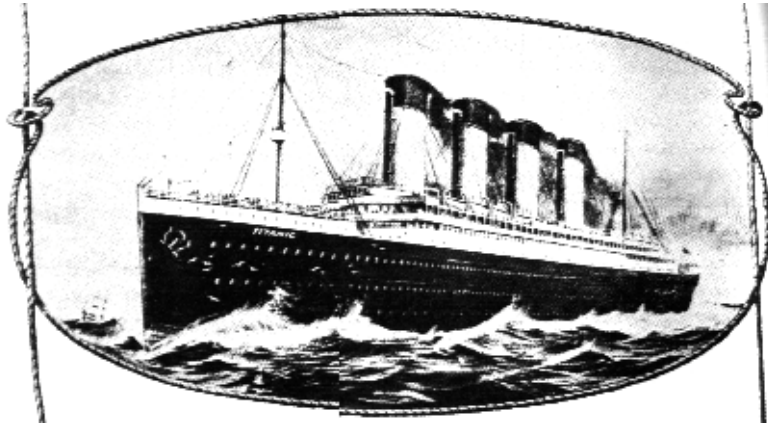


Horror auf der Titanic

Ein Cthulhus Spur Abenteuer
von Gerhard Schmeußer



DIE TITANIC WAR DAS MODERNSTE SCHIFF DER WELT, DAS GRÖßTE UND SICHERSTE. SIE VERLIEß AM 11. APRIL 1912 DEN IRISCHEN HAFEN QUEENSTOWN ZU IHRER JUNGFERNFABRT NACH NEW YORK. DREI TAGE SPÄTER VERSANK DAS ANGENBLICH UNSINKBARE SCHIFF NACH DER KOLLISION MIT EINEM EISBERG - ZUMINDEST BEHAUPTETE MAN SPÄTER ES SEI EIN EISBERG GEWESEN..

DIESES ABENTEUER VERWENDET DEN LEGENDÄREN UNTERGANG DER TITANIC ALS HISTORISCHEN HINTERGRUND FÜR DEN CTHULHU MYTHOS, INDEM ES FAKTEN UND PHANTASIE ZUSAMMENBRINGT. DIE SPIELER REISEN ALS PASSAGIERE ERSTER KLASSE UND MÜSSEN EIN ABENTEUER BESTEHEN, BEI DEM EIN URALTES BUCH, EINE ENTFLOHENE PRINZESSIN, UND EINE BANDE VON CTHULHU-ANBETERN EINE ROLLE SPIELEN.

Mythos Titanic

Die Titanic bezauberte alle, die sie bauten und mit ihr fuhren dergestalt, daß die Jahre vergehen und sie sie mit jedem Jahr fantastischer wird. Als Bruce Ismay, Eigner der White Star Line 1907 den Plan faßte, drei Atlantikliner zu bauen, sollten es die größten und luxuriösesten Schiffe aller Zeiten werden. Das erste Schiff der Reihe war die Olympic, der kurz darauf im Jahre 1912 die technisch noch bessere, aufwendigere Titanic folgte. Das Schiff hatte, eine Länge von knapp 300m, seine Wasserverdrängung von 66000 Tonnen übertraf den bisherigen Rekord um das Vierfache, sie war 28m breit, ihre Höhe betrug 18.5m von der Wasserlinie bis zum obersten Deck. Ihre Motoren entfalteten 50000PS, was ihr eine sehr hohe Geschwindigkeit ermöglichte, und ihre Schiffsschrauben waren so gewaltig, daß sie bereits

anfangen eine Gefahr für andere Schiffe darzustellen, die ihnen zu nahe kamen.

Die erste Klasse reiste in unvorstellbarem Luxus. Die Kabinen waren mit den teuersten Möbeln ausgestattet, waren auf dem neuesten Stand der Technik und hatten sogar eigene Nebenapartments für die Bediensteten. Für je 8 Kabinen gab es einen eigenen Steward, dessen Aufgabe es war, jeden kleinsten Wunsch seiner Fahrgäste von den Augen abzulesen. Es gab einen Squash-Court, ein Schwimmbad, ein türkisches Bad, Rauchsalon, Palmengarten, Schreibsalon für die Damenwelt, einen Gymnastikraum mit den neuesten Fitness-Geräten, mehrere beeindruckende Empfangshallen, ein Cafe-Parisien, französisches Restaurant deluxe, Bar, sowie eine Bibliothek mit eigenem Bibliothekar - alles, was zu jener Zeit unter dem Begriff Luxus vorstellbar war. Diejenigen, die sich eine solche Reise leisten konnten, gehörten zur obersten Schicht der Gesellschaft, Großindustrielle, Aristokraten, Stars. Immerhin kostete das Vergnügen über 1500 Dollar, bei einem damaligen Durchschnittslohn von vielleicht 30 Dollar im Monat. Die 190 Familien der 1. Klasse wurden von 23 Zofen, acht Dienern und diversen Gouvernanten und Ammen begleitet. Butler und Zofen speisten getrennt von den Herrschaften in eigenen Unterhaltungsräumen.

In der 2. Klasse genoß man zwar nicht den verschwenderischen Luxus der ersten Klasse, aber das Reisen war noch immerhin angenehm. Die Kabinen waren geräumig und gut ausgestattet.

Die Kabinen der 3. Klasse befanden sich auf der gleichen Ebene wie die Mannschaftskabinen und dürften sich auch auf ähnlichem Ausstattungsniveau befunden haben. In ihnen

reisten hauptsächlich Emigranten, die nach Amerika auswandern wollten. Dementsprechend handelte es sich hauptsächlich um Gruppen junger Iren, Italiener, Skandinavier und Osteuropäer. Schon aufgrund ihrer Nationalität waren sie gegenüber Engländern und Amerikanern unterprivilegiert.

1912 herrschten übrigens noch strengere Sitten: Unverheiratete Männer und Frauen waren in verschiedenen Sektionen untergebracht, die Männer im Vorderteil und die Frauen achtern.

Die Quartiere der Passagiere der ersten Klasse befanden sich auf den obersten Decks, darunter die der 2. Klasse und zuunterst die Unterkünfte der 3. Klasse und der Mannschaft. In der 1. und 2. Klasse fuhren etwa je 300 Passagiere, in der 3. Klasse 600.

Diese Klassen stellten streng abgeteilte Lebensbereiche dar, fast könnte man sagen, verschiedene 'Schiffe im Schiff'. Es gab praktisch keinen Kontakt zwischen den Passagieren verschiedener Klassen.

Zusammen mit der Mannschaft befanden sich ungefähr 2200 Menschen an Bord.

Dieses Abenteuer baut auf zwei Tatsachen auf, die miteinander verknüpft sind. Die erste ist natürlich die Titanic Katastrophe. Sie wurde von der Nachwelt ausführlichst analysiert und hierüber wurden bereits unzählige Bücher geschrieben. Jeder kennt zumindest Teile der Geschichte..

Die zweite Tatsache besteht aus der Anwesenheit eines jahrhunderte alten, unschätzbar wertvollen, mystischen Buches aus Persien.

Das Rubaijat

Das Rubaijat war das Lebenswerk des persischen Gelehrten Omar Khaijam (1048-1131). Khaijam, der sich auch einen Namen als Berater und Freund des Sultans machte, war Astronom, Dichter, Astrologe, Staatsmann, Arzt und Philosoph zugleich.

Bei dem Buch handelt es sich um ein Manuskript, das er im Laufe seines Lebens schrieb. Die Bedeutung des Rubaijat für den Cthulhu-Mythos liegt darin, daß Khaijam bei seinen Himmelsbeobachtungen auf 7 Omen stieß, aus denen sich, wie er glaubte das Ende der Welt herausdeuten läßt. Die Anhänger Cthulhus glauben, daß sie auf die Rückkehr ihres Gottes hinweisen und möchten es deshalb in ihren Besitz bringen- koste es was es wolle. Außerdem vermuten sie zu Recht, daß in dem Buch einige

mächtige Beschwörungsformeln des Cthulhu Mythos enthalten sein könnten.

Im Jahre 1114 wurde es Khaijam geraubt im Auftrag eines gewissen Assan Sabbah, eines der meistgefürchtesten Männer seiner Zeit. Sabbah war ein ehemaliger Freund Khaijams und später Geheimdienstchef des Sultans, der jedoch von seiner eigenen Machtgier in den Wahnsinn getrieben wurde. Nachdem er vom Hofe des Sultans verbannt wurde, gründete er den berüchtigten politisch-religiösen Orden der Assassinen. Ihre selbstmörderischen Attentate verbreiteten Angst und Schrecken in ganz Persien. Ihre Operationsbasis war eine unbezwingbare Festung auf der Spitze eines Berges, dem Alamut. Dort hauste Sabbah lebendig begraben in seiner riesigen Bibliothek. Mit dem Raub des Buches wollte Sabbah, der die Einsamkeit seiner Bergfestung nicht mehr ertragen konnte, Khaijam, den einzigen Menschen an dem ihm noch etwas lag, dazu zwingen, zu ihm zu kommen.

Omar Khaijam weigerte sich jedoch, nach Alamut zu gehen und so sperrte der verbitterte Sabbah das Buch in einen Privatschrein in seiner riesigen Bibliothek ein.

Niemand durfte das Buch anrühren und selbst nach seinem Tode wagte niemand das Buch zu lesen.

Im Jahre 1300 eroberten die Mongolen Alamut. Der Kommandeur, ein Urenkel Dschingis Khans, befahl die gesamte Bibliothek zu verbrennen. Auf das flehentliche Bitten eines Historikers erlaubte er, einen einzigen Schubkarren mit Büchern zu retten. Das Rubaijat war zufällig darunter.

Es vergingen fast 600 weitere Jahre, in denen das Manuskript als verschollen galt.

Im Jahre 1889 tauchte es in den Händen eines gewissen Dschamalladin, der als prominenter Regimekritiker des Schah von Persien galt, wieder auf. Bei Dschamalladins Verhaftung in Teheran 1890 fällt es in die Hände eines unbedeutenden Soldaten.

Wir kommen nun zu einer der Hauptpersonen in unserem Abenteuer: Den amerikanischen Journalisten Benjamin Omar Lesage. Der Amerikaner Benjamin Omar Lesage war schon von Jugend an von dem Rubaijat fasziniert. Es existieren immerhin schon einige fragmentarische Übersetzungen, die dem Werk in Kennerkreisen einen hohen Ruf eingebracht hatten. Er bekommt einen Hinweis, daß Dschamalladin etwas über das Originalmanuskript wissen könnte. Eine Wiederentdeckung wäre eine kleine wissenschaftliche Sensation.

Nun, Dschamalladin befindet sich nach seiner Verhaftung im Exil in der Türkei. Lesage besucht den Regimekritiker in Istanbul, wo er wichtige Informationen erhält: Ein gewisser Mirsa Reza in Teheran könnte ihm das Buch vielleicht beschaffen. Im Hause Dschamalladins lernt Lesage Prinzessin Schirin, eine Tochter des Schahs von Persien kennen, die eine geheimnisvolle Mission für die persische Untergrundbewegung erfüllt.

Lesage begibt sich sofort nach Persien, wo er Mirsa Reza ausfindig macht. Er muß feststellen, daß Reza wahnsinnig ist - ein Mann zu allem fähig. Reza behauptet, er wisse den Verbleib des Manuskripts und verspricht, ihm es zu besorgen. Die Übergabe des Manuskripts mißglückt, da Mirsa Reza just an jenem Tag ein Attentat auf den Schah begeht, bei dem der Schah und er selber ums Leben kommen. Lesage muß sich monatelang in Teheran verstecken, da er mit Reza in Zusammenhang gebracht wird und als Ausländer doppelt verdächtig erscheint.

Prinzessin Schirin rettet das Manuskript aus den Habseligkeiten Rezas und verwahrt es sicher. Lesage wird nun in die politischen Umstürze in Persien verwickelt und als die Opposition nach einem kurzen Bürgerkrieg siegt, trifft er wieder mit der Prinzessin zusammen.

Die beiden verlieben sich ineinander und Lesage überredet sie, mit ihm nach Amerika zu gehen. Das Rubaijat nehmen sie mit sich und das Schiff, das sie dorthin bringen sollte, ist die Titanic.

Soweit die Fakten..

Das Rubaijat Wert ca. 450 Pfund Sterling Sprache Persisch, Mythos Wissen +10%, Zauberkraft X1, Stabilitätsverlust 1W10

Was machen unsere Spieler auf der Titanic?

Normalerweise spielen Cthulhu Abenteuer bekanntlich in den 20er Jahren, ausnahmsweise auch einmal 'bei Gaslicht' 1890 oder in der Gegenwart. Deshalb dürfte ein Szenario wie dieses, das im Jahre 1912 spielt, schwer in eine laufende Kampagne zu passen. Ich würde dieses Abenteuer außerhalb der Reihe spielen, vielleicht als Intermezzo nachdem die Helden bei einem mutigen Einsatz ihr Leben verloren haben. Hierfür ist allerdings ein gewisser Gesellschaftsstatus notwendig, weshalb die Regeln für die Entstehung einer Spielfigur hier nicht zu streng ausgelegt werden dürfen und wir statt

dessen von vorneherein nur von Millionären, Filmstars, Politiker, oder Aristokraten ausgehen wollen.

Unter diesen Voraussetzungen wird es dann nicht schwer sein, für jeden Spieler einen Grund zu finden, um die Reise von Queenstown nach New York zu machen. Von anderen Häfen aus gab es Zubringerfähren, so daß es unwichtig ist, von wo die Spieler genau starten. Wichtige Geschäfte, Dreharbeiten zu einem neuen Film, oder auch einfach nur der Besuch des reichen Onkels in Amerika sind naheliegende Beweggründe, zudem es sich bei der ersten großen Fahrt der Titanic auch um ein gesellschaftliches Ereignis ersten Ranges handelte.

Und wenn wir diesmal schon Charaktere haben, die zu den oberen Zehntausend gehören, dann ist es auch von Vorteil, daß in dieser Welt edwardianischen Reichtums jeder jeden kannte. Nie gab es auch nur den Schatten des Erstaunes, wenn man sich irgendwo begegnete, sei es am Fuß der Pyramiden, bei der Cowes-Regatta oder im Spielcasino von Monte Carlo.

Waffen

Es versteht sich von selbst, daß überhaupt nicht daran zu denken ist, irgendwelche Waffen zu tragen, sei es auch noch so diskret (das berühmte Messer im Stiefel..). Die Schiffsoffiziere würden sofort die Herausgabe verlangen und das Ansehen des Betroffenen wäre beschädigt - schließlich gehört man ja nicht zu irgendwelchen Gangstern. Beim Probespielen hat sich überdies gezeigt, daß die Kampagne zu leicht ins Kippen kommen kann, wenn die Spieler zu viel Feuerkraft besitzen. Leider gibt es sehr viele Spieler, die eigentlich nur herumballern wollen. Es besteht immer die Möglichkeit eine Waffe zu improvisieren, aber die beste Waffe jedes Spielers ist hoffentlich sein Verstand!

Persönlichkeiten an Bord

Es ist an der Zeit einige herausragende Persönlichkeiten an Bord vorzustellen:

Der Kapitän der Titanic ist Edward J. Smith, ein alter Seebär, der das absolute Vertrauen der Passagiere und Mannschaft besitzt. Er soll es gewesen sein, der den Passagieren bei der Evakuierung zurief 'seien Sie Britisch!'.



Kapitän Edward J. Smith

Benjamin Omar Lesage ist froh, endlich wieder heim nach Amerika zu kommen. Lesage ist ein etwas schlaksiger, jedoch gutaussehender junger Mann. In seinem Besitz befindet sich das Rubaijat, das er wie seinen Augapfel hütet und in seiner Begleitung Prinzessin Schirin, die vom Persischen Hof ausgerissen ist, um mit ihm in Amerika eine neue Zukunft zu beginnen. Die Prinzessin ist eine zierliche orientalische Schönheit mit dunklen Augen.

Jeden Abend ziehen sich die beiden in ihre Kabine zurück, um in dem Buch zu lesen. Unvorsichtigerweise tragen sie es jedoch auch offen an Deck herum, da sie sich an Bord vollkommen in Sicherheit wähnen. Lesage und die Prinzessin ahnen nichts von der Bedeutung des Buches für den Cthulhu Mythos. Die meiste Zeit befindet sich das Buch sicher verwahrt im Safe des Zahlmeisters.

<p>Benjamin Omar Lesage KGR 14, MAN 10, INT 13, GES 10, AUS 12, ERS 15, STK 11, KON 11 Mythos 1%, STA 55%, TP 11</p> <p>Prinzessin Schirin MAN 14, KGR 12, GES 11, INT 14, AUS 12, ERS 17, STK 7, KON 7 Mythos 1%, STA 50%, TP 7</p>
--

Lord Bruce Ismay, der Besitzer der Titanic war bei der Reise ebenfalls an Bord. Er wurde gerettet, war jedoch hinterher gesellschaftlich und psychisch ruiniert.

John Jacob Astor, Isidor Strauß, Benjamin Guggenheim - die reichsten Männer der Welt, in Begleitung ihrer Ehefrauen machten die Reise zu ihrem Vergnügen. Als Multimilliardär wird das Leben eben schnell langweilig.

Muhammar Rasjani - offiziell Teppichgroßhändler aus Teheran - ist in Wirklichkeit Agent des

persischen Geheimdienstes. Rasjani ist groß und hervorragend durchtrainiert, was man seinen kraftvollen Bewegungen sofort ansieht. Wie in Persien üblich, trägt er einen kurzen Vollbart. Er hat den Auftrag Prinzessin Schirin zu beschützen und nach ihrer Ankunft in New York mit Hilfe dort bereits wartender Hintermänner nach Teheran zurückbringen. Er wird versuchen, die Bekanntschaft der Prinzessin zu machen und in ihrer Nähe zu bleiben, um sie besser überwachen zu können. In seiner Kabine bewahrt der Geheimagent einen Revolver auf. Tatsächlich verschwand die Prinzessin bei ihrer Ankunft im Hafen von New York spurlos. Während der Reise ist Rasjani ein potentieller Verbündeter.

<p>Muhammar Rasjani AUS 13, KGR 15, GES 14, INT 13, MAN 10, ERS 13, STK 14, KON 15, TP 14 STA 90%, 38er Revolver 75%, Karate Faustschlag 70% 1W3+1 Karate Fußtritt 40% 1W6+1 Springen 70%, Ausweichen 66%, Anschleichen 70%</p>

Clarence Moore, reicher Müßiggänger aus Washington, Major Archibald Butt, Militärberater des amerikanischen Präsidenten, der Stahlfabrikant Arthur Ryerson sowie der berühmte amerikanische Maler Francis D. Millet wurden im nachhinein berühmt für ihre stoische Ruhe während des Untergangs. Alle vier waren sich zu fein, ihren bevorstehenden Tod zur Kenntnis zu nehmen. Man kann wohl sagen, ihre geistige Stabilität betrug mindestens 110%.

William T. Stead, einer der führenden englischen Spiritisten, widmet sein ganzes Leben okkultistischen Forschungen und ist fest von seinen medialen Fähigkeiten überzeugt. Der sensible, blasse Engländer ist vom Rubaijat ebenfalls fasziniert, stellt jedoch nur einen harmlosen Spinner dar. Um so mehr sollte er den Spielern verdächtig gemacht werden, irgendetwas im Schilde zu führen, wobei sein exzentrisches Gebaren Anlaß genug geben dürfte. Jeden, den er an Bord trifft konstatiert er, welche Farbe seine Aura hat. Zuweilen plagten ihn schlimme Vorahnungen einer Katastrophe (welche wohl?).

<p>William T. Stead AUS 13, KGR 11, GES 9, INT 10, MAN 16, ERS 11, STK 9, KON 9, TP 9, Mythos 3%, STA 30% Zauber : Keine</p>
--

Eine wirkliche Gefahr dagegen stellt Baron Igor Morowitsch dar. Der russische Adelige ist Oberpriester einer St. Petersburger Sekte von

Cthulhu-Anbetern und hat 5 seiner Gefolgsleute als Heizer unter die Mannschaft einschmuggeln können. Morowitsch, der meistens eine Offiziersuniform trägt und sich viel auf sein Aussehen einbildet, ist ebenfalls hinter dem Rubaijat her und hat bereits einen teuflischen Plan, es in seinen Besitz zu bringen.



Baron Igor Morowitsch

AUS 12, KGR 13, MAN 14, INT 12, GES 12, ERS 15, STK 13, KON 14, TP 14, Mythos 35%, STA 0%, 7.65mm Automatic 25%

Zauber:

Kontakt mit Cthulhu

Dimensionstor errichten

Todesgriff von Cthulhu

Opfer in Trance versetzen (Enthrall Victim)

Für alle anderen Passagiere können durchschnittliche Werte angenommen werden, mit leichten Modifikationen gemäß ihrer Aufgaben und Berufe. Versuchen Sie, die Personen möglichst lebensecht darzustellen und haben Sie keine Angst vor Klischees. Millionäre und Prominente zeichnen sich zum Beispiel durch ihre Arroganz aus und sind etwas spleenig. Offiziere haben eine laute Stimme und sind hart aber herzlich. Amerikanische Industrielle sind dagegen auffallend geschmacklos gekleidet und geben ständig mit ihrem Geld an.

Die ersten beiden Tage

Die drei Tage von der Abreise bis zur großen Katastrophe gehen für unsere Spieler ziemlich schnell vorüber. Nachdem Sie ihre Kabinen bezogen haben, wollen Sie sicherlich das Schiff erkunden und einige der Passagiere kennenlernen. Vielleicht einen der oben dargestellten Charaktere?

Der dritte Tag

Auf jeden Fall ergibt es sich, daß sie am Abend zum Dinner mit Lesage, der Prinzessin, Morowitsch, Rasjani und Stead am selben Tisch sitzen.

Dies ist kein Zufall - gleich mehrere der Herren haben Hilfssteward Wheat, der für die Sitzordnung im Speisesaal der ersten Klasse verantwortlich ist, mit einem kleinen Trinkgeld bestochen um an

diesem Tisch Platz nehmen zu können. Wheat, für den solche Wünsche nichts Ungewöhnliches sind, schreibt dies allerdings der Anziehungskraft der Prinzessin zu.

Das Menü bietet unter anderem Austern, Filet Mignon 'Lili' mit grünen Erbsen und Reis, Gänsepastete, und als Dessert Waldorf Pudding. Dazu trinkt man verschiedene Weine nach Empfehlung des Kellners. Im Hintergrund spielt gepflegte Tafelmusik. Morowitsch findet, daß die Austern nicht gerade frisch seien und auch der Wein 'Baron Rothschild 1900' kein guter Jahrgang sei.

Nach dem Dinner sitzen die Gäste noch bei einem Glas Champagner beisammen und unterhalten sich. Rasjani vertritt die Meinung, daß 'In 50 Jahren jedermann nur noch per Zppelin den Atlantik überqueren wird'. Lesage hält dagegen, daß ein Luftschiff niemals eine Konkurrenz gegen einen Ozeanliner darstellen könne, da es keinen Komfort biete.

Das Gespräch beginnt sich um Gedankenübertragung über den Atlantik und Okkultismus zu drehen und irgendwann schlägt Mr. Stead vor, die Gelegenheit des Zusammentreffens so vieler Interessierter für eine kleine spiritistische Sitzung zu nutzen. Er selbst will das Medium darstellen. Morowitsch schlägt vor, das Rubaijat als Fokus zu verwenden um zu sehen, ob ihm nicht irgendwelche Kräfte innewohnen. Die anderen Passagiere sind von diesem Vorschlag begeistert und nachdem Chefsteward Latimer sich nach einigem Bitten bereiterklärt, den Schreibsalon für einige Stunden zur Verfügung zu stellen, verabreden sich die Anwesenden für 23 Uhr. Natürlich sind auch unsere Spieler herzlich eingeladen.

Ein Psychologiewurf könnte verraten, daß der Vorschlag eigentlich von Baron Morowitsch kommt, der Stead und die anderen geschickt zu suggerieren versteht. Tatsächlich gedenkt Morowitsch die ahnungslosen Teilnehmer zu benutzen, um die Macht des Rubaijat auszuprobieren.

Stead bittet seine Freunde, ihr Vorhaben nicht herumzuerzählen, da er zuviel öffentliches Interesse befürchtet. 'Man munkelt, es seien Journalisten an Bord und Sie wissen ja, wie schrecklich die Presse heutzutage ist.'

Nachher raucht man ein paar gute Zigarren an der Bar, während Mr. Stead den Schreibsalon vorbereiten läßt.

Der Schreibsalon war eigentlich vorgesehen für die Damenwelt, damit sie sich nach dem Dinner darin

zurückziehen konnte, während die Herren im Rauchsalon noch einen Drink zu sich nahmen. Da im Jahre 1912 die Damen jedoch zu emanzipiert für derlei waren, blieb der Schreibsalon fast ungenutzt.

Die spiritistische Sitzung

Der Schreibsalon ist bis auf ein paar wenige Glühbirnen abgedunkelt, die Einrichtung wurde auf die Seite gerückt, um Raum für einen größeren, runden Tisch zu machen, an dem die Teilnehmer der Sitzung Platz nehmen: Lesage, Prinzessin Schirin, Stead, Morowitsch, Rasjani sowie die Spieler zuletzt. Morowitsch sitzt direkt neben Stead. Das Rubaijat liegt genau in der Tischmitte. Es ist genau 23 Uhr - die meisten anderen Passagiere sind bereits zu Bett. Ein Steward wird abgestellt, um vor der Tür für Ungestörtheit zu sorgen.

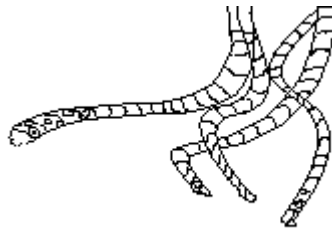
Natürlich hat Morowitsch seine eigenen Pläne. Er wird die Konzentration und Bereitschaft der Teilnehmer ausnutzen um ihre Energien für einen Versuch der Anrufung Cthulhus zu verwenden. Hierfür plant er, Stead hypnotisch mittels des Zaubers 'Opfer in Trance versetzen' so zu beeinflussen, daß er ungewollt die Kontrolle über das Experiment an ihn abgibt. Falls einem der Spieler ein Wurf Verborgenen entdecken gelingt, erkennt er, daß Morowitsch eine verdächtige Ausbeulung an seiner Dinnerjacke hat (Pistole?).

Die Sitzung beginnt mit 1 Minute Meditation. Dabei legen sie ihre Hände so auf den Tisch, daß sich ihre Fingerspitzen berühren. Falls die Spieler wollen, können sie die spiritistische Sitzung originalgetreu nachspielen. Der Spielleiter übernimmt die Rolle des Mediums Stead. Morowitsch beugt sich zu Stead und flüstert ihm ins Ohr. Er versucht Stead unter seinen Einfluß zu bekommen. Stead fällt daraufhin sofort in Trance. Es herrscht vollkommene Stille. Durch die Fenster scheint hell das Mondlicht herein und man kann draußen das ruhige Meer sehen, auf dem es sich spiegelt.

Jetzt wird es wirklich spannend. Das Medium gibt zunächst einige undefinierbare Laute von sich. Plötzlich geht ein Ruck durch seinen Körper: 'Ich sehe etwas.. Meeresboden.. Nein, eine Stadt.. Zyklopische Mauern..' wieder undefinierbare Laute; 'Eine unermeßlich tiefe Spalte im Boden' Hier müssen die Spieler gegen ihr MAN würfeln, da sie sonst in den hypnotischen Bann hineingezogen werden. Ein riesiger Saal.. Da bewegt sich etwas.. Es wird größer.. Es löst sich vom Grund.. ES KOMMT AUF UNS ZU!'

In diesem Moment erhaschen alle Spieler, deren MAN-Wurf eben fehlschlug, einen Eindruck der Gestalt von Cthulhus Sternengezücht und müssen sofort einen Wurf gegen ihre Stabilität machen. Der Verlust ist 1W20/1W6. Sie erleiden die Vision wie eines von Cthulhus Kindern direkt neben der Titanic aus dem Meer auftaucht. Einer seiner riesigen Fangarme holt aus und berührt den Rumpf des Schiffes fast spielerisch in der Nähe des Bugs. Dann verblaßt das Bild des Ungeheuers und die Spieler wachen aus ihrer Trance auf. Im selben Moment geht eine Erschütterung durch den Rumpf der Titanic...

Stead bricht über dem Tisch zusammen. Einer der Teilnehmer - wer ist nicht festzustellen - macht das Licht an.



Morowitsch scheint als einziger nicht im geringsten erschüttert zu sein. Er nimmt das Rubaijat vom Tisch und zieht eine langläufige Pistole mit Schalldämpfer aus seinem Dinnerjacket hervor.

Mit einem verkrampften Lächeln presst er zwischen den Zähnen hervor 'Meine Damen und Herren, ich bedanke mich für Ihre außerordentliche Opferbereitschaft. Leider muß ich Sie nun verlassen.. Wagen Sie es nicht, mir zu folgen!'

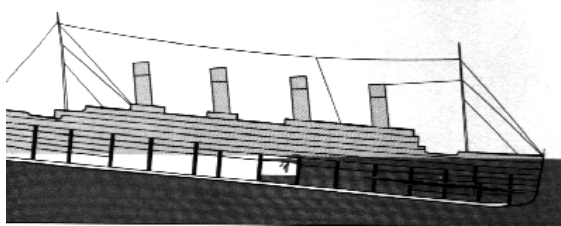
Nach diesen Worten stürzt er aus dem Salon - und Rasjani hinter ihm her - vorbei an dem völlig entgeisterten Steward vor der Salontüre.

Der Untergang

Genau 2 Stunden und 40 Minuten dauerte der Todeskampf der Titanic. Dabei war zu keinem Zeitpunkt klar, wie lange sich das Schiff noch über Wasser halten könnte. Das Vertrauen in die Konstruktion war so groß, daß in den ersten halben Stunde es nicht einmal für nötig befunden wurde, um Hilfe zu funken. Als erste Maßnahme wurden lediglich die Maschinen gestoppt und die Schotten dicht gemacht.

Mit jenen Schotten hatte es folgende Bewandnis: Das Schiff war der Länge nach in 16 wasserdichte Abteilungen getrennt, die von Kiel 2 Stockwerke nach oben reichten. Die Schotten konnten von der

Kommandobrücke per Knopfdruck geschlossen werden. Tatsächlich war es so, daß 4 dieser Abteilungen vollständig voll Wasser laufen hätten können, ohne daß das Schiff in Gefahr gewesen wäre. Leider waren bei dem Unglück aber genau 5 Abteilungen betroffen. Somit konnte das Wasser von Abteilung zu Abteilung schwappen und den Bug in die Tiefe ziehen. Nach Untersuchungen des Forschers Robert Ballard, der mit seinem U-Boot die Titanic 1986 besuchte, waren wahrscheinlich die vernieteten Platten des Rumpfes lediglich an einigen Stellen auseinandergedrückt worden.



20 Minuten nach der Kollision, um 0.05 Uhr befiehlt Kapitän Smith die Boote seeklar zu machen und die Passagiere zu evakuieren. Die Stewards gehen herum, klopfen an die Kabinentüren und bitten die Passagiere höflich, Schwimmwesten anzulegen und an Deck zu kommen 'Es handelt sich um eine Übung'. Erst um 0.45 Uhr wird das erste Boot abgefiert. Um 2.05 Uhr das letzte Boot. Aufgrund eines ungeschriebenen Gesetzes werden zuerst nur die Reisenden der ersten Klasse informiert und in die Boote gelassen, allerdings nach dem Grundsatz 'Frauen und Kinder zuerst'. Dennoch finden auch viele Männer Platz in den Booten, unter anderem auch aus dem Grund, daß absurderweise anfangs noch fast niemand in ein Rettungsboot einsteigen will.

Die Spieler haben nun zwei Möglichkeiten zur Auswahl: Sie können Morowitsch verfolgen oder versuchen, einen Platz in einem Rettungsboot zu ergattern.

Von seiten der Mannschaft haben sie bei ersterem keine Hilfe zu erwarten, da alle Hände gebraucht werden, um die Evakuierung des Schiffes zu organisieren. Falls jedoch Gewalttätigkeiten verübt werden, werden die bewaffneten Schiffsoffiziere hart durchgreifen. Die Spieler haben dann neben Morowitsch auch noch die Mannschaft auf dem Hals.

Übrigens, die Erkenntnis, daß das Schiff im Sinken begriffen ist, muß einen Stabilitätswurf kosten (0/1W6 Stabilität).

Morowitsch verfolgen

Igor Morowitsch hat bereits Vorkehrungen getroffen, um das Schiff zu verlassen. In einem der vorderen Laderäume (siehe Plan) hat er mit Hilfe seiner Gefolgsleute ein Dimensionstor errichtet. Sein Fluchtweg verläuft, wie im Plan eingezeichnet ist:

-Auf dem Korridor vor dem Schreibsalon wendet er sich nach links und läuft etwa 60 Meter weit, bis er in die Empfangshalle der 1. Klasse gelangt. Ihr Dach bildet eine riesige Glaskuppel, die zu den Attraktionen des Schiffes gehört. Die Wände sind holzgetäfelt und mit kleinen Statuen geschmückt. Die breite Treppe ist die Hauptverbindung zwischen 4 Passagierdecks.

- Morowitsch stürmt die Haupttreppe 3 Stockwerke hinunter bis zum Deck D. Das Treppenhaus ist sehr geräumig und es könnten sich hier noch andere Passagiere aufhalten. Hier bietet sich ein weites Schußfeld. Ungeschickte Spieler, die zu schnell laufen, kommen in Gefahr, zu stürzen (Bei mißglückten Springen-Wurf 1W6 Schaden).

-Auf Deck D endet die Haupttreppe. Links und rechts unter ihr hindurch führt eine kleinere Treppe weiter nach unten. Ein Schild trägt die Aufschrift 'Crew only'. Die Stufen führen in einen etwa 7 mal 7 Meter großen Raum auf dem E-Deck, der zu Lagerzwecken dient. An den Wänden stehen Regale mit dem Tafelgeschirr für die Speisesäle. Hier hat sich einer von Morowitsch Männern postiert, der mit einer Eisenstange bewaffnet ist. Seinen rechten Oberarm schmückt eine Tätowierung, die ein polypenartiges Wesen mit Flügeln darstellt. Dies ist das Erkennungszeichen der russischen Cthulhu Anbeter.

- Aus dem Geschirrlager führt rechts eine Türe hinaus auf einen Gang der sich der Länge nach durch das Schiff erstreckt. Zu seinen Seiten liegen die Quartiere der Zwischendeckspassagiere und der Mannschaft. Die Ausstattung ist hier dementsprechend auf das Notwendigste beschränkt. Die spärliche Beleuchtung besteht aus an den Wänden angebrachten Lampen mit Blechschirmen. Morowitsch rennt auf diesem Gang 120 Meter nach achtern. Der Mann in dem Vorraum kann die Spieler mindestens so lange aufhalten, daß Morowitsch einen Vorsprung bis zum Ende des Ganges bekommt. Dort befindet sich eine Lobby für die 3. Klasse und es münden mehrere Treppen, die tiefer nach unten führen. In der Lobby sind 2 Holztische, ein Sofa und mehrere Polstersessel aufgestellt. An den Wänden hängen ein Paar einfache Stahlstiche zur Dekoration. Von den Passagieren ist jedoch niemand hier.

- Morowitsch nimmt die Treppe links hinten, welche direkt in den Laderaum führt. Der Fuß der Treppe wird von 2 seiner Männer bewacht, die mit Eisenstangen bewaffnet sind.

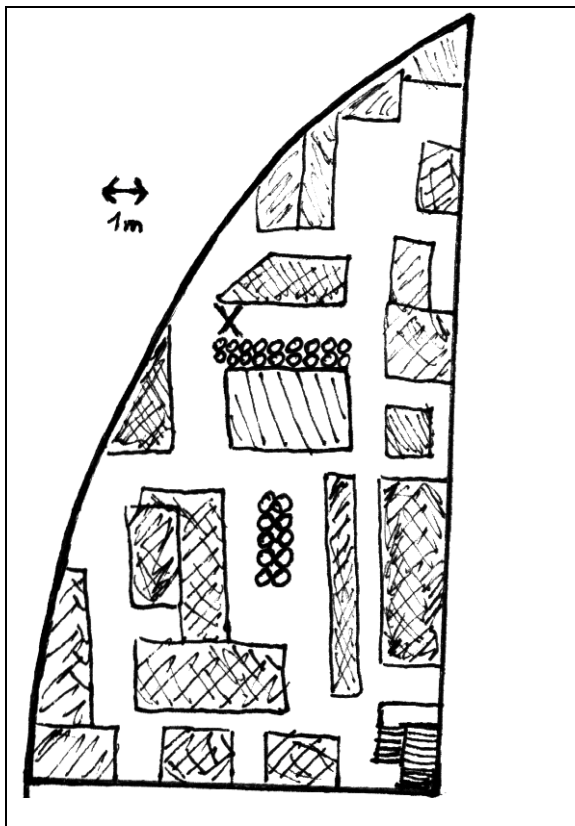
Typischer Morowitsch Gefolgsmann
 STK 14, KGR 13, INT 6, GES 10, KON 14, TP 14, MAN 6, STA
 0%
 Eisenstange, Bootshaken 25% 1W8

Rasjani, der Morowitsch ebenfalls verfolgt kann als 'Joker' eingesetzt werden, um den Weg freizumachen.

Wird Morowitsch verwundet, können seine Verfolger den Blutspuren folgen, die er hinterläßt. Da sich die Verfolgung nach achtern bewegt, besteht keine Gefahr, von hereinströmenden Wasser überrascht zu werden. Im Laufe der Zeit neigt sich dafür der Boden immer mehr. Auf den Gängen stellt dies keine große Behinderung dar, jedoch macht Treppensteigen beträchtliche Schwierigkeiten - bis dahin, daß man sie nur noch auf allen Vieren überwinden kann.

Der Laderaum

Spätestens hier endet die Verfolgung Morowitschs. Der Laderaum ist etwa 10 Meter breit, 20 Meter lang, 6 Meter hoch und ziemlich unübersichtlich. Bis an die Decke stapeln sich Kisten und Körbe mit Frachtstücken, zwischen denen kleine Gänge hindurchführen - ein ideales Versteck. In der Mitte der Decke befindet sich eine große Ladeluke. Die Beleuchtung ist ausgeschaltet, jedoch geht von der Mitte des Raumes ein fahler Lichtschein aus, dessen Quelle nicht unmittelbar sichtbar ist.



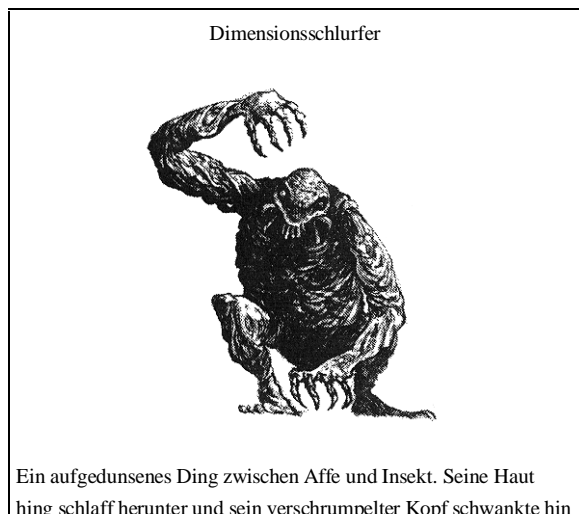
Skizze des Laderaums. X bezeichnet die Position des Dimensionstors

Die restlichen 4 Kumpanen Morowitsch werden im Labyrinth des Frachtraums Widerstand leisten, um ein Vordringen zu dieser Stelle zu verhindern. Dort steht eine große Holzkiste mit der Aufschrift 'Dragons Blood Tincture - A.J. Whateley & Co Innsmouth'. Eine der Seitenwände ist offen und es sieht aus, als ob Trockeneisnebel herausquellen würde. Aus dem Inneren und durch die Ritzen der Seitenwände dringt ein unnatürliches Leuchten hervor. Die Kiste enthält ein Dimensionstor, das jeden, der hindurchschreitet an einen anderen Ort befördert. Beim Hindurchschreiten fällt man in einen leuchtenden, scheinbar endlosen Schlauch aus Licht und geometrischen Mustern (Stabilitätsverlust 1 Punkt, es werden 4 Punkte MAN beim Durchgang benötigt).

Der Spielleiter hat die Freiheit, jeden der das Tor benutzt, an einen beliebigen Ort zu versetzen, sei es die Spitze des Eiffelturms oder das Münchner Hofbräuhaus. Immerhin kann der betreffende froh sein, daß er dem Untergang der Titanic entkommen ist..

Übrigens befand sich wirklich eine Ladung 'Drachenblut Tinktur' an Bord, von der bis heute niemand weiß, was sie darstellte.

Dimensionstore haben bekanntlich den Nachteil, daß sie unerwünschten Besuch ins Haus bringen können. Durch die Anrufung Cthulhus ist eine Gruppe von 1W6 Dimensionsschlurfern auf das Dimensionstor an Bord der Titanic aufmerksam geworden. Der Zeitpunkt, an dem sie aus der Kiste hervorgekrochen kommen, ist dem Spielleiter überlassen. Es kann sich nun durchaus die Situation ergeben, daß die Spieler Seite an Seite mit Morowitsch Männern kämpfen müssen. Der Einfachheit halber haben alle Dimensionsschlurfer die gleichen Daten.



und her. Seine Tatzen waren ausgestreckt und trugen scharfe Krallen...

STR 19, KON 16, KGR 19, INT 7, MAN 10, GES 10, TP 18,

Bewegung 7

Panzer=3TP

2 X Klaue 30% 1W8+1W6

Keine Zauber

STA Verlust 1W10/0

Eines der Monster ist mit einer Sense bewaffnet, die als magische Waffe gegen Kreaturen eingesetzt werden kann, die sonst unverletzbar sind.

Sense 10%, 2W6 Schaden

Gelingt es nicht, die Monster im Laderaum aufzuhalten, fallen sie über das Schiff her. Zuerst stiften sie in den unteren Decks Chaos. Es ist möglich, daß sie sogar auf den oberen Decks auftauchen, insbesondere, wenn die Spieler Morowitsch nicht verfolgen, sondern sich lieber retten wollen:

Auf dem A- Deck gellen plötzlich Schreckensschreie, als die Dimensionsschlurfer über die wartenden Passagiere herfallen. Menschen flüchten in Panik.

Natürlich weiß niemand, wo die Wesen herkommen - vielleicht ein Grund, doch noch einmal nach unten zu gehen? Die Monster haben eine derartige Spur der Verwüstung hinterlassen, daß es leicht ist, den Laderaum zu finden: Die Einrichtung auf den Gängen ist völlig zertrümmert und überall liegen Opfer.

Ein Königreich für ein Boot

Die Nachricht, was eigentlich passiert war, verbreitete sich sehr langsam. Nachdem die Passagiere auf Mutmaßungen angewiesen waren, kam die Wahrheit nach und nach ans Licht. In der Tiefe des Schiffsrumpfes, in der Nähe des Risses wurden Mannschaftsmitglieder von plötzlich hereinströmenden Wasser überrascht, konnten sich jedoch alle nach oben in Sicherheit bringen. Es war übrigens wirklich so, daß die Schiffskapelle während der ganzen Zeit an Deck war und Ragtime spielte. Die Musiker hielten fast bis zur letzten Minute durch; keiner von ihnen überlebte. Ebenso wahr ist, daß die Rettung der Frauen und Kinder Vorrang hatte, und diese Regel fast bis zuletzt mit erstaunlicher Disziplin befolgt wurde.

Während die Menschen an Deck darauf warteten, einen Platz in einem Boot zugewiesen zu bekommen, entwickelte sich auf den Decks der 3. Klasse ein Chaos. Da sich niemand um sie kümmerte, wußten die meisten Menschen nicht,

wo sie hingehen sollten. Es war geplant, Boote zu den Decks der 2. und 3. Klasse hinabzulassen, damit die Passagiere von dort aus einsteigen konnten. Leider waren jedoch dort Ausgänge versperrt, ganz zu schweigen davon, daß ohnehin nicht genügend Boote zur Verfügung standen. Viele der Zwischendeckspassagiere wußten auch den Weg zum Oberdeck nicht oder wurden durch Sperren zwischen den Passagierklassen gehindert, welche die Verantwortlichen sturerweise nicht öffnen wollten.

Aufgrund einer völlig veralteten Vorschrift gab es insgesamt 20 Boote auf der Titanic. Alle zusammen konnten 1180 Menschen fassen. An Bord befanden sich jedoch 2200 Menschen. Diese Diskrepanz war jedoch keinem der Passagiere und nur wenigen Besatzungsmitgliedern bekannt; die meisten hätten sich darum sowieso nicht gekümmert, denn die Titanic war unsinkbar, das wußte jeder.

Die Boote waren folgendermaßen verteilt: acht auf jeder Seite, vier davon eng zusammen am Bug, dann eine Lücke, die etwa 60 Meter breit war und wiederum 4 am Heck. Die Backbordboote waren mit geraden Zahlen numeriert, die an Steuerbord mit ungeraden. Dazu kamen 4 Leinwandboote, die auf dem Bootsdeck lagerten, aber erst zusammengebaut werden mußten. Sie waren mit A,B,C und D bezeichnet. Schwimmwesten waren in genügender Zahl vorhanden, nachdem viele Passagiere aus Bequemlichkeitsgründen (!) ohnehin auf sie verzichteten.

Um nun ein Boot zu ergattern müssen die Spieler erst einmal entscheiden, zu welchem der Boote sie sich wenden wollen; vorausgesetzt sie wissen überhaupt, wo sich welche befinden. Auf der riesigen Titanic ist eine Ankündigung ´wir gehen jetzt zu den Booten´ noch lange nicht hinreichend um im nächsten Moment vor einem Rettungsboot zu stehen. Es gilt sich auf dem Schiff zurechtzufinden! Ein weiterer Faktor ist die Zeit. Es kann leicht der Fall sein, daß die Spieler auf Deck A, von wo fast alle Boote abgehen, ankommen, wenn schon keine mehr da sind. Das Wichtigste ist, ob es einem auch von der Mannschaft beziehungsweise dem anwesenden Offizier überhaupt gestattet wird, einzusteigen. Die Offiziere waren übrigens mit Revolvern bewaffnet, um ein Stürmen der Boote verhindern zu können.

Es bleibt dem Spielleiter überlassen, bei wievielen Booten er seinen Spielern ihr Glück versuchen läßt; realistisch ist, 2 bis 3 Versuche zuzulassen, da die Wartenden bei den anderen Booten bestimmt niemanden vorlassen werden wollen. Eine andere

Möglichkeit ist, die Nummern der Boote mit W20 Würfeln auszulösen.

Man muß sich das ganze so vorstellen, daß die Menschen auf Deck A an den Fenstern warten, und die Boote von oben vor die Fenster heruntergelassen werden. Seeleute sind an den Fenstern postiert und überwachen die Rettungsmaßnahmen. Es zeigt sich allerdings schnell, daß die Verantwortlichen völlig überfordert sind: Niemand koordiniert das Einsteigen der Passagiere, es werden sinnlose Anweisungen erteilt (z.B. alle Frauen auf die Backbordseite geschickt), die Passagiere in den unteren Decks werden schlichtweg vergessen. Kapitän Smith steht an der Backbordseite von Deck A; um ihn scharen sich die Prominenten. Dies zieht naturgemäß eine große Menschenmenge an. An anderen Stellen herrscht dagegen Mangel an Einsteigewilligen.

In folgender Tabelle sind die genauen Ablegezeiten der Boote und die Wahrscheinlichkeit vermerkt, einen freien Platz zu finden. Bei den Wahrscheinlichkeiten gilt der Wert eigentlich nur für Männer, da die Damen der ersten Klasse fast alle gerettet wurden.

- Boot 7: 0.45h, 2 Männer, je 25%
Das erste Boot.
- Boot 5: 0.45h, 3 Männer, je 15%

Der Reeder Bruce Ismay drängt zur Eile, wird jedoch von fünftem Offizier Lowe scharf zurechtgewiesen.

- Boot 6: 0.55h, 1% 90% falls Segelerfahrung +Geschicklichkeitswurf +Kletterwurf! Bei mißglücklichem Kletterwurf fällt der Betreffende ins Wasser. Es sind nur 28 Menschen im Boot bei einem Fassungsvermögen von 65.
- Boot 3: 1.00h, 5%/65% Unter anderem befinden sich Mr. Henry Sleeper Harper, seine Frau, deren Schoßhund und sein ägyptischer Dolmetscher an Bord.
- Boot 8: 1.10h, 0%/60% Hauptsächlich Passagiere der 2. Klasse. Viele Frauen springen, sobald sie im Boot sind wieder heraus, um sich im Innern aufzuwärmen.
- Boot 9: 1.12h, 0%/60%. Eine alte Dame fällt beinahe ins Wasser.
- Boot 11: 1.12h, 1%/50% Eine Frau wird hysterisch und schlägt wild um sich.
- Boot 1: um 1.14h, 100%. Boot 1 war mit nur 12 Personen besetzt, Sir Cosmo Duff Gordon, seine Frau und ihre Sekretärin Miß Francatelli, Mr. Solomon, Mr. Stengel, 6 Heizer und der Ausguck, Mr. Simons.

Der Bug der Titanic steht bis zu ihrem Namensschild im Wasser.

- Boot 10: 1.20h. 10% Braucht relativ lange, bis es zu Wasser gelassen wird. Einige widerspenstige Damen werden von Seeleuten in das Boot kurzerhand hineingeworfen.
- Boot 12: Überbeladen mit 70 Personen.
- Boot 13: 1.30h. 0%/60% Hauptsächlich Passagiere der 2. Klasse.

Die Lage wird immer verzweifelter. Manche Passagiere der 2. und 3. Klasse versuchen mit Leitern von den untern Decks auf das A Deck zu gelangen. An den Barrieren gibt es erste Rangeleien.

- Boot 16: Weitere 50 Personen.
- Boot 14: 1.40h, 0% Nur unter Drohungen können die Männer abgehalten werden, das Boot zu stürmen. Matrose Scarrott feuert 3 Warnschüsse ab.
- Boot 2: 1.45h, 0%

Vorderes Deck der Titanic steht nun bereits unter Wasser.

- Boot 15: 1.45h, 0%. Nur Damen aus der 3. Klasse. Wird beinahe auf Boot 13, das unter ihm schwimmt, aufgesetzt. Boot 13 kann gerade noch weggerudert werden.
- Boot C: 1.45h, 1%. Wird am Davit von Boot 1 abgefiert. Es herrscht ziemlicher Andrang. Zahlmeister McElroy gibt zwei Warnschüsse ab. Einige Männer werden gewaltsam wieder aus dem Boot gezerrt. Mr. Ismay gelingt es, unbemerkt einzusteigen.
- Boot 4: 1.55h, 0% Es gibt Schwierigkeiten, da die Funkantenne der Titanic beim Abfieren im Weg ist. Es vergehen wertvolle Minuten, bis sie mit Äxten gekappt ist. 2 Männern gelingt es, hineinzuspringen (Springen Wurf).

Die Beleuchtung beginnt dunkler zu werden. Um 2.00h steht das Wasser knapp 3m unterhalb des Promenadendecks.

- Boot D: 0% Wird am Davit von Boot 2 abgefiert. 2.05h. Das letzte Boot. Die Besatzungsmitglieder bilden mit verschränkten Armen eine Kette, um nur Frauen und Kinder durchzulassen. Es gelingt 2 Männern, in letzter Sekunde hineinzuspringen (Springen Wurf).
- Boot A und B können nicht rechtzeitig zusammengebaut werden. Als sie bereit sind, können sie aufgrund der Schräglage der Titanic nicht mehr ordentlich zu Wasser gelassen werden. Boot B treibt kieloben im Wasser. Diejenigen, die auf ihm sitzen, schlagen mit Rudern nach

Neuankömmlingen. Man muß sich seinen Platz also erkämpfen (Ausweichen, Ruderhieb 25%, 1W4).

Boot A ist mit Wasser vollgeschlagen und treibt ebenfalls. Um die Kälte zu überleben ist ein erfolgreicher KON Wurf notwendig.

Zuletzt möchte ich meinen Probespielern vom Ad-Astra Spielertreffen danken, die mir viele Anregungen geliefert haben.

CTHULHU LEBT!

Das Ende

Um 2.12h, beginnt sich das Heck der Titanic immer höher aus dem Meer zu heben, bis es fast senkrecht steht. Spätestens jetzt bricht Panik an Bord aus. 8 Minuten später fährt sie senkrecht in die Tiefe.

Viele Menschen springen von der Titanic ab und versuchen sich schwimmend über Wasser zu halten oder ein Boot zu erreichen. Da der Sog des sinkenden Schiffes überraschenderweise ausblieb, können sich fast alle Schwimmer für einige Zeit über Wasser halten. Allein die mörderische Temperatur des Wassers von -2 Grad macht ein Überleben unmöglich.

Es gelten die normalen Spielregeln für Schwimmen. Wegen des kalten Wassers muß ein Schwimmer alle 5 Minuten einen zusätzlichen KON Wurf machen. Schafft er ihn nicht, verliert er 1 Trefferpunkt.

Etwa 2 Stunden später ist die CARPATHIA, ein Passagierschiff, zur Stelle und nimmt alle Überlebenden auf.

Nachwort

Die Idee zu dieser Geschichte kam mir bei der Lektüre des Buches ´Samarkand´ von Amin Maloof. Ihm entstammt die Geschichte des Rubaijat.

Um den Hergang der Titanic Katastrophe möglichst realistisch darstellen zu können, besteht die Möglichkeit, sich anhand der vielen Bücher, Filme oder Artikel vorzubereiten. Meine Informationen habe ich aus folgenden Quellen entnommen:

- ´Die Titanic Katastrophe´ von Walter Lord, Heyne Verlag
- ´Mythos Titanic´ von Wolf Schneider, Stern Verlag
- ´Das Geheimnis der Titanic´ von Robert D. Ballard, Ullstein Verlag.

Ich habe mir erlaubt einige Zitate einzuflechten, ohne sie kenntlich zu machen. Auch die Bilder entstammen diesen 3 Büchern.