

Der Mahdi-Aufstand im Sudan und die Belagerung von Khartum

Das Abenteuer spielt während des Mahdi-Aufstandes (1881 bis 1899) im Sudan, genauer im Zeitraum zwischen Jahresbeginn 1884 und Jahresbeginn 1885. Die Spieler nehmen verschiedene Rollen in der Armee der Mahdisten ein. Das ganze soll sich aus kleineren Scharmützeln im Vorfeld, in denen die Spieler auch kämpfen müssen, zu einer Detektiv- und Spionagesgeschichte entwickeln, in der es mehr auf die Intelligenz und Kreativität der einzelnen Spieler, als auf rohe Kraft und Stärke ankommt.

Die Spieler können in dem Abenteuer einzeln agieren und versuchen sich selbst in den Mittelpunkt zu spielen, oder aber als Gruppe voranzukommen und die Geschehnisse ihrer Seite so zu lenken.

Mahdi-Aufstand:

Muhammad Ahmad ibn as-Sayyid Abdallah, der während seiner vielen Reisen durch den Sudan eine oppositionelle Haltung gegen die Folgen der ägyptischen Fremdherrschaft aufbaute (z.B. Steuerpolitik, Willkür der Beamten, mangelnde Ernsthaftigkeit bei der Ausübung des Islams usw.) scharte bereits 1871 seine ersten Anhänger um sich. 1881 erklärte er sich selbst zum Mahdi, der letzte von Allah auserwählte Führer der Gläubigen. Mitte des Jahres 1881 erklärte er den herrschenden Ägyptern den Heiligen Krieg.

Wir schreiben den Beginn des Jahres 1884 und befinden uns auf dem afrikanischen Kontinent im derzeit von den Ägyptern besetzten Sudan. Mittlerweile hat die Mahdi-Bewegung unter Muhammad Ahmad ibn as-Sayyid Abdallah, dem selbst ernannten islamischen Messias (Mahdi), einige wichtige Siege gegen die ägyptischen Truppen errungen und ist unbeirrt weiter auf dem Vormarsch auf die sudanesishe Hauptstadt Khartum.

Die einzelnen Spieler verkörpern verschiedene Rollen von begeisterten, fast schon fanatischen Anhängern des Mahdi, die sich aus den unterschiedlichsten Motiven (z.B. armer Bauer, der aus religiösen Gründen folgt, ein ehemaliger wohlhabender Sklavenhändler, der Steuern und Repressalien abschaffen will, usw.) sehr schnell dem Kampf gegen die ägyptischen Besatzer angeschlossen haben um diese aus dem eigenen Land wieder zu vertreiben.

Großbritannien, welches 1882 Ägypten besetzt hatte und mittlerweile in einem schwierigen Konflikt mit Russland steckt, weist die britische Regierung Ägypten an, sich aus den Sudan-Provinzen komplett zurückziehen, da die dortigen Truppen an anderer Stelle dringender benötigt werden.

Charles George Gordon, auch genannt Gordon Pascha (ehemaliger Generalgouverneur des Sudans), ein britischer Nationalheld, wird beauftragt, die britisch- und ägyptisch-stämmigen aus dem Sudan zu evakuieren und in Sicherheit zu bringen, bevor die Armee des Mahdi, in der sich die Spieler befinden, die Macht im gesamten Sudan übernimmt.

Die Spieler werden aus der Vielzahl der Mitstreiter ausgewählt, um die Hauptstadt Khartum frühzeitig auszukundschaften und mögliche Stärken und Schwächen herauszufinden, um der nachrückenden Armee des Mahdi das beste Angriffsziel zu verraten.

Als die mahdistischen Spione die benötigten Informationen überbracht haben, rückt die Armee weiter Richtung Khartum vor. Die Spieler und andere aus der Armee ausgewählte werden kurz vor der Belagerung und der Umschließung von Khartum wieder in die Stadt eingeschleust, um dort als Spione wichtige Informationen der Verteidiger herauszuschmuggeln.

Für denjenigen, der die wichtigsten und entscheidenden Informationen an die Armeeführung überbringt, winkt ein wertvolles, religiöses Amulett aus Elfenbein, mit Einschüben aus blau glasierten Tonscherben in Form eines Pferdekopfes, als Belohnung, welches vom Mahdi persönlich überreicht wird.

Als Khartum nach langer Belagerung schließlich gefallen ist und die Armee des Mahdi durch die Tore dringt, erleben die Spieler die sich noch in der Stadt befinden, wie der britische Nationalheld Gordon, in einem heldenhaften letzten Kampf bei der Verteidigung Khartums getötet wird.

Zwei Tage nach der Eroberung Khartums durch den Mahdi treffen britische Dampfer ein und geraten unter schweren Artillerie- und Gewehrbeschuss der Mahdisten, unter ihnen auch die Spieler. Als die Briten auf den Schiffen einen Blick auf den Gouverneurspalast werfen können, sehen sie, dass jede Hilfe zu spät kommt und drehen wieder ab.

Nach dem Fall Khartums wird die kleine Befestigungsanlage Omdurman (heute größte Stadt des Sudans) auf der gegenüberliegenden westlichen Nilseite durch den Mahdi zur neuen Hauptstadt des Sudans erhoben.

Der Mahdi-Aufstand im Sudan ist der erste erfolgreiche Aufstand einer afrikanischen Bevölkerungsgruppe gegen eine Kolonialmacht.