
35 Kisten Bücher  
117 Kisten Schwämme  
2 Kisten Bilder  
12 Pakete Zeitschriften  
3 Pakete Wollprodukte  
63 Kisten Champagner  
2 Kisten Ersatzteile  
3 Kisten Tennisbälle  
1 Kiste Maschinenteile  
2 Pakete Häute  
1 Kiste Chirurgische Instrumente  
1 Kiste Spezialwerkzeug  
4 Kisten Leinwände  
1 Kiste Kleidung  
4 Kisten Segeltuch  
1 Kiste Gemälde  
1 Kiste Bücher  
1 Kiste Maschinenteile  
2 Kisten Bücher  
1 Paket Golfbälle  
5 Kisten Musikinstrumente  
2 Pakchen Warenmuster  
1 Kiste Waren  
2 Pakchen Waren  
1 Pakchen Ersatzteile

Nicholas, G.S. & Co  
Walker, G.A.  
Adams Express Co

Wells, Fargo & Co

International News Co  
Van Ingen, E.H. & Co  
Sterns, R.H. & Co  
Downing, R.F. & Co

Jacobson, James  
Carbon Machinery Equipment Co  
Sanger, R. & Co  
Flietmann & Co  
Rush & Co  
Blum, J.A.  
Tiedeman, T. & Sons  
Costa, F.  
Tolson, A.M. & Co  
Mathews, G.T. & Co  
Tice & Lynch

US Export Co

Pape, Chas & Co  
Sauer, J.P. & Co  
Rusch & Co  
Mallouk, H.  
Bardwill Bros  
Heyligen, A.V.  
Peabody, H.W. & Co  
Simon, A.I. & Co  
Wilson, P.K. & Sons  
Manhattan Shirt Co  
Broadway Trust Co  
Prost, G.  
Young Bros  
Wimpheimer, A. & Co  
Brown Bros & Co  
Goldster, Morris  
Cobb, G.H.  
Anderson Refrig Machinery Co  
Suter, Alfred  
American Express Co

Meadows, Thomas & Co  
Uchs & Hegnoer  
Cauvigny Brush Co  
Johnson, J.G. Co  
Jenkins & McCormick  
Spielman Co  
American Express Co  
Wakem & McLaughlin  
Acker, Merrill & Condit

Engs, P.W. & Sons  
Schall & Co  
NY & Cuba SS Co

DuBois, Geo C.  
Hollander, H.

Van Renssaler, C.A.

Brown Bros & Co  
Bernard, Judas & Co  
American Express Co

Moquin Wine Co

Knauth, Nachod & Kuhne

Lazard Freres

Acker, Merrill & Condit  
Dubois, Geo F.

Heidelbach, Ickelheimer & Co  
Brown Bros & Co  
First National Bank of Chicago  
Blechoff, H. & Co  
Baumert, F.X. & Co  
Rathenberger & Co  
Haupt & Burgi  
Sheldon & Co  
Percival, C.  
Stone, C.D. & Co  
Phoenix Cheese Co  
Petty, P.H. & Co  
Reynolds & Dronig  
Fouger, E.  
Munro, J. & Co

Austin, Nichols

1 Kiste Werkzeuge  
1 Kiste Waren  
4 Rollen Linoleum  
3 Ballen Leder  
1 Kiste Hüte  
5 Kisten Bücher  
3 Kisten Schuhe  
2 Kisten Seife  
1 Kiste Zinnröhren  
3 Kisten Bücher  
2 Kisten Möbel  
1 Kiste Setzlinge  
1 Kiste Eier  
1 Kiste Whiskey  
1 Kiste Druckerzeugnisse  
10 Pakete Zeitschriften  
1 Pakchen Ersatzteile  
1 Kiste Seide  
1 Kiste Eisenteile  
1 Kiste Glühlampen  
1 Kiste Strumpfwaren  
1 Kiste Kleidung  
1 Kiste Haarnetze  
1 Kiste Haarnetze  
3 Kisten Seidenwaren  
3 Kisten Seidenwaren  
1 Kiste Seidenwaren  
1 Kiste Handschuhe  
2 Kisten Bücher  
5 Kisten Bücher  
1 Kiste Baumwollprodukte  
1 Sack Rahmen  
2 Kisten Ersatzteile  
1 Kiste Medizinische Instrumente  
1 Kiste Pfeifen/Holz  
2 Kisten Bücher

1196 Sätze Kartoffeln  
318 Sätze Kartoffeln  
1 Kiste Samt  
1 Kiste Textilien  
1 Kisten Textilien  
1 Kiste Stoffe  
13 Ballen Strohgüter  
1 Kiste Stoffe  
2 Kisten Leinen  
3 Kisten Tücher  
3 Kisten Häute  
1 Kiste Autoersatzteile  
1 Kiste Federn  
3 Kisten Leder  
15 Kisten Hasenhaar  
11 Kisten Federn  
1 Kiste Tücher (Spitze)  
11 Kisten Kühlgeräte  
18 Kisten Maschinenteile  
1 Kiste Pakchen  
3 Kisten Tücher  
2 Fässer Quecksilber  
1 Fass Erde  
2 Fässer Glaswaren  
4 Kisten Strohhüte  
1 Kiste Käse  
3 Kisten Unterzeug  
3 Kisten Seidenstoffe  
1 Kiste Bürsten  
2 Kisten Stoffe  
2 Kisten Blumen  
1 Kiste Handschuhe  
18 Kisten Handelsware  
6 Ballen Kork  
75 Kisten Anchovis  
225 Kisten Muscheln  
1 Kiste Likör

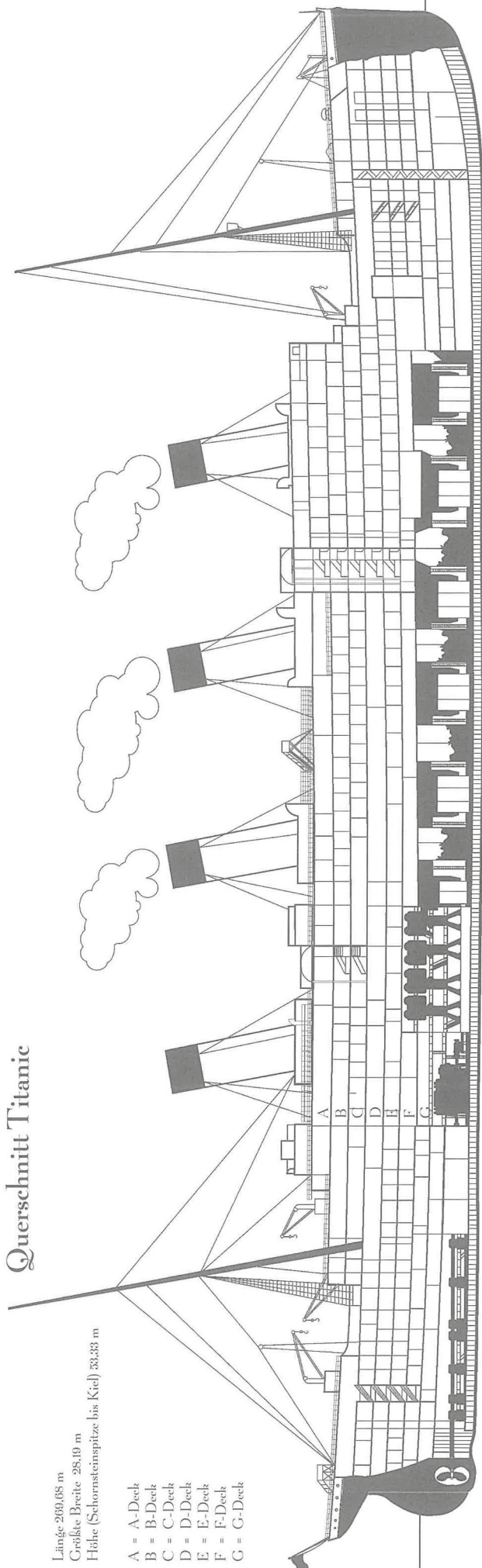
190 Kisten Likör  
25 Kisten Sirup  
25 Kisten Konservierungsmittel  
12 Kisten Butter  
18 Kisten Speiseöl  
2 Kisten Essig  
6 Kisten Konservierungsmittel  
8 Kisten Trockenfrüchte  
20 Kisten Wein  
16 Kisten Wein  
185 Kisten Wein  
110 Kisten Brandy  
10 Kisten Wein  
15 Kisten Cognac  
100 Kisten Walnüsse  
70 Pakchen Käse  
30 Pakchen Käse  
2 Kisten Cognac  
1 Kiste Likör  
38 Kisten Speiseöl  
107 Kisten Pilze  
1 Kiste Druckerzeugnisse  
25 Kisten Sardinen  
33 Kisten Konservierungsmittel  
50 Kisten Wein  
6 Kisten Schnaps  
4 Kisten Wein  
11 Kisten Walnüsse  
100 Ballen Walnüsse  
300 Kisten Walnüsse  
35 Sätze Holz  
50 Bündel Käse  
190 Bündel Käse  
50 Bündel Käse  
40 Bündel Käse  
50 Bündel Käse  
50 Bündel Käse  
10 Bündel Käse  
15 Bündel Käse  
41 Kisten Filterpapier  
22 Kisten Pilze  
15 Kisten Nüsse  
3 Kisten Bohnen  
10 Kisten Gemüse  
13 Kisten Pfirsiche  
25 Kisten Oliven  
12 Bündel Kapern  
10 Bündel Fisch  
20 Bündel Handelsware  
25 Kisten Olivenöl  
14 Kisten Pilze



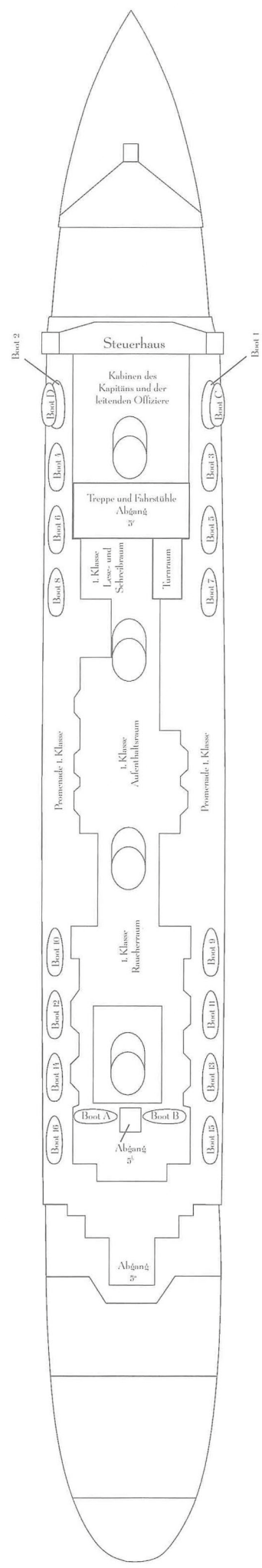
# Querschnitt Titanic

Länge 269,05 m  
Größte Breite 28,19 m  
Höhe (Schornsteinspitze bis Kiel) 53,33 m

- A = A-Deck
- B = B-Deck
- C = C-Deck
- D = D-Deck
- E = E-Deck
- F = F-Deck
- G = G-Deck



## Promenadendeck / Deck A



ST, 1,601  
ARE SAV

CARPATHIA COM  
BRINGING DIRE  
NEWS OF DISAS  
Of the 743 Rescued After Disaster  
White Star Line, 2nd Successor, B  
This Rescued Post and Star  
Board at Sea

Dispatch

Titanic Sea Tragedy  
Becomes More

CARPATHIA  
LOST ALL THAT

Dispatch Special  
Section

FIRST TRIP QU

of the First  
Biggest  
Ended  
Great

HUMANOS

ES CONTINU...

TES--SOLD 675 SALVADOS?  
DE LA CATÁSTROFE  
ONOCIDOS A BORDO

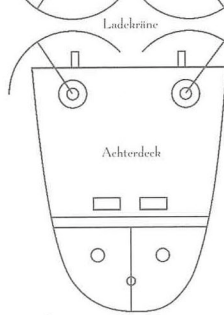
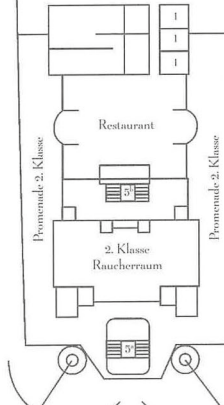
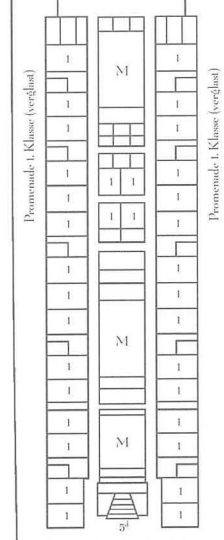
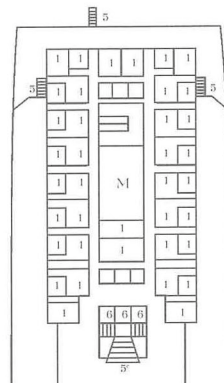
INFORMACIONES

Dispatch

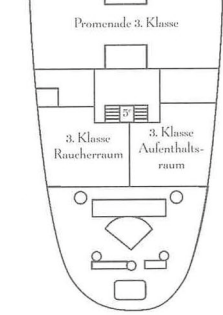
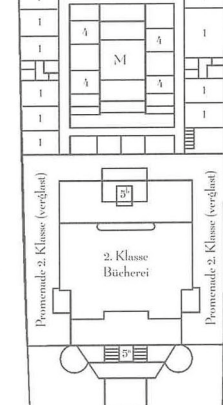
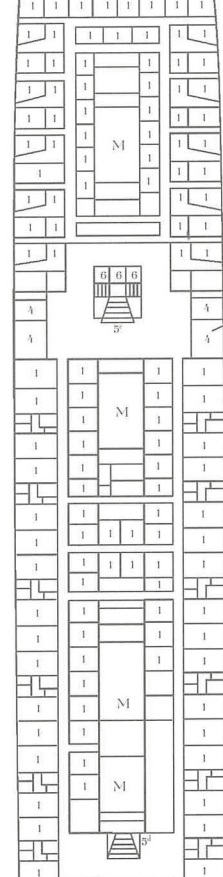
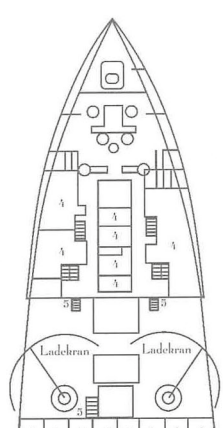
Collisic  
800 I



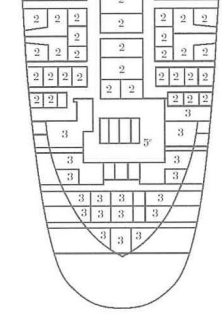
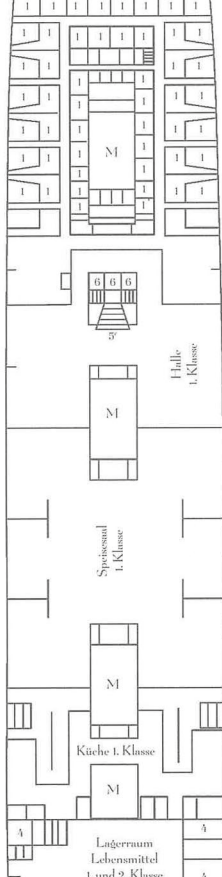
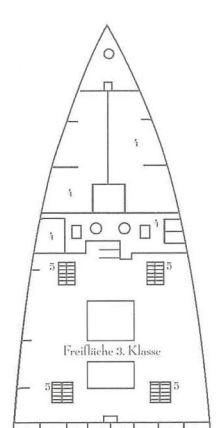
Legende: 1 (Kabine 1. Klasse); 2 (Kabine 2. Klasse); 3 (Kabine 3. Klasse); 4 (Mannschaftsräume); 5 (Treppen); 6 (Fahrstühle); M (Maschinengehäuse).



## Brückendeck / Deck B



## Schutzdeck / Deck C



Salondeck / Deck D

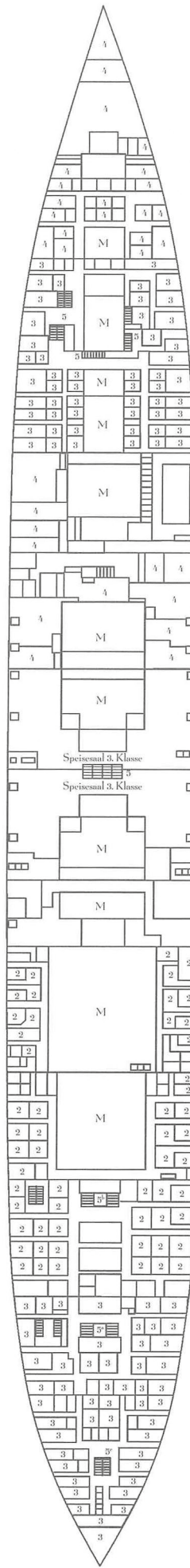


Legende: 1 (Kabine 1. Klasse); 2 (Kabine 2. Klasse); 3 (Kabine 3. Klasse); 4 (Mannschaftsräume); 5 (Treppen); 6 (Fahrstühle); M (Maschinengehäuse).

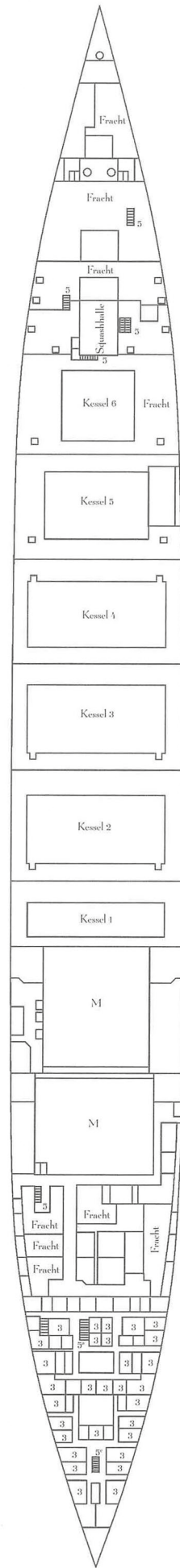
Oberdeck / Deck E



Mitteldeck / Deck F



Unterdeck / Deck G



**ST, 1,601 ARE SAVE**

**CARPATHIA COME BRINGING DIRECT NEWS OF DISAST**

Of the 741 Rescued After Disaster White Star Line's Second Boat This Reaches Port and Are Buried at Sea

**Dispatch**

**Titanic Sea Tragedy Becomes More**

**Dispatch**

**Special Titanic Section**

**FIRST TRIP OUT**

**HUMANOS**

**COMIN...**

**ES--SOLD 675 SALVADOS?**

**E LA CATÁSTROFE**

**ONOCIDOS A BORDO**

**INFORMACIONES**

**Collisic**

**800 I**

**63**



64



A black and white photograph of a grand, ornate staircase. The staircase is wide and features a central arched doorway with a decorative pediment. The railings are highly decorative, with intricate carvings and balusters. The steps are wide and lead up to the central doorway. The overall style is classical and elegant.

Der Treppenaufgang der 1. Klasse.