

Das Abenteuer „Der Mahdi-Aufstand“ ist ein Kampf- und Detektiv-Abenteuer für zwei und mehr Spielerfiguren, das auf dem afrikanischen Kontinent, genauer gesagt im seinerzeit anglo-ägyptisch besetzten Sudan der Jahre 1884/85 spielt.

Aufbau des Abenteuers

„Der Mahdi-Aufstand“ ist im Großen in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil („Der Weg nach Khartoum“) ist ein kleines Kampfabenteuer, welches sich über sieben Tage erstreckt und sich dann im zweiten Teil („Die Belagerung von Khartoum“) zu einem Detektivabenteuer wendet, bei dem die Spieler wichtige Informationen für die bevorstehende Eroberung der Stadt Khartoum beschaffen müssen.

Im Anhang befinden sich bereits sechs vorgefertigte Charaktere. Entscheidet die Spielleiterin, dass Spieler eigene Figuren erstellen können, sollte sie darauf achten, dass es sich bei den Spielerfiguren um landestypische Charaktere handeln muss. Nur diese werden ohne größere Schwierigkeiten in die Armee des Mahdis aufgenommen.

Einführung für die Spieler

Wir schreiben das Jahr 1884 und befinden uns auf dem afrikanischen Kontinent mitten in den Wirren des dort stattfindenden Freiheitskampfes der Menschen im besetzten Sudan unter ihrem selbsternannten Messias (Mahdi) Muhammad Ahmad gegen die britische und ägyptische Fremdherrschaft im Land.

Der „Heilige Krieg“ der Armee des Mahdis läuft nun schon seit fast drei Jahren und die Mahdiya (= Bewegung des Mahdi) hat schon mehrere Siege über die Besatzer errungen. Darunter auch die Eroberung von al-Ubayyid (El Obeid) im Januar 1883, der eine viermonatige Belagerung der Stadt vorausging. Im November des Jahres 1883 konnten die Mahdisten die Stadt erfolgreich in einer großen Schlacht verteidigen.

Ihr befindet euch nun mitten in dieser großen Armee und kämpft mit unterschiedlichen persönlichen Hintergründen für die eine gemeinsame Sache. Nachdem ihr die ägyptische Streitmacht besiegt habt, in der der britische Offizier und ägyptische Generalmajor William Hicks sowie der Generalgouverneur des Sudans Ala Ed Din Pasche getötet wurden, befindet ihr euch drei Monate später, im Februar des Jahres 1884, auf dem Weg zur sudanesischen Hauptstadt Khartoum.

Informationen für die Spielleiterin

Die Spieler wurden mit verschiedenen persönlichen Hintergründen in ihren Heimatdörfern, bzw. Heimatstädten von den Mahdisten angeworben. Details werden in den Profilen der einzelnen Figuren separat aufgelistet. Zu Beginn des Abenteuers befinden sich bereits alle Spielerfiguren in der Armee des Mahdis und sind auf dem Vormarsch nach Khartoum. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, wenn gewünscht, das Anwerben der Charaktere auszuspielen, um dadurch etwas mehr Farbe ins Spiel zu bringen und die Figuren runder zu gestalten.

Die Spielleiterin sollte im Hinterkopf behalten und dies auch den Spielern verdeutlichen, dass ihre Figuren streng gläubige Muslime sind, welche sich an den Geboten des Islams orientieren sollten. Im Anschluss findet die Spielleiterin wichtige Grundregeln zum Islam, die sie an die Spieler verteilen kann.

Jede Spielerfigur hat bei der Rekrutierung von den Mahdisten einen Dolch (1W6-1) als Waffe bekommen, mit dem sie sich auf dem Feldzug verteidigen können.

Es spielt für das Abenteuer keinerlei Rolle, in welchen Einkommensverhältnissen die einzelnen Spielerfiguren normalerweise leben, da sie während des gesamten Abenteuers komplett mit allem nötigen versorgt werden. Dadurch ist das Einkommensverhältnis weder Vor- noch Nachteil. Allerdings sollte den Spielern natürlich bewusst sein, dass es beispielsweise einem Bauern eher schwer fallen dürfte, sich gegen den Befehlston eines Sklavenhändlers oder gar eines Stammesführers durchzusetzen. Andererseits ist aber ein Bauer wiederum eher an harte Arbeit mit seinen Händen gewöhnt und sollte in passenden Situationen durch seine praktische Veranlagung gegenüber den sozial höher gestellten in den Vordergrund rücken können. Am einfachsten spielbar dürfte wohl eine Gruppe gleichgestellter sein, während die Mischung – wie so oft – auch hier eine gewisse Würze geben kann. Dies sollte den Spielern vor der Wahl des Charakters erläutert werden.

Das Abenteuer führt nach der gewonnenen Schlacht von al-Ubayyid in Richtung Khartoum (Beginnend im Februar des Jahres 1884, also drei Monate nach der gewonnenen Schlacht von al-Ubayyid). Auf dem Weg dorthin wird die Armee des Mahdis in mehrere kleinere und auch größere Gefechte mit der britisch-ägyptischen Armee verwickelt, in denen auch die Spieler zum Zuge kommen sollten, wenn dies von der Spielleiterin immer gewünscht wird.

Sollten die Spielerfiguren ernsthaft während der Gefechte verwundet werden, so beherrschen einige der Soldaten der eigenen Armee die Fertigkeit *Erste Hilfe* in Verbindung mit der Fertigkeit *Medizin*, um die größten Verluste von LP und AP regenerieren zu können ohne dass eine der Spielerfiguren nach dem ersten Kampf schon halbtot zurückgelassen werden muss.

Falls der eine oder andere Spieler während eines Kampfes großes Pech beim Würfeln haben sollte und kurz davor steht, von seinem Gegner besiegt zu werden, kann die Spielleiterin ihm einen verbündeten Soldaten zu Hilfe schicken, so dass keine Gefahr besteht, dass die Spielerfigur bereits während dieser „Vorkämpfe“ stirbt.

Hier tun sich die Spielerfiguren im Gegensatz zu den anderen Mitstreitern aus der Armee in den Gefechten gegen die britisch-ägyptischen Truppen deutlich hervor, was ihnen die Möglichkeit eines Spezialeinsatzes für die Armeeführung als Belohnung für ihre sehr guten Dienste eröffnet.

Sie haben nun die Gelegenheit vor der anstehenden Belagerung von Khartoum als Spione voranzugehen und wichtige Informationen für die eigene Armeeführung zu beschaffen, welche die Chancen der Eroberung deutlich erhöhen.

Derjenige Spieler, welcher die besten bzw. wichtigsten Informationen aus Khartoum zurückbringt, bekommt vom Mahdi persönlich ein Amulett als Belohnung überreicht, um darzustellen, wie wichtig die an die Spielerfiguren übertragene Aufgabe für die Einnahme von Khartoum ist, bzw. war.

Kurz vor dem Angriff auf die Stadt werden die Spielerfiguren von einem Boten der Armeeführung aus der Stadt geholt, um sie für den bevorstehenden Angriff zu instruieren. Anschließend werden sie erneut in die Stadt geschickt, um ab jetzt von

innen strategisch wichtige Nachrichten und Informationen herauszuschmuggeln. Doch es sind unruhige Zeiten und umso nervöser sind die Bewohner und die Stadtwachen, wie die Spielerfiguren schon bald am eigenen Leib zu spüren bekommen. Nach der Eroberung der Stadt erhält der beste Informant (dies muss nicht unbedingt eine Spielerfigur sein) persönlich die Belohnung durch den Mahdi überreicht.

Der Mahdi macht nun, nachdem Khartoum gefallen ist, Omdurman zur neuen Hauptstadt des jetzt befreiten Sudans um allen zu zeigen, dass der schädliche Einfluss der feindlichen Besatzer gebrochen ist.

Zwei Tage darauf kommen britische Dampfer bei Khartoum an, werden aber von den Mahdisten bekämpft und drehen erfolglos wieder um.

Allgemeine Hintergrundinformationen über den Sudan:

Geschichte:

Wenn wir heutzutage vom Sudan hören oder lesen, fallen uns sicherlich zuerst die aktuellsten Schlagzeilen ein: im Jahre 2011 fand ein Referendum über die Unabhängigkeit des Südsudans von der Republik Sudan statt. Als Folge dessen wurde der Südsudan am 9. Juli 2011 zum 54. eigenständigen Staat in Afrika. Dass aber der Sudan eine sehr bewegte, über viertausendjährige Geschichte hat, übersieht man leicht angesichts der turbulenten Gegenwart.

Die erste Erwähnung erfährt der Sudan bereits zur Zeit der ägyptischen Pharaonen – damals jedoch unter dem Namen „Nubien“. Ein fester Begriff war das Land vor allem als Lieferant von Gold und Sklaven für Ägypten. Um das zweite Jahrtausend vor Christus wurde das riesige Land gar Teil des ägyptischen Kernlandes. Nach Auflösung des neuen Reiches gelangte für einige Jahrhunderte der Staat Kusch zu großer Macht und Einfluss – zeitweise beherrschte er gar die sogenannte Kuschitische Dynastie in Ägypten.

In den frühen nachchristlichen Jahrhunderten zerfiel das Riesenreich in verschiedene Königreiche und Sultanate. Von Norden her setzte dann zwischen dem vierzehnten und sechzehnten Jahrhundert die Islamisierung ein. Der Süden blieb zunächst unangetastet, bis im frühen neunzehnten Jahrhundert Ägypten, unter den osmanischen Vizekönigen, begann den Sudan zu erobern. Diese Besetzung des Landes durch die Ägypter blieb bis ins Jahr 1881 bestehen. Dann nämlich begann der „Mahdi“ Muhammad Ahmed damit, den Sudan zurückzuerobern.

Die Folge jener Eroberungszüge – von denen die Spieler in diesem Abenteuer ein wesentlicher Teil werden – war die Bildung eines neuen Staates, des „Kalifats von Omdurman“. Doch sollte sich dieser Staat gerade einmal fünfzehn Jahre halten. Schon 1898 wurde er von britisch-ägyptischen Truppen unter Horatio Herbert Kitchener, in der Schlacht von Omdurman, erobert. Dieser Sieg bedeutete das Ende des Mahdi-Aufstandes. Daraufhin wurde ein anglo-ägyptische Kondominium errichtet (Kondominium bedeutet die gemeinschaftlich ausgeübte Herrschaft mehrerer über eine bestimmte Sache oder ein bestimmtes Gebiet). Und bis zur eigenen Unabhängigkeit im Jahre 1956 blieb der Sudan faktisch gesehen britische Kolonie.

Ausdehnung, Bevölkerung und Klima:

Im ausgehenden neunzehnten Jahrhundert umfasst der Sudan eine Fläche von ungefähr dem sechs- bis siebenfachen des heutigen Deutschland. Während aber in Deutschland die stetig wachsende Industrialisierung auch das Bevölkerungswachstum nach oben treibt (um 1884/85 zählt Deutschland rund fünfzig Millionen Einwohner), bestreitet der größte Teil der Sudanesen seinen Lebensunterhalt aus der Landwirtschaft. Entsprechend dünn gesät scheinen auch Städte und nennenswerte größere Ansiedlungen. Bei einer Bevölkerungsdichte von schätzungsweise gerade einmal knapp 1,6 Millionen Menschen mutet Khartoum mit rund fünfzigtausend Einwohnern schon fast als Metropole an.

Aber auch in Sachen Klima unterscheiden sich die beiden Länder deutlich. Während in Deutschland vom Norden bis in den tiefsten Süden ein gemäßigtes Klima herrscht, finden sich im Sudan nicht weniger als fünf unterschiedliche Klimazonen, diese sind Wüste, Halbwüste, Steppe, Trockensavanne und Feuchtsavanne. Dies zeigt auch, wie riesig dieses Gebiet wirklich ist. Das Abenteuer spielt sich aber fast ausschließlich in der Klimazone Halbwüste ab, wenn die Spielleiterin die Rekrutierung der Spielerfiguren nicht ausspielt. Die Herkunft der Spielerfiguren kann aus den Charakterprofilen entnommen und aus der angehängten Karte des Sudans geographisch ermittelt werden.

Wie in der (Voll-)Wüste hat man auch hier mit den extremen Temperaturschwankungen zwischen Tag und Nacht zu kämpfen, teilweise zwischen +60°C und -10°C. Auch unterscheiden sich Sommer und Winter nicht wesentlich in Sachen Wärme. Niederschläge fallen, auch zur Zeit des tropischen Monsuns, nur selten.

Entsprechend karg ist auch die Vegetation, die die Spieler während ihrer Reise zu Gesicht bekommen. Meist ist der Boden bedeckt von Gräsern und kleinen Sträuchern. Eher selten sind Gehölze oder gar Bäume. Immer wieder finden sich aber typische Wüstengewächse wie Agaven oder Kakteenarten. Eingeweihte, wie vielleicht die eine oder andere Spielerfigur, wissen aber, wie man an das in ihrem Innern gespeicherte Nass kommen kann. Tatsächlich ausreichend mit Wasser versorgt wird lediglich ein schmaler Streifen entlang des Nils und seiner Nebenarme. Nur dort findet man in dieser Region eine reichhaltigere Vegetation.

Reisen durch dieses Gebiet – vor allem, wie im Falle der Spielerfiguren, zu Fuß – sind beschwerlich und geprägt von harten körperlichen Entbehrungen. Nicht selten versagt auch der Kreislauf bei solch langen Märschen. Da die Spielerfiguren, wie auch die anderen Mitglieder der Armee, aus allen Teilen des Landes kommen, sollte es nicht weiter verwundern, wenn auch sie immer wieder einmal ernste Probleme bekommen und ihre Kameraden schlimmstenfalls aufhalten.

Die Grundlagen des Islam:

Der Islam basiert auf fünf Säulen, welche die Grundpflichten für jeden Muslim darstellen und an die er sich zu halten hat. Diese fünf Säulen sind:

1. das islamische Glaubensbekenntnis (Schahada)
2. fünfmaliges Gebet pro Tag (Salat)
3. Almosensteuer (Zakat)
4. Fasten im Monat Ramadan (Saum)
5. Pilgerfahrt nach Mekka (Haddsch)

1. Das islamische Glaubensbekenntnis:

Das Bekenntnis lautet:

aschhadu an lā ilāha illā 'llāh wa-aschhadu anna Muhammadan rasūlullāh / ašhadu an lā ilāha illā 'llāh, wa-ašhadu anna muhammadan rasūlu 'llāh

Ich bezeuge, dass es keine Gottheit außer Gott gibt und dass Mohammed der Gesandte Gottes ist.

Einsatz während des Spiels: Für das Abenteuer ist das islamische Glaubensbekenntnis nicht von Bedeutung und dient nur der Vollständigkeit der Hintergrundinformationen.

2. Das rituelle Gebet:

Das rituelle Gebet soll von gläubigen Muslimen fünfmal am Tag absolviert werden. Die Zeiten hierfür sind: vor dem Sonnenaufgang, mittags, nachmittags, bei Sonnenuntergang und bei Einbruch der Nacht. Vor jedem dieser Gebete ist eine rituelle Waschung verpflichtend! Das Gebet soll an einem rituell reinen Ort, auch auf einem Gebetsteppich durchgeführt werden und muss in Richtung Mekka erfolgen. Das Freitagsgebet, ein Gemeinschaftsgebet in Verbindung mit einer Predigt, ersetzt hier das Mittagsgebet.

Einsatz während des Spiels: Hier sollten Spielleiterin und Spieler darauf achten, dass die Ausführung der Gebete im Spiel eingehalten wird. Ein gläubiger Moslem wird seinen Tag so gestalten, dass er zu den entsprechenden Zeiten zu Hause oder in der Moschee sein kann. Dies schränkt einerseits die Zeit für größere Ausflüge ein, andererseits würde es womöglich auffallen, wenn sich die Spieler in einer islamisch geprägten Umgebung „negativ“ von der Masse abheben.

3. Almosensteuer

Die Almosensteuer ist eine verpflichtende Abgabe für Muslime, welche zur finanziellen Beihilfe finanziell schwächer gestellter Bevölkerungsgruppen wie z.B. Armen, Sklaven, Schuldnern und Reisenden dient.

Einsatz während des Spiels: Da es sich um eine Abgabe auf das Einkommen handelt, kann dies während des Abenteuers ignoriert werden. Es spricht jedoch nichts dagegen, dass die Spielerfiguren dennoch an schlechter gestellte eine kleine Spende geben (und dadurch eventuell Zugang zu wichtigen Informationen erhalten)

4. Fasten im Monat Ramadan:

Während des rituellen Fastenmonats ist es gläubigen Muslimen streng untersagt zwischen dem Beginn der Morgendämmerung und dem vollendeten Sonnenuntergang zu essen, zu trinken, zu rauchen oder ehelichen Verkehr zu praktizieren. Grob gesagt findet der Ramadan zwischen Juli und August statt.

Einsatz während des Spiels: Während des möglichen Ramadan (die Spielerfiguren befinden sich zu diesem Zeitpunkt bereits in Khartoum) sollte die Spielleiterin darauf hinweisen und die Spieler zum Fasten anhalten.

5. Pilgerfahrt nach Mekka:

Einmal im Leben sollte ein gläubiger Muslim, sollten es ihm Gesundheit und seine finanzielle Lage möglich machen, zur Pilgerfahrt gen Mekka aufbrechen um die dortige Kaaba siebenmal zu umrunden.

Einsatz während des Spiels: Die Pilgerfahrt spielt für das Abenteuer keine Rolle.

Weiterhin sollte den Spielern bewusst sein, dass für gläubige Muslime der Verzehr von Schweinefleisch strengstens verboten ist und ebenfalls sollten sie beim Genuss von Alkohol sehr vorsichtig sein.

Der Mahdi – Muhammad Ahmad und der Mahdi-Aufstand:



Muhammad Ahmad ibn as-Sayyid Abdallah (*1844 in Darar bei Dunqula; † 22. Juni 1885 in Omdurman) genannt „der Mahdi“ (der von Gott geleitete), ist ein islamisch-politischer Führer des nach ihm benannten Mahdi-Aufstandes im Sudan

und war eine zentrale Figur in der Geschichte des Sudans und der arabischen und islamischen Welt des neunzehnten Jahrhunderts.

Während die Brüder Muhammad Ahmads dem Beruf des Vaters als Bootsbauer nachfolgten, interessierte er sich für den Islam. Schon sein Urgroßvater war ein anerkannter Scherif im Sudan.

1861 traf er auf den Gelehrten Scheich Muhammad asch-Scharif, der dem Sammaniyya-Orden vorstand. Dieser erkannte Muhammads besonderes Engagement und ernannte ihn darauf zum Scheich. Er durfte nun selber die Tariqa lehren und eigene Anhänger um sich scharen.

Er fand viele Anhänger und wurde bekannt als eloquenter Prediger eines reformierten Islam der Rückkehr zu den Werten des Koran. Nachdem er sich über den verschwenderischen Aufwand Muhammad asch-Scharif bei einem Beschneidungsfest ereiferte, wurde er aus dem Orden ausgeschlossen. Zwei erfolglose Pilgerreisen Muhammad Ahmads führten nicht zur Versöhnung, so dass dieser dem Orden Scheich Koreishis beitrug.

Muhammad Ahmad entwickelte auf seinen Reisen durch den Sudan eine oppositionelle Haltung gegen die ägyptische Fremdherrschaft. Er wandte sich gegen die repressive Steuerpolitik, die Willkür der Beamten und gegen die mangelnde Ernsthaftigkeit bei der Ausübung des Islam unter den ägyptischen Besatzern. Aber erst Abdallahi ibn Muhammad, sein späterer Nachfolger, betrachtete ihn als den Mahdi.

1881 erklärte sich Muhammad Ahmad schließlich selbst zum Mahdi.

Muhammad Ahmad stellte sich an die Spitze einer Aufstandsbewegung gegen die ägyptische Regierung und erklärte dieser am 29. Juni 1881 schriftlich seine Mission. Diese beschränkte sich nicht auf den Sudan oder Ägypten, das gesamte osmanische Reich von Mekka bis Konstantinopel sollte einem islamischen Staat nach dem Vorbild der moslemischen Gemeinschaft des siebten Jahrhunderts weichen.

Am 12. August 1881 versuchte der Gouverneur des Sudans Raud Pascha daraufhin Muhammad Ahmad festzusetzen. Doch die zwei entsandten Kompanien wurden in einen Hinterhalt gelockt und geschlagen. Muhammad Ahmad rief daraufhin zum Heiligen Krieg auf. Die Motivation seiner Anhänger war dabei sehr vielfältig.

Die Wirren in Ägypten im Zuge der Besetzung des Landes während der Urabi-Bewegung durch Großbritannien begünstigten dabei die Ausbreitung seiner Idee.

Die Streitmacht der Mahdisten wuchs weiter an und konnte die Provinzhauptstadt al-Ubayyid nach viermonatiger Belagerung am 19. Januar 1883 einnehmen.

Muhammad Ahmad errichtete in al-Ubayyid sein Hauptquartier.

Die Mahdisten vernichteten 1883 in der Schlacht von al-Ubayyid eine 11.000 Mann starke anglo-ägyptische Armee. Durch diesen Sieg stieg das Ansehen des Mahdis beträchtlich.

Von März 1884 bis Januar 1885 führten die Mahdisten die Belagerung von Khartoum durch. Am 26. Januar 1885 eroberten die Mahdisten die Stadt, wobei der britische Nationalheld Gordon Pascha getötet wurde. Die britische Expedition zur Rettung Gordons unter General Wolseley erreichte die Stadt am 28. Januar 1885, zwei Tage nachdem diese gefallen war.

Der Mahdi gründete am westlichen Nilufer in Omdurman, gegenüber von Khartoum, eine neue Hauptstadt, wo er am 22. Juni 1885 an Typhus starb.

Seinem Nachfolger und engstem Vertrauten Abdallahi ibn Muhammad mit dem Titel Kalif, gelang es, das gesamte Gebiet zwischen den Provinzen Darfur im Westen, Suakin im Osten (ohne die Stadt), Dongola im Norden und Bahr al-Ghazal im Süden der Mahdiya zu unterwerfen. Gegen ihn wurde ein britisch-ägyptisches Expeditionskorps unter der Leitung von Horatio Herbert Kitchener in Marsch gesetzt, das die Mahdisten am 2. September 1898 in der Schlacht von Omdurman besiegte.

Der Mahdi-Aufstand gilt als der erste erfolgreiche Aufstand der Dritten Welt gegen den Kolonialismus.

Noch heute wird der Mahdi im Sudan als Abu l'Istiklal (Vater der Unabhängigkeit) verehrt.

TEIL 1: DER WEG NACH KHARTOUM

An den meisten Tagen des Vormarsches passiert nichts wirklich Abenteuerrelevantes für die Spielerfiguren. Falls es die Spielleiterin jedoch wünscht, kann sie aus der nachfolgenden Tabelle Zufallsbegegnungen auswürfeln (1W6):

- 1 Ein Angriff eines gegnerischen Soldaten
- 2 Ein angreifender Stechmückenschwarm
- 3 Ein Kamel wird wütend und greift an
- 4 Eine Begegnung mit einem Nilkrokodil beim Wasserholen (mit ca. 3-4 anderen Soldaten)
- 5 Eine Begegnung mit einem Nilpferd beim täglichen Waschen (mit ca. 3-4 anderen Soldaten)
- 6 Ein Sandsturm kommt plötzlich auf (betrifft alle)

Feindliche Nichtspielerfiguren

Ägyptisches Armeemitglied (Soldat) - Ägypter

Größe: 170 cm, Gewicht: 70 kg, rechtshändig – 30 Jahre – Ruhm 1/2 – SG 1

Einkommen D

St 42, Gs 93, Gw 63, Ko 63, In 61, mT 28, Au 26, pA 33, Sb 58, Wk 68, pB 22

15 LP, 21 AP, GA 4 - B 23 – SchB+2 - Sechster Sinn+1

Sinne: Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+10

Angriff: Degen+6 (1W6), Säbel+6 (1W6, zu Pferd: +1), Gewehr+6 (2W6+1); Raufen+6 (1W6-2) – Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: *Kampf zu Pferd+14, Reiten +14, Überleben+8*
Sprechen/Schreiben: *Ägyptisch+18/+18, Britisch+14/+6*

Britisches Armeemitglied (Soldat) - Brite

Größe: 179 cm, Gewicht: 76 kg, rechtshändig – 30 Jahre – Ruhm 2/1 – SG 1
Einkommen F

St 65, Gs 77, Gw 84, Ko 57, In 69, mT 16, Au 42, pA 76, Sb 69, Wk 47, pB 53
15 LP, 22 AP, GA 7 - B 23 – SchB+2 - Sechster Sinn+0

Sinne: *Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+10, Tasten+8*

Angriff: Degen+6 (1W6), Säbel+6 (1W6, zu Pferd: +1), Gewehr+6 (2W6+1); Raufen+6 (1W6-2) – Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: *Kampf zu Pferd+14, Reiten +14, Überleben+8*
Sprechen/Schreiben: *Britisch+18/+18, Ägyptisch+14/+6*

Stechmückenschwarm

LP 14, AP 14 – RK 0 – Gw 60, St 0, In 10 – B12

Schwarmangriff+8 (1W6-2 AP) – Abwehr+10, Ausweichen+10

Der Mückenschwarm ist relativ harmlos für die Spielerfiguren. Sollte er jedoch nicht schnell genug vertrieben werden, so fügt er einige Stiche zu, welchen den Charakter erschöpfen können. Weitere Verletzungen oder Infektionen kann er jedoch nicht übertragen.

Kamel

LP 15, AP 22 – RK 1 – Gw 50, St 80, In 50 – B 36

Biss+8 (1W6-1); Raufen+6 (1W6-2) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Durch ungeschickte Führung des Kameltreibers, fängt das Lastenkamel an wild um sich zu beißen. Sobald es ¼ seiner AP bzw. 1/3 seiner LP verloren hat, kommt es wieder zur Vernunft und lässt sich beruhigen. Um das Kamel jedoch nicht gefährlich zu verletzen, sollten die kämpfenden Spielerfiguren auf ihren Dolch verzichten und nur ihren Raufen-Wert für diesen Kampf benutzen. Es wäre ja nicht gerade hilfreich, ein Lastenkamel tödlich zu verletzen, denn wer sollte denn an seiner Stelle das Gepäck tragen?

Nilkrokodil

LP 19, AP 24 – RK 2 – Gw 30, St 100, In 40 – B 18/24

Biss+10 (1W6+4), Schwanzhieb+10 (1W6+1); Raufen+8 (1W6) - beißt sich bei schwerem Treffer automatisch fest – Abwehr+14, Ausweichen+14

Es handelt sich um ein 3,50 m langes Krokodil, welches am Flussufer auf Beutetiere wartet. Da es sich sehr gut tarnt, lässt es sich auch nicht vor seinem Angriff erkennen.

Nilpferd

LP 22, AP 49 – RK 2 – Gw 50, St 130, In 40 – B 30

Biss+10 (1W6+4); Raufen+10 (2W6-1) – Abwehr+15, Ausweichen+14

Nilpferde, auch Flusspferde genannt, sind friedliche Pflanzenfresser, können für den Menschen jedoch zu einer tödlichen Bedrohung werden, wenn sie ihnen zu nahe kommen. Nilpferde gelten als die gefährlichsten Großtiere ganz Afrikas.

Sandsturm

Ein aufkommender Sandsturm betrifft nicht nur die Spielerfiguren, sondern die ganze Armee. Er hindert sie am Weiterkommen und alle Soldaten müssen gegen ihn ankämpfen.

Er hält für 1W6 Stunden an. Pro Stunde die der Sandsturm wütet, verlieren die Soldaten durch den mit feinem Staub durchsetzten, heißen Wind 1W3 AP, es sei denn, sie haben eine gute Idee, wie sie den Wirren des Sturmes entkommen können, welche von der Spielleiterin als plausibel akzeptiert werden kann. Allerdings hilft gegen einen solchen Sturm nur sehr wenig. Selbst durch Tücher und Schals, oder auch in noch so gut abgedichtete Zelte dringt der feine Sand ein.

Die betroffene Figur wird mit einem W%-Wurf ermittelt (sollten bestimmte Figuren nicht am Spiel beteiligt sein, so gibt es keine Zufallsbegegnung wenn deren Zahl erwürfelt wird):

01-10	Hassan Chalid
11-20	Haluk Ibn Aziz
21-30	Fatih Mezoued
31-40	Malik Reza
41-50	Hussein Yahya
51-60	Karim Ishaq
61-70	Figur 7
71-80	Figur 8
81-90	Figur 9
91-00	Figur 10

Es bleibt der Spielleiterin hier überlassen wie oft Sie eine dieser Zufallsbegegnungen stattfinden lässt. Pro Tag ein oder zwei Zufallsbegegnungen werden vorgeschlagen.

Tag eins und zwei des Marsches

Für die ersten beiden Tage des Marsches sind keine besonderen Ereignisse vorgesehen. Falls es die Spielleiterin wünscht, kann sie aber auch Zufallsbegegnung für die Spieler ermitteln wie bereits oben beschrieben.

Tag drei des Marsches – Hinterhalt der britisch-ägyptischen Armee

Am dritten Tag des Marsches in Richtung Khartoum kommt die Armee des Mahdis in eine Gegend, welche immer hügeliger wird. Aus den Hügeln werden kleine Berge, bis schließlich die Felsformationen ringsum in den Himmel zu wachsen scheinen.

Dieses Territorium verlangsamt den Vormarsch der Armee deutlich, da die Soldaten selbst, sowie Gepäck und Waffen durch die Hügel gebracht werden müssen.

Als die Soldaten wieder auf ebener Erde angekommen sind, tut sich eine Schlucht vor ihnen auf. Zu beiden Seiten ragen steile Felswände empor. Um aber einen umständlichen Weg durch weiteres Hügelland zu vermeiden, ist der Weg durch die Schlucht die einzig annehmbare Möglichkeit.

Als schon das Ende der Schlucht zu erkennen ist, lässt Lärm die Armee und mit ihr die Spielerfiguren aufschrecken: die Soldaten sind in einen Hinterhalt der britisch-ägyptischen Armee geraten.

Wichtig ist an diesem Punkt, dass sich die Spielerfiguren weit genug vorne in der Kolonne befinden. Dadurch kann die Spielleiterin ein oder zwei Gefechte pro Spieler gegen die Soldaten der britisch-ägyptischen Armee ausspielen lassen, in welchen die Spielerfiguren die Möglichkeit erhalten, einen direkten Vorgesetzten zu beschützen. Eine solche Begegnung wäre für den weiteren Verlauf des Abenteuers sehr sinnvoll, da sich die Spielerfiguren ja im Vergleich zu den anderen Soldaten der Armee hervortun sollen.

Die Spielwerte für die gegnerischen Soldaten wurden bereits bei den Zufallsbegegnungen weiter oben dargestellt.

Tag vier bis sechs des Marsches

An diesen Tagen kann die Spielleiterin ebenfalls wieder wie oben beschrieben Zufallsereignisse auswürfeln, da ansonsten nichts Besonderes passieren wird.

Tag sieben des Marsches – Hinterhalt für die britisch-ägyptische Armee legen

Als die gesamte Armee am siebten Tag weiter voranschreitet, kommen die am Tag zuvor ausgesandten Späher wieder zur Hauptarmee zurück. Daraufhin lässt die Armeeführung den Vormarsch stoppen, um das weitere Vorgehen aufgrund der neuen Information zu beraten.

Die Soldaten bekommen von einem Angehörigen der Armeeführung zu hören, dass eine kleinere Einheit der britisch-ägyptischen Armee auf dem Weg in ihre Richtung sei und voraussichtlich in knapp anderthalb Tagen hier eintreffen würde. Weiterhin berichten die Späher, dass wenige Kilometer weiter eine Brücke über einen mittelgroßen Fluss führt, die sich hervorragend für einen Hinterhalt eignen würde. Sobald ein Plan ausgearbeitet sei, wie der Hinterhalt genau abzulaufen hat, werden die Soldaten neue Anweisungen bekommen.

Gegen Nachmittag kommt derselbe Anführer wieder und gibt nun die Anweisungen, wie der Hinterhalt an der Brücke zu legen sei und teilt die Armee in mehrere Gruppen auf. Die Spielerfiguren befinden sich zufällig in derselben Gruppe, welche die gegnerische Armee von hinten einkreisen und auf Kommando angreifen soll, nachdem diese sich bereits auf der Brücke befindet.

Daraufhin entlässt der Anführer die Armee und alle machen sich auf zu den ihnen zugewiesenen Positionen um dort in Stellung zu gehen und auf den näherrückenden Feind zu warten.

Hier müssen die Soldaten jedoch ungeduldig noch einen gesamten Tag ausharren. Für die Spielleiterin bietet sich hier die Gelegenheit einiger Prüfwürfe für die Spielerfiguren. Im Anschluss finden sich drei Möglichkeiten für eventuelle Prüfwürfe. Hier kann die Spielleiterin aber auch selbst erdachte Prüfwürfe für die Spielerfiguren nutzen.

Möglichkeit 1 –Skorpion: Während die Spielerfiguren in ihrem Versteck ausharren taucht ein Skorpion aus den Felsen auf und krabbelt einer anhand der nachfolgenden W%-Tabelle erwürfelten Figur auf die Hand (sollte eine Figur erwürfelt werden, welche nicht am Spiel teilnimmt, so krabbelt der Skorpion auf die Hand einer Nichtspielerfigur, wird aber von einer anwesenden Spielerfigur bemerkt).

01-10	Hassan Chalid
11-20	Haluk Ibn Aziz
21-30	Fatih Mezoued
31-40	Malik Reza
41-50	Hussein Yahya
51-60	Karim Ishaq
61-70	Figur 7
71-80	Figur 8
81-90	Figur 9
91-00	Figur 10

Diese Figur muss nun einen Prüfwurf gegen die eigene Willenskraft ausführen. Sollte der Wurf misslingen, kann sich die Spielerfigur nicht beherrschen und versucht panisch den Skorpion von der Hand zu schütteln. Hierbei sticht der Skorpion aber zu und die betroffene Figur verliert 1W6 LP und AP. Die gestochene Figur spürt sofort einen brennenden Schmerz in der Hand, der sich schnell auf den gesamten Arm ausdehnt. Ob die Figur weiß, dass das Gift des Skorpions nur diese Schmerzen verursacht, aber keine tödliche Wirkung für einen Menschen hat, bleibt der Entscheidung der Spielleiterin überlassen. Es schadet jedoch nicht, die Figur eine Zeit lang in dem Glauben zu lassen, dass es sich um ein tödliches Gift handeln könnte. Traf es beim Wurf eine Nichtspielerfigur, so wird diese ohne Prüfwurf gestochen.

Möglichkeit 2 – brütende Sonne: Hier kann die Spielleiterin von einer anhand der oben aufgeführten W%-Tabelle erwürfelte Figur einen Prüfwurf auf Konstitution einfordern. Sollte die erwürfelte Figur nicht am Spiel teilnehmen, so trifft es eine anwesende Nichtspielerfigur.

Misslingt der Prüfwurf auf Konstitution, so ist in diesem Moment die herabscheinende Sonne zu viel für die Figur und sie bricht unter lautem Stöhnen zusammen und bleibt reglos vor den anderen Figuren liegen, dabei verliert sie 1W6 AP. Hier können die anderen Spielerfiguren schnell reagieren und der ohnmächtigen Figur Wasser geben, was sie schnell wieder auf die Beine bringt. Reagiert keine Spielerfigur, so gibt ein Vorgesetzter ihnen den Befehl, zu helfen. Traf es beim Wurf eine Nichtspielerfigur, so fällt diese ohne Prüfwurf in Ohnmacht.

Möglichkeit 3 – angespannte Nerven: Die scheinbar ewige Warterei zerrt an den Nerven der Spielerfiguren und sie müssen einen Prüfwurf auf ihre Willenskraft ablegen, ob sie durchhalten oder die Nerven mit ihnen durchgehen. Hier kann die Spielleiterin von allen Spielern einen Prüfwurf verlangen oder einen Betroffenen mittels der W%-Tabelle auswürfeln. Sollte keine Spielerfigur betroffen sein, tritt wieder eine Nichtspielerfigur ohne Prüfwurf an ihre Stelle. Sollte der Prüfwurf der Spielerfigur misslingen, versucht die Figur aufzustehen und davonzurennen, da sie die Warterei einfach nicht mehr aushält. In diesem Moment sollten die anderen Figuren um sie herum versuchen, sie zurückzuhalten und zu beruhigen. Wenn keine der Spielerfiguren reagiert, so ist eine Nichtspielerfigur da, die sich der durchdrehenden Spielerfigur in den Weg stellt und sie wieder zur Vernunft bringt – der betroffene Spielercharakter verliert durch die hohe nervliche Belastung 1W6 AP.

Gegen Mitte des achten Tages tauchen bereits die ersten Einheiten der gegnerischen Armee am Horizont auf und kommen langsam näher. Am Nachmittag desselben Tages marschieren dann die ersten feindlichen Soldaten über die Brücke. Kurz darauf ertönt das vereinbarte Signal und die zuvor eingeteilten Gruppen, mit ihnen die Spielerfiguren, stürmen aus ihren Verstecken und fallen den Feinden in den Rücken.

Hier kann die Spielleiterin wieder ein bis zwei Kämpfe oder auch mehr pro Spielerfigur ausspielen, abhängig davon, wie lang die einzelnen Kämpfe der Spieler andauern oder die Spielerfiguren gesundheitlich dazu in der Lage sind.

Die Armee des Mahdis hat die gegnerischen Soldaten durch den Hinterhalt komplett überumpelt und muss während dieser Schlacht keine größeren Verluste hinnehmen. Die gegnerische Streitmacht hingegen wurde fast vollständig aufgerieben und nur vereinzelt können wenige fliehen.

In Siegeslaune macht sich die gesamte Kolonne wieder auf den Marsch nach Khartoum.

TEIL 2: DIE BELAGERUNG VON KHARTOUM

Tag acht des Marsches – Spezialauftrag für die Spielerfiguren

Als die Armee des Mahdis noch zwei Tagesmärsche von der sudanesischen Hauptstadt Khartoum entfernt ist, lassen die Befehlshaber wieder den Vormarsch in einem stark hügeligen Gebiet, in welchem sich die Soldaten einigermaßen gut vor neugierigen Blicken verstecken können, anhalten. Den Grund für den erneuten Stopp erfahren die Soldaten zunächst einmal nicht. Steht vielleicht ein neuer Kampf bevor? Einige Zeit ungeduldigen Wartens verstreicht.

Die Armeeführung aber bestellt während der Rast die Spielerfiguren zu einem geheimen Treffen in einem der Führungszelte.

Dort angekommen sehen sich die Spielerfiguren bewusst zum ersten Mal und harren ungeduldig der Dinge, die da auf sie zukommen werden.

Nach vielen endlos scheinenden Minuten tritt ein ranghoher General der Mahdiya durch einen Seiteneingang des Zeltes herein.

Er enthüllt ihnen die Pläne der obersten Befehlshaber, die anwesenden mit einem Spezialauftrag zu versehen. Durch ihre bisher gezeigten hervorragenden Leistungen im Kampf gegen die feindlichen Besatzer haben sie sich dieser Ehre als würdig erwiesen.

Um jeden Preis will der Mahdi verhindern, dass der Eroberung der Stadt Khartoum eine jahrelange Belagerung vorausgeht, da sich dies als schlecht für die eigene Moral, Stärke und Glaubwürdigkeit der Mahdiya erweisen könnte. Daher sollen die Anwesenden schon im Vorfeld in die Stadt gesendet werden um wichtige Informationen über die Stadt zu sammeln und diese wiederum an die Armeeführung weiterzuleiten, damit diese aufbauend auf diesen Informationen die Pläne und taktischen Interessen für die Eroberung abwägen können.

Dieser Auftrag sollte an sich zwar schon selbst Belohnung für die anwesenden Soldaten sein, jedoch erachtet es der Mahdi selbst als eine Notwendigkeit, denjenigen persönlich noch weiter zu belohnen, der am Ende die wichtigsten Informationen für die Eroberung von Khartoum zurückbringen kann. Im Rahmen der Siegesfeier nach der endgültigen Eroberung will er dem erfolgreichsten Kundschafter ein besonderes Geschenk überreichen.

Die Spielleiterin findet im Anschluss eine kleine Übersicht mit möglichen Beweggründen für die einzelnen Spielerfiguren, die Hauptstadt zu bereisen, ohne auf den ersten Blick als Spione des Gegners erkannt und enttarnt zu werden. Diese sind zwar nicht zwingend für den Fortgang des Abenteuers von Nöten, runden jedoch das Gesamtbild der Geschichte besser ab. Sollten die Spieler oder die Spielleiterin selbst bessere Argumente für die Charaktere haben, sollten diese selbstverständlich den Vorschlägen gegenüber bevorzugt werden.

Hasan Chalid (Bauer): Hasan bekommt einen kleinen Handkarren mit allerhand Lebensmitteln, die er zum Markt nach Khartoum bringt, um diese dort zu verkaufen.

Haluk Ibn Aziz (Sklavenhändler): Haluk will sich für seinen restlichen Lebensabend einen sicheren Wohnort suchen. Aufgrund der aktuellen Situation erscheint ihm Khartoum hierfür bestens geeignet und er will sich dort umschaun, ob er etwas Passendes findet.

Fatih Mezoued (Soldat): Da Fatih vor mehreren Jahren aus der Armee aussortiert wurde, sieht er aufgrund der aktuellen Lage die Chance, wieder in die Armee aufgenommen zu werden. Hierfür will er sich in Khartoum melden.

Malik Reza (Söldner): Da es für Söldner momentan wenige Möglichkeiten gibt, sich zu verdingen, will Malik es in der Hauptstadt versuchen, da hier die Chance für eine Anstellung seiner Ansicht nach am größten ist.

Hussein Yahya (religiöser Fanatiker): Hussein befindet sich auf einer Pilgerfahrt quer durch den ganzen Sudan und will nun in Khartoum einen Zwischenstopp auf seiner Reise einlegen.

Karim Ishaq (Stammesfürst): Karim hat einige wichtige Geschäfte mit anderen Stammesfürsten zu klären. Für die Verhandlungen wurde Khartoum als neutraler Boden ausgewählt, um keinem Vorteile der eigenen Heimat zu gewähren.

Khartoum



Khartoum wurde 1821 von Ibrahim Pascha, Sohn des ägyptischen Herrschers Muhammad Ali Pascha, als Militärlager und Außenposten der ägyptischen Armee gegründet, als der Sudan in das ägyptische Hoheitsgebiet eingegliedert wurde. Die Siedlung wuchs jedoch rasch und wurde bald zu einem regionalen Handelszentrum, ebenso wie zu einem Brennpunkt des afrikanischen Sklavenhandels.

Im Jahre 1834 wurde Khartoum zur Hauptstadt des Sudans ernannt.

Für die vielen europäischen Entdecker dieser Zeit, welche in das Land auf der Suche nach der Quelle des Nils strömten, war Khartoum ein idealer Ausgangspunkt für ihre Expeditionen.

Ende des neunzehnten Jahrhunderts hatte Khartoum ca. 50.000 Einwohner, von denen der allergrößte Teil arabischer Herkunft war.

Die Stadt wurde in dieser Epoche zumeist als „aus elenden Lehmhäusern mit engen, krummen und schmutzigen Gassen bestehend“ beschrieben. Aus Ziegeln erbaut waren nur das große Haus des Gouverneurs, das einen weiten, mit Dattelpalmen

geschmückten Vorplatz hatte, die 1847 gegründete österreichisch-apostolische Mission, die einzige Moschee, die koptische Kirche und einige Häuser von gut gestellten Händlern.

Khartoum hat seinen Namen von der dünnen Landzunge beim Zusammenfluss des Blauen und des Weißen Nils bekommen die aussieht wie ein Elefantenrüssel (Khurtum).

General Charles Gordon wurde 1884 nach der Eroberung der Stadt durch die Mahdisten bei den letzten Verteidigungsanstrengungen ermordet. Ab der Eroberung verlor Khartoum das Privileg der Hauptstadt an die durch den Mahdi Muhammad Ahmad ibn as-Sayyid Abdallah neu gegründete Stadt Omdurman am gegenüberliegenden Nilufer. Vierzehn Jahre später im Jahr 1898 wurde Khartoum unter der Leitung von Lord Herbert Kitchener zurückerobert und die Mahdiya besiegt. Im folgenden Jahr wurde Khartoum die Hauptstadt eines anglo-ägyptischen Sudans. Nach der Rückeroberung durch Kitchener wurde die völlig zerstörte Stadt wieder aufgebaut. Er legte die Straßen in der Stadt so an, dass sie die Umrisse des Union Jacks ergaben, was auf der einen Seite die britische Dominanz darstellen und auf der anderen Seite eine bessere Verteidigung der Stadt ermöglichen sollte. Im Jahre 1956 wurde Khartoum die Hauptstadt eines unabhängigen Sudans.

Ausrüstung für die Spione:

Die Spielerfiguren bekommen vor ihrem Aufbruch nach Khartoum von der Armeeführung 300 Piaster (1 Piaster entspricht 40 Paras), mit denen sie sich für den nächsten Monat in der Stadt die Übernachtung, die Nahrungsmittel und die nötigen Bestechungen leisten können. Die sicherste Methode das Geld zu verwahren ist, es sehr eng am Körper zu tragen, da man nichts in der Unterkunft lassen sollte.

Die Spieler brauchen über ihre Ausgaben nicht Buch zu führen, sollten sich jedoch im Klaren sein, dass sie von diesem Geld kein Leben im Luxus erwarten dürfen. Im Hinblick auf die geplante lange Aufenthaltsdauer reicht es gerade für das Nötigste.

Falls die Gruppe Details ausspielen will, können sich folgende Unterkünfte anbieten:

Hotel „Farascha“: pro Übernachtung 4,50 Piaster
Herberge „Shams“: pro Übernachtung 3,50 Piaster
Absteige „Warda“: pro Übernachtung 2,50 Piaster

Weiterhin können folgende Preise für Lebensmittel zugrunde gelegt werden:

1 Pfund Brot 0,20 Piaster
1 Pfund Butter 2,00 Piaster
10 Eier 0,90 Piaster
1 Pfund Fisch 0,90 Piaster
1 Pfund Gemüse 0,25 Piaster
1 Pfund Kartoffeln 0,45 Piaster
1 Liter Milch 0,90 Piaster
1 Pfund Obst 0,50 Piaster
1 Schale Suppe 0,70 Piaster
1 Tasse Tee 0,15 Piaster

Erbeutung von Informationen in Khartoum:

Sobald die Spielerfiguren in Khartoum angekommen sind, können sie sich sofort auf die Suche nach wichtigen Informationen für die Armee des Mahdis begeben.

Dies kann entweder mit der gesamten Gruppe, kleineren Grüppchen oder auch einzeln geschehen, was jedoch die logischere und vor allem sinnvollere Alternative wäre, da nur eine Spielerfigur am Ende die Belohnung durch den Mahdi erhalten kann. Um das Wettbewerbsgefühl unter den Spielern zu steigern, sollte die Informationssuche im Geheimen stattfinden – auch um die Spieler einzeln zum Nachdenken anzuregen.

Im Anhang findet sich ein Vordruck, auf dem der Spieler seine Idee und die mögliche Informationsquelle eintragen und die Spielleiterin das Ergebnis der Aktion des Spielers hinzufügen kann (das Ergebnis selbst hat keinen direkten Einfluss auf den Fortgang des Abenteuers, ist jedoch für die Spieler interessanter).

In der im Anhang befindlichen „Informationsliste“ sind ein paar mögliche Informationen tabellarisch aufgelistet, welche die Spieler finden und auch, wo sie diese erfragen können. Diese Liste ist selbstverständlich nicht abschließend und falls die Spieler oder Spielleiterin eigene gute und sinnvolle Ideen haben, dürfen und sollten diese mit eingebracht werden, wobei die Spielleiterin über eine mögliche Gewichtung dieser Informationen entscheiden muss (Eine Erläuterung zu einer möglichen Gewichtung siehe unter dem Absatz „Gewichtung von Informationen“ weiter unten).

Am Ende des Abenteuers bekommt der beste Informant als Belohnung ein Amulett des Mahdis überreicht.

Um dies relativ einfach ohne großen Aufwand auswerten zu können, entspricht eine gewonnene Information jeweils einem Punkt für diesen Spieler. Am Ende werden alle Punkte addiert und daraus ergibt sich die Informationssumme des Spielers. Der Spieler mit der höchsten Informationssumme ist der beste Informant des Mahdis.

Sollte jedoch keiner der Spieler am Ende des Abenteuers mindestens zehn Informationspunkte erobert haben, so geht das Amulett des Mahdis für den besten Informanten an die Nichtspielerfigur Farid Antun Sa'ada, um zu verdeutlichen, dass die Spieler sich nicht genügend angestrengt haben.

Sollte die Spielleiterin es für sinnvoll erachten und zwingend einem Spieler das Amulett übergeben wollen, kann sie die Punktegrenze weglassen bzw. sie nach eigenem Gutdünken weiter nach unten korrigieren.

Tritt am Ende der Fall ein, dass zwei oder mehr Spielerfiguren die gleiche Punktzahl auf ihrem Konto haben, so muss sich die Spielleiterin entscheiden, welcher Spieler das größere Engagement und die meiste Kreativität bei der Informationsbeschaffung an den Tag gelegt hat, da der Mahdi das Amulett nur an eine Person verleihen wird. Falls das nicht gewollt ist, so kann die Spielleiterin das Amulett auch wie oben beschrieben an die Nichtspielerfigur Farid Antum Sa'ada verleihen.

Gewichtung von Informationen:

Ebenso hat die Spielleiterin auch die Möglichkeit wichtigere Informationen stärker zu werten, als unwichtige bzw. aufbauende Informationen, um die Spieler für neue Ideen mehr zu belohnen.

Sollte dies gewünscht sein, so kann die Spielleiterin hierfür die Spalte „Gewichtung“ aus der „Informationsliste“ im Anhang verwenden oder eine eigene Gewichtung erstellen. Hier wird pro Information ebenfalls ein Punkt als Basis angesetzt, der über die Gewichtung verringert wird.

Weiterhin sollte auch der genaue Zeitpunkt berücksichtigt werden, an dem Informationen gesammelt werden. Beispielsweise kann eine Spielerfigur zu Beginn des ersten Aufenthaltes in Khartoum sich danach erkundigen, wie lange die in der Stadt gelagerten Lebensmittel im Falle einer Belagerung ausreichen. Dieselbe Spielerfigur kann aber auch während der Belagerung noch einmal diese Information nachfragen und bekommt eine andere, ebenfalls wichtige Antwort, dass aufgrund des Großbrandes in den Vorratslagern ein Teil der Nahrungsmittel zerstört wurde und sich somit die Information verändert hat. Hier muss die Spielleiterin entscheiden, ob sie für diese Information überhaupt noch einmal Punkte vergeben will oder nicht. Falls ja, so ist zu entscheiden, ob sie wieder einen vollen Punkt zum Punktekonto des Spielers hinzufügt oder diese zweite Information ebenfalls als aufbauende Information sieht und sie somit weniger gewichtet.

Beispiel für die Punktwertung nach der Gewichtungsmethode:

Ein Spieler erkundigt sich bei einem Verwaltungsangestellten nach den Nahrungsmitteln und bekommt als Antwort, dass sich in der Stadt dutzende Tonnen von Lebensmitteln befinden, die sehr lange haltbar sind und nicht schlecht werden.

Diese Information ist einen Punkt wert (ein Basispunkt zu 100%).

Daraufhin erkundigt sich der Spieler bei dem Verwaltungsangestellten, für welche Zeit diese Lebensmittel reichen würden und bekommt zur Antwort, dass man ca. achtzehn Monate damit überdauern könnte.

Dies ist eine aufbauende Information auf die vorherige und ist einen halben Punkt wert (ein Basispunkt zu 50%).

Diebstahl nach dem Gebet:

Als die Spielerfiguren am zweiten Tag ihres Geheimauftrages in Khartoum nach dem morgendlichen Gebet mit Einheimischen zusammenstehen und plaudern wird einem der Geldbeutel mit dem ganzen Geld für den Monat gestohlen. Die betroffene Figur wird mit einem W%-Wurf ermittelt:

01-10	Hassan Chalid
11-20	Haluk Ibn Aziz
21-30	Fatih Mezoued
31-40	Malik Reza
41-50	Hussein Yahya
51-60	Karim Ishaq
61-70	Figur 7
71-80	Figur 8
81-90	Figur 9
91-00	Figur 10

Sollte die erwürfelte Figur nicht am Spiel teilnehmen oder explizit darauf hingewiesen haben, dass sie das Geld irgendwie anderweitig verwahrt, wird solange weitergewürfelt bis eine passende Spielerfigur erwürfelt wird.

Die geschädigte Spielerfigur merkt von dem Diebstahl im ersten Moment überhaupt nichts. Erst als eine nebenstehende Nichtspielerfigur den Dieb davonrennen sieht, wird die um das Geld erleichterte Figur auf den Raub aufmerksam und tut dies auch lautstark kund.

Sollte der geschädigte Spieler den Dieb verfolgen, so bietet sich hier ein Wettbewerb im Laufen an. Hier können sich auch die anderen Spielerfiguren beteiligen und dem Beraubten zu Hilfe kommen, bzw. sie sollten dies tun. Denn immerhin entsprechen 300 Piaster für den Normalbürger mehreren Monatseinkommen. Einerseits bedeutet die Summe, im Falle der Dieb entkommt, einen herben Verlust für das Unterfangen, andererseits, sollte der noch pralle Geldbeutel den Stadtwatchen in die Hände fallen, könnten diese sich entschließen, unangenehme Fragen zu stellen Für den Dieb sind anbei die wichtigsten Daten aufgeführt:

Dieb

Größe: 173 cm, Gewicht: 68 kg, rechtshändig – 18 Jahre

St 27, Gs 89, Gw 71, Ko 23, In 60, mT 30
11 LP, 12 AP – B 23 – SchB+1 - Sechster Sinn+1

Angriff: Dolch+4 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-2) – Abwehr+13, Ausweichen+13
Fertigkeit: Laufen+6

Der Dieb besitzt einen Dolch zur Verteidigung der 1W6-1 Schaden anrichtet.

Wenn sich die geschädigte Spielerfigur dazu entscheidet, den Dieb zu verfolgen, hat dieser bereits einen Vorsprung von 10m, falls die anderen Figuren sich zur Hilfe entschließen, ist der Dieb bereits 15m voraus.

Die Figuren würfeln reihum konkurrierende „Laufen“-Würfe gegen den Dieb, der pro Runde immer nur einmal würfelt (entsprechend der Fertigkeit „Boot steuern“ im Buch der Regeln).

Sollte eine der Spielerfiguren den Dieb eingeholt haben, verwickelt sie diesen in einen Kampf bis die anderen Figuren ebenfalls aufgeschlossen haben. Sollten die kämpfenden Spielerfiguren den Dieb überwältigen, erhalten sie das gestohlene Geld wieder zurück, wenn nicht, verschwindet der Dieb im Getümmel.

Sollte der Dieb einen Vorsprung von 30m oder mehr von der ihm am nächsten liegenden Figur haben, so kann er sich im Getümmel verstecken und mit seiner Beute den Verfolgern entkommen.

Sollte der Dieb am Ende mit seiner Beute entkommen sein, so muss der Spieler der geschädigten Figur entweder eine gute Idee haben, wieder an neues Geld zu kommen oder er kann seine Mission nicht weiterführen. In diesem Fall können die anderen Spieler ihm aber auch unter die Arme greifen und ihr eigenes Geld mit ihm teilen.

Als eher schwierig einzustufen wäre der Versuch, eine bezahlte Arbeit innerhalb der Stadt zu finden. Sollte die Spielleiterin dies zulassen, muss aber klar sein, dass es sich wohl maximal um eine schlecht bezahlte Hilfsarbeit handeln dürfte. Zwar ist Khartoum mit rund 50.000 Einwohnern zu jener Zeit schon eine größere Stadt, doch werden die Spieler wohl zweifelsfrei als Fremde erkannt (anderer Dialekt).

Von der Bettelei sollten die Spielerfiguren Abstand nehmen. Zwar hätten sie prinzipiell als Bettler gute Chancen, einige Informationen aufzuspüren, doch wären sie dann auch der Willkür von Bevölkerung und Besatzern ausgesetzt. Bettler sind eben recht häufig auch willkommene Sündenböcke für Diebstähle und manches Missgeschick von Händlern.

Ab jetzt kann die Spielleiterin durch den Diebstahl die Stadtwachen verstärkt Patrouille gehen lassen, falls der Dieb von ihnen geschnappt wurde, bevor er seine Beute in Sicherheit bringen konnte.

Gefangennahme des Boten:

Der Bote, der immer zwischen der Armee und den Spielerfiguren hin und her unterwegs war, wird eines Tages vor den Augen von ein bis zwei Spielerfiguren von der in Khartoum ansässigen Armee gefangen genommen. Es ist zu befürchten, dass er eventuell unter schmerzhafter Folter wichtige Informationen über die Mahdiya ausplaudert. Im schlimmsten Fall sogar die Identität der Spielerfiguren.

Um dies zu verhindern, sollten die Spielerfiguren den verhafteten Boten retten, wenn auch nur um ihrer eigenen Haut willen. Dass die Armee ihre Gefangenen im nordwestlichen Fort der Stadt unterbringt, können die Spielerfiguren von fast allen Bewohnern der Stadt erfahren. Dies ist kein Geheimnis, da immer wieder scheinbar willkürlich Personen in den Straßen überprüft und oft auch für einige Zeit inhaftiert werden.

Jetzt müssen sie sich eine Lösung einfallen lassen um den Boten zu befreien, ohne aber selber in die Schusslinie der Justiz zu geraten.

Genauere Informationen über das Fort im Nordwesten, das Gefängnis des Boten sowie weitere Gewohnheiten der Wachen sind aus den Anhängen „Fort“ und „Gefängnis“ zu entnehmen.

Der verhaftete Bote wird im nordwestlichsten Teil der Stadt in einem kleinen Fort gefangengehalten. Glücklicherweise befinden sich derzeit nur vier Gefangene in eben diesem Fort, weshalb die Spieler auf ihrer Suche schnell fündig werden. Doch während des Tages sind ständig dutzende Wachen in seiner Nähe auf Patrouille, so dass dann es kaum eine Möglichkeit gibt, ihn zu befreien. Warten die Spielerfiguren auf die Nacht, so verringert sich die Zahl der aktiven Wachen deutlich. Sie können sich an den wenigen Wachen hier vorbeischieben. Möglich wäre auch ein Ablenkungsmanöver – hierbei ist aber das Risiko selbst entdeckt und gefasst zu werden recht hoch.

Sollte es zu einem Kampf zwischen den Soldaten und den Spielerfiguren kommen, kann die Spielleiterin hierfür wieder das Profil des ägyptischen Soldaten aus den Zufallsbegegnungen weiter oben zugrunde legen.

Sobald sie das Schloss der Zelle geknackt haben, müssen sich die Spielerfiguren schnell auf den Rückweg machen, um nicht erkannt zu werden. Sie müssen den Boten irgendwie aus der Stadt hinausschmuggeln, um nicht aufzufallen.

Zurückholen der Spielerfiguren

Als fast ein Monat vergangen ist, schickt die Armeeführung einen Boten nach Khartoum, um die Spielerfiguren nach und nach aus der Stadt zu holen. Zum einen ist die Armeeführung an den aktuellen Informationen der Spielerfiguren interessiert, zum anderen dürfte auch das mitgegebene Geld langsam aber sicher zur Neige gehen.

Nachdem alle ihre erbeuteten Informationen preisgegeben haben, werden sie wieder nach Khartoum geschickt um weitere Informationen herauszufinden.

Dies kann unter den folgenden oder auch durch Spieler und Spielleiterin selbst erdachten Gründen geschehen:

Hasan Chalid (Bauer): Hasan füllt seine Lebensmittel wieder auf und kommt erneut zum Markt nach Khartoum.

Haluk Ibn Aziz (Sklavenhändler): Haluk hat sich noch andere Optionen für seinen Lebensabend offengehalten, sich jedoch für Khartoum entschieden und ist nun wieder zurückgekehrt.

Fatih Mezoued (Soldat): Nachdem Fatih beim letzten Mal die Aufnahme in die Armee verweigert wurde, will er es erneut versuchen und seine Bitte der Armeeführung vorbringen.

Malik Reza (Söldner): Malik hatte einen Auftrag bekommen und kehrt nun nach erfüllter Mission zu seinem Auftraggeber zurück um seine Belohnung abzuholen.

Hussein Yahya (religiöser Fanatiker): Hussein kehrt von seiner Pilgerfahrt zurück und macht erneut Zwischenstation in Khartoum.

Karim Ishaq (Stammesfürst): Karim musste wichtige Dinge in seinem Stammesgebiet regeln und kehrt nun zu den Beratungen mit den anderen Stammesführern zurück.

Die Spione bekommen noch die Information mit auf den Weg, dass die Armeeführung in wenigen Tagen den Sturm auf Khartoum befehlen und gegebenenfalls mit der Belagerung der Stadt beginnen wird. Dadurch wird es natürlich für die Spielerfiguren deutlich schwieriger, wichtige Informationen weiterzuleiten. Wie sie dies bewerkstelligen können, sollten sich die Spieler reiflich überlegen. Schließlich ist ab dem Start der Belagerung das Risiko noch höher, in der Stadt aufzufallen und eventuell sogar gefangen genommen oder gar getötet zu werden. Sie müssen der Spielleiterin geheim beschreiben, wie sie die weiterhin gewonnenen Informationen nach außen bringen. Für besonders kreative Ideen kann sie zusätzliche Informationspunkte für diesen Spieler vergeben oder bei einem Gleichstand am Ende dies als Vorteil für einen Spieler auslegen.

Die Armeeführung gibt dieses Mal den Spielerfiguren Geld für ein ganzes Jahr mit, da man nicht weiß, wie lange die geplante Belagerung andauern wird. Sie bekommen pro Person 2.500 Piaster mit. Sie sollen sich nun nicht mehr in einer Unterkunft für Reisende oder ähnlichem einmieten, da sich die politische Lage mehr und mehr anspannt und die ägyptischen Soldaten langsam nervös und aufmerksamer werden. Bald schon werden sie beginnen, Herbergen und Unterkünfte öfters zu durchsuchen, da sich hier Verräter und Mahdi-Sympathisanten verstecken könnten.

Falls die Spielerfiguren bei ihrem ersten Aufenthalt bereits Verbündete in Khartoum gefunden haben, so könnten diese ihre Hilfe anbieten, eine kleine Hütte in einer von der Stadtwache eher gemiedenen Gegend zu besorgen, in der die Spielerfiguren unbesorgt wohnen können.

Sollte kein Spieler direkt an solch eine Möglichkeit denken, so kann die Spielleiterin eine Nichtspielerfigur, mit denen die Spielerfiguren bereits beim ersten Aufenthalt in Khartoum Kontakt hatten (z.B. bei einem der täglichen Gebete, eine etwas großzügigere Spende für einen „Bettler“, usw.), auf die Spielerfiguren zutreten lassen und ihnen diese Möglichkeit vorschlagen. Für jede der Spielerfiguren kann auf diese Weise eine kleine Hütte erworben werden. Diese liegen im gleichen Gebiet von Khartoum, ohne jedoch direkt aneinander zu grenzen.



Belagerungsgeld aus Khartoum

Mitglied der ägyptischen Armee hat einen Verdacht:

Nachdem die Spielerfiguren nun schon seit längerer Zeit Informationen für die Armeeführung des Mahdis zusammentragen und zum Teil doch etwas auffälliger vorgegangen sind, wird ein Soldat der ägyptischen Armee auf einen Bestechungsversuch eines Spions aufmerksam.

Dieser Soldat beginnt nun, sich weitere Informationen zu besorgen. Einer Nichtspielerfigur, (ein Wirt oder ein Händler...), hat das Herumstöbern des Soldaten bemerkt. Diese vertraut ihr Wissen einer der Spielerfiguren an: „... He, ihr seid ja offenbar nicht von hier. Es geht mich ja nichts an, was ihr hier so treibt, aber offenbar habt ihr mit irgendetwas die Aufmerksamkeit der Behörden erregt. Wenn ich ihr wäre, würde ich das schnellstens klären, oder verschwinden.“

Welcher Figur die Spielleiterin diese Information anvertraut, kann sie selbst entscheiden oder mit einem W%-Wurf ermitteln. Sollte eine Figur erwürfelt werden, welche nicht am Spiel teilnimmt, wird erneut gewürfelt:

- 01-10 Hassan Chalid
- 11-20 Haluk Ibn Aziz
- 21-30 Fatih Mezoued
- 31-40 Malik Reza
- 41-50 Hussein Yahya
- 51-60 Karim Ishaq
- 61-70 Figur 7
- 71-80 Figur 8
- 81-90 Figur 9

Es obliegt nun dieser Spielerfigur, etwas auf eigene Faust zu unternehmen oder die anderen Spielerfiguren ebenfalls einzuweihen. Sollte die Spielerfigur erst einmal nichts tun, wird der Soldat noch mehr von den Aktionen der mahdistischen Spione erfahren und auch öffentlich Fragen stellen, was die Spielerfiguren ebenfalls erfahren und was mit der Zeit noch mehr ägyptische Soldaten auf den Plan rufen wird.

Die Spielerfiguren müssen nun selbst eine Lösung für dieses Problem finden, wie dieser Störenfried, ohne große Aufmerksamkeit in der ansässigen Bevölkerung und Armee zu erregen, ausgeschaltet werden kann.

Ende der Belagerung

Mittlerweile hat das Jahr 1885 begonnen und Mitte Januar erreicht die Nachricht einer Niederlage einer überlegenen Mahdisteneinheit von ca. 10.000 Mann gegenüber einer britischen Einsatzstreitmacht von nur knapp 1.500 Mann sowohl den Mahdi, wie auch die zu diesem Zeitpunkt noch immer herrschenden Besatzer in Khartoum. Während die Stimmung innerhalb der Stadt sich merklich lockert, beschließt Muhammad Ahmad, welcher inzwischen selbst die Belagerung von Khartoum leitet, deren Abbruch. Dies bekommen die Spieler freilich nicht mit, können es sich aber durchaus denken (Spilleiterinentscheidung). Sollten zu diesem Zeitpunkt noch keine wesentlichen Informationen geflossen sein, könnte die schwierige Situation auch einen letzten Ansporn für die Spieler bedeuten, sich nochmal ins Zeug zu legen.

Am 14. Januar 1885 lässt der amtierende Gouverneur Charles Gordon der britischen Armeeführung mitteilen, dass er noch 10 Tage würde durchhalten können, sofern keine britischen Truppen einträfen. Diese Information könnte auch einer der Spieler zufällig aufschnappen oder gezielt abfangen, sofern er sich an jenem Tag mit Angehörigen der Besatzerarmee oder einem der Bediensteten eines solchen unterhält.

Ob nun mit Hilfe der Spieler oder auch nicht: Die Generäle des Mahdi können ihn auch alleine aufgrund der Fülle der mittlerweile eingetroffenen Information der Spielerfiguren von seiner Entscheidung, die Belagerung aufzuheben, noch abbringen. Am Morgen des 26. Januar 1885 werden die Mahdisten die Stadt stürmen. Nachdem die gesamten Informationen der (Spieler- oder aber auch Nichtspieler-)Spione in Khartoum ausgewertet worden sind, sieht es ganz danach aus, dass sich die Stadt und ihre Verteidiger so oder so nicht mehr lange halten können und der Abbruch der Belagerung nun ein verschenkter Sieg wäre.

An diesem Tag bereiten sich nun ca. 50.000 Mahdisten auf den Angriff vor. Aufgrund des Rückgangs des Frühjahrshochwassers des Nils greifen die Mahdisten die schwach verteidigte Flussseite von Khartoum an und stürmen die Stadt. Hierbei wird der amtierende Gouverneur des Sudans Charles George Gordon, welcher die Verteidigung von Khartoum leitet, im Gouverneurspalast getötet.



Charles George Gordon:



(* 28. Januar 1833 in Woolwich bei London; † 26. Januar 1885 in Khartoum)

Gordon wurde 1877 Gouverneur des Türkisch-Ägyptischen Sudans und zum Pascha ernannt. Er bekämpfte im Sudan die Sklaverei der Schwarzafrikaner. Im Juli 1879 trat er aus gesundheitlichen Gründen und wegen persönlicher Differenzen mit dem neuen Khediven von Ägypten Tawfiq und Sir Evelyn Baring zurück.

Ab Mai 1880 wurde Gordon Militärsekretär des Vizekönigs von Indien. Kurze Zeit später ging Gordon nach China, wo er als Berater der chinesischen Regierung in einem diplomatischen Streit mit Russland erfolgreich vermittelte. Kaum nach England zurückgekehrt, ging er als Vertreter für einen verhinderten Kameraden als Pionierkommandant von April 1881 bis April 1882 nach Mauritius, besuchte die Seychellen und erhielt mit seiner Ernennung zum Generalmajor 1882 den Oberbefehl über die Kolonialtruppen der Kapkolonie. Er kehrte im Oktober 1882 nach England zurück. Anschließend lebte er einige Zeit in Palästina.

Mahdi-Aufstand

Im Sudan hatte 1881 Muhammad Ahmad den Mahdi-Aufstand ausgelöst. Auf Grund der Probleme der ägyptischen Regierung bei der Bekämpfung dieses Aufstandes wies die britische Regierung im Dezember 1883 Ägypten an, den Sudan aufzugeben. Die Aufgabe des Landes war allerdings insofern schwierig, als dass tausende ägyptische Soldaten, Zivilangestellte und deren Angehörige aus dem Sudan in Sicherheit gebracht werden mussten. Die britische Regierung beauftragte deshalb Gordon Pascha, nach Khartum zu gehen, um von dort aus die Evakuierung zu organisieren. Gordon brach im Januar 1884 nach Kairo auf. Dort wurde er zum Generalgouverneur mit exekutiven Vollmachten ernannt. Gordon erreichte Khartum am 18. Februar 1884 und konnte ca. 2500 Frauen, Kinder, Kranke und Verwundete nach Ägypten in Sicherheit bringen, bevor die Mahdisten die Stadt am 18. März einschlossen und die zehnmonatige Belagerung von Khartum begannen.

Der britische Premierminister Gladstone wollte Gordon dazu bewegen, heimzukehren, und sandte daher keine Entsatztruppen. Da Gordon jedoch die Menschen in Khartum nicht im Stich lassen wollte, gab der Premier schließlich nach und sandte Truppen. Obwohl die britische Regierung im August die Entsendung von Truppen befohlen hatte, waren diese nicht vor November abmarschbereit. Ende Dezember erreichten diese 7.000 Mann Korti. In Khartum waren inzwischen die Vorräte verbraucht und die Verteidiger erschöpft. Der Mahdi selbst hatte, von al-Ubayyid kommend, die Führung der Belagerung übernommen. Vor dem Hintergrund des drohenden Entsatzes der Stadt durch britische Truppen wurde der Angriff auf den 26. Januar 1885 festgelegt. Am Morgen traten 50.000 Mahdisten zum Angriff an, gegen drei Uhr stürmten sie in die Stadt und töteten Gordon, vermutlich im Gouverneurspalast. Die Mahdisten stellten den Kopf Gordons als Trophäe in ihrem Feldlager aus. Zwei Tage später traf die Vorhut der britischen Truppen unter Oberst Wilson ein. Unter schwerem Artillerie- und Gewehrfeuer gelangten sie in Sichtweite des Gouverneurspalasts und mussten feststellen, dass jede Hilfe zu spät war.

Eintreffen der Entsatzstreitmacht:

Nachdem die Mahdistenarmee die Stadt Khartoum erobert und die ausländischen Besatzer besiegt hat, sind überall in der Stadt große Freuden- und Siegesfeiern zu vernehmen.

Zwei Tage später macht die Nachricht einer britischen Entsatzstreitmacht von Flussseite die Runde und die Soldaten (und natürlich auch die Spielerfiguren) werden mit Gewehren ausgestattet. Tatsächlich kommen am nächsten Tag zwei britische Dampfer bei Khartoum an. Die bereits positionierten Soldaten auf der Seite der Mahdisten eröffnen sofort das Feuer auf die beiden Schiffe.

Hier hat die Spielleiterin die Möglichkeit die Spielerfiguren in ein abschließendes Fernkampfduell mit britischen Soldaten auf dem Dampfer zu verwickeln, falls die Situation und Stimmung der Spielergruppe dies erlaubt.

Man könnte eine gewisse Kampfrundenanzahl angeben (z.B. 15 Runden), wessen Spielfigur in dieser Zeit die meisten britischen Soldaten auf den Dampfern ausschaltet, bekommt am Ende einen EP-Bonus von 5 Punkten zu den sonstigen Punkten.

Ansonsten kann auch ohne eine Spielerinteraktion das Abenteuer weitergeführt werden, da in diesem Moment die anderen Soldaten zu den Gewehren greifen und die Sache beenden.

Schlussendlich muss die britische Entsatzstreitmacht einsehen, dass sie zu spät gekommen und die Stadt Khartoum für die britische Krone verloren ist. Die Gegenwehr ist zu stark um überhaupt an eine Rückeroberung zu denken.

Daraufhin drehen die britischen Dampfer bei und kehren unverrichteter Dinge wieder um.

Überreichung der Belohnung

Nachdem nun die letzte Entsatzstreitmacht der Briten siegreich und überragend zurückgeschlagen worden ist, lässt die Armeeführung alle Soldaten im Zentrum von Khartoum versammeln.

Dort tritt der Mahdi höchstpersönlich vor seine siegreiche Armee und spricht zu ihnen. Nach seiner Ansprache bittet er den besten Informanten zu sich (wie dieser zu ermitteln ist, kann im Abschnitt „Erbeutung von Informationen in Khartoum“ weiter oben nachgelesen werden). Als Belohnung für seine treuen und wichtigen Dienste für die Mahdiya überreicht ihm der Mahdi ein etwa 10 cm großes Amulett aus Elfenbein mit Einschüben aus blau glasierten Tonscherben in Form eines Pferdekopfes, welches schon seit sehr vielen Generationen im Besitz seiner Familie ist und bisher immer vom Vater an den Sohn weitergegeben wurde. Nun aber soll es dem neuen Träger Glück, Erfolg und Seelenfrieden bringen.

Nachdem er das Amulett an den glücklichen Soldaten überreicht hat, spricht der Mahdi noch ein weiteres Mal zu den versammelten Soldaten.

Der Mahdi entzieht Khartoum das Recht der sudanesischen Hauptstadt und erklärt die am gegenüberliegenden Nilufer liegende und vor kurzem durch die Armee des Mahdis gegründete Befestigungsanlage Omdurman zur neuen Hauptstadt des jetzt befreiten Sudans. Damit will er ein eindeutiges Zeichen in Richtung der ehemaligen britisch-ägyptischen Besatzer senden, dass der schändliche Einfluss den sie bisher über den Sudan gehabt haben nun vollends gebrochen sei und nun nichts mehr daran erinnern soll.

Ausblick:

Am 22. Juni 1885, kein halbes Jahr nach der Eroberung von Khartoum, stirbt der Mahdi Muhammad Ahmad völlig unerwartet in seiner neu gegründeten sudanesischen Hauptstadt an Typhus. Dies führt zu einem langen und erbitterten Kampf um seine Nachfolge, zwischen seinem Schwiegersohn Mohammed al-Scharif, Abdallahi ibn Muhammad dem bisher engsten Vertrauten Muhammad Ahmads und Ali wad Hilo der ein Vertreter der frommen Gefolgsleute Muhammad Ahmads war, welche sich der Bewegung um der Lehre Willen angeschlossen hatten.

Der Kampf der drei Nachfolger endet erst im März des Jahres 1892, als Mohammed al-Scharif von Gefolgsleuten Abdallahi ibn Muhammads gefangen genommen wird. Daraufhin hat Abdallahi ibn Muhammads die alleinige Macht als Kalif inne.

Am 2. September 1898, besiegt schließlich eine Armee aus britischen und ägyptischen Soldaten unter Horatio Herbert Kitchener in der Schlacht von Omdurman die Armee von Abdallahi ibn Muhammad, was das Ende des Mahdiaufstandes bedeutet. Der Sudan wird als britisch-ägyptischer Sudan wieder in das Hoheitsgebiet der britischen Krone eingegliedert. Nach dem Sieg über die Mahdisten zerstören die Briten das in Omdurman stehende Grabmal des Mahdis und verbrennen seinen Leichnam. Damit wollen sie verhindern, dass sich daraus ein Wallfahrtsort entwickelt.

Der Mahdiaufstand in der Zeit zwischen 1881 und 1899 gilt als der erste erfolgreiche Aufstand einer afrikanischen Bevölkerungsgruppe gegen den Kolonialismus zur damaligen Zeit. Er war ein Befreiungskampf, der als Vorbild für den zurzeit stattfindenden „Arabischen Frühling“ gesehen werden kann.

Figuren, die von den Spielern ausgewählt werden können:

Die Spielerfiguren werden von der Mahdi-Bewegung im Laufe des Aufstandes gegen die feindlichen Besatzer aus unterschiedlichen Motiven angeworben. Sie ziehen mit den Mahdisten durch den ganzen Sudan und nehmen an diversen Schlachten und Scharmützeln teil und kämpfen für den Mahdi und seine Ideen und Moralvorstellungen.

Im Laufe der Kämpfe kristallisieren sich die Spielerfiguren als besondere Persönlichkeiten heraus, die sich mehr als die anderen Soldaten für die Bewegung einsetzen.

Aus diesem Grund werden sie von der Mahdi-Führung mit einem Spezialeinsatz, der Ausspionierung von Khartum, betraut.

Alle Spielerfiguren haben aufgrund der Chancengleichheit den Figurentyp „Agent“ erhalten. Zusätzlich steht in der Klammer in kursiver Schrift der originäre Beruf bzw. die Berufung der Spielfigur, um die Figur besser abzurunden.

Hassan Chalid (*Bauer / Agent*) - Sudanese

Größe: 180 cm, Gewicht: 78 kg, rechtshändig – 31 Jahre – Ruhm 3/2 – SG 1
Einkommen D

St 86, Gs 71, Gw 36, Ko 90, In 68, mT 47, Au 49, pA 63, Sb 52, Wk 61, pB 51
18 LP, 24 AP, GA 7 - B 25 – SchB+3 - Sechster Sinn+2

Sinne: *Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+10*

Angriff: waffenloser Kampf+6 (1W6-4), Dolch+6 (1W6-1); Raufen+6 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Athletik+6, Beredsamkeit+10, Gespann fahren+12, Reiten+12, Schleichen+8, Gassenwissen+10, Konversation+10, Laufen+6*

Sprechen/Schreiben: *Arabisch+18/+18, Ägyptisch+6/+0, Osmanisch+4/+0*

Hintergrund: Hassan ist ein junger Familienvater, der mit seiner Frau Sumnah (28) und seinen drei Kindern (Cem 12, Eldin 11 und Habibah 7), sowie seinen Eltern Yasin (52) und Shahr (49) auf einem kleinen Stück Ackerland lebt und arbeitet, welches schon sehr lange in Familienbesitz der Chalids ist. Alle Familienmitglieder müssen stets hart auf dem Feld arbeiten, um sich von den kläglichen Ernteerträgen des Bodens ernähren zu können.

Seit jedoch der Sudan von den Ägyptern besetzt ist, muss Hassan zusätzliche Abgaben an die Besatzer entrichten um deren Kriege und Kämpfe zu unterstützen. Durch diese zusätzlich belastenden und kaum zu bewältigenden Abgaben bleibt für Hassan und seine Familie noch weniger von ihren hart erarbeiteten Ernten und sie müssen sich oft die Nahrung einteilen und teilweise über Tage hinweg hungern, da kein Geld und keine Nahrungsmittel mehr vorhanden sind.

Herkunft: Hassan kommt aus der Nähe der Stadt Al Fashir im westlichen Sudan (heutiger Bundesstaat Schamal Darfur).

Argumente für Rekrutierung: Die Mahdisten versprechen Hassan, dass die Abgaben, welche die ägyptischen Besatzer eingeführt haben, wieder abgeschafft werden und es zukünftig unter der Herrschaft des Mahdi eine Unterstützung für ihn und seine Familie geben wird.

Haluk Ibn Aziz (*Sklavenhändler / Agent*) - Sudanese

Größe: 171 cm, Gewicht: 84 kg, rechtshändig – 48 Jahre – Ruhm 3/2 – SG 1
Einkommen I

St 67, Gs 63, Gw 51, Ko 68, In 95, mT 48, Au 78, pA 51, Sb 66, Wk 73, pB 92
15 LP, 18 AP, GA 8 - B 25 – SchB+2 - Sechster Sinn+6

Sinne: *Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+10*

Angriff: Pistole+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-2) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Beredsamkeit+10, Menschenkenntnis+10, Verkleiden+10, Gassenwissen+10, Konversation+10, Kunstverständnis+8, Laufen+6*

Sprechen/Schreiben: *Arabisch+18/+18, Osmanisch+14/+9, Ägyptisch+6/+0, Englisch+4/+0*

Hintergrund: Haluk ist ein ehemaliger Sklavenhändler. Durch die Besetzung des Sudans durch die Ägypter, welche mit Besetzung des Sudans den gesamten Sklavenhandel im Land verboten, versiegte seine bisher sprudelnde Einnahmequelle. Haluk ist mit Rayya (46) als Erstfrau und Faizah (32) als Zweitfrau verheiratet, welche ihm die beiden Kinder Walid (15) und Jasmine (11) schenkte.

Trotz des vollständigen Verbotes des Sklavenhandels arbeitete Haluk im Verborgenen weiter, um den hohen Lebensstandard für sich und seine Familie noch einigermaßen zu halten. Es gab immer noch genügend Nachfrage nach frischen Sklaven, die er zum Teil noch befriedigen konnte.

Herkunft: Haluk kommt aus der Nähe der Stadt Kassala im östlichen Sudan (heutiger Bundesstaat Kassala).

Argumente für Rekrutierung: Die Mahdisten versprechen Haluk, nachdem die Ägypter endgültig aus dem Land vertrieben sind und die Mahdisten die Macht innehaben, wird das Verbot des Sklavenhandels aufgehoben.

Fatih Mezoued (*Soldat / Agent*) - Sudanese

Größe: 177 cm, Gewicht: 80 kg, rechtshändig – 43 Jahre – Ruhm 3/2 – SG 1
Einkommen E

St 89, Gs 72, Gw 59, Ko 61, In 65, mT 70, Au 87, pA 71, Sb 77, Wk 31, pB 90
14 LP, 19 AP, GA 6 - B 22 – SchB+3 - Sechster Sinn+3

Sinne: *Sehen+10, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8*

Angriff: Pistole+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6-1), Gewehr+6 (2W6+1), Säbel+5 (1W6, zu Pferd: +1); Raufen+7 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Beredsamkeit+10, Reiten+12, Schleichen+8, Gassenwissen+10, Konversation+10, Laufen+6*

Sprechen/Schreiben: *Arabisch+18/+18, Ägyptisch+9/+6, Englisch+4/+0*

Hintergrund: Fatih ist ein ehemaliger Soldat und Armeemitglied. Aufgrund seines fortgeschrittenen Alters wurde er jedoch aus der Armee aussortiert und durch jüngere Soldaten ersetzt.

Da Fatih immer nur für die Armee gelebt hat, ist er alleinstehend und hat keinerlei Familie.

Diese Ausmusterung hat den Lebenswillen von ihm geschwächt und er weiß nur noch wenig mit sich anzufangen.

Herkunft: Fatih kommt aus der Nähe der Stadt Bur im südöstlichen Südsudan (heutiger Bundesstaat Dschunqali)

Argumente für Rekrutierung: Die Mahdisten benötigen keine Argumente für Fatih. Sie nehmen ihn wieder in ihrer Armee auf und geben seinem Leben plötzlich wieder einen Sinn. Daher schließt sich Fatih ohne lange nachzudenken der Armee des Mahdis an.

Malik Reza (*Söldner / Agent*) - Sudanese

Größe: 171 cm, Gewicht: 73 kg, rechtshändig – 24 Jahre – Ruhm 3/2 – SG 1
Einkommen C

St 83, Gs 55, Gw 92, Ko 49, In 62, mT 64, Au 81, pA 32, Sb 34, Wk 38, pB 96
10 LP, 24 AP, GA 12- B 22 – SchB+2 - Sechster Sinn+3

Sinne: *Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8*

Angriff: waffenloser Kampf+6 (1W6-4), Pistole+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6-1), Gewehr+6 (2W6+1); Raufen+8 (1W6-2) – Abwehr+13, Ausweichen+13

Fertigkeiten: *Beredsamkeit+10, Kampftaktik+8, Verbergen+6, Eidetik+4, Gassenwissen+10, Konversation+10, Laufen+6*

Sprechen/Schreiben: *Arabisch+18/+18, Ägyptisch+4/+0*

Hintergrund: Malik ist noch relativ jung an Jahren. Er hat daher in seinem bisherigen Leben nichts Richtiges gelernt und schlägt sich mit gelegentlichen Solddiensten sowohl für betuchte als auch undurchsichtige Auftraggeber durchs Leben. Aufgrund seines Lebenswandels ist Malik alleinstehend und zieht oft durch die Gegend.

Die Hintergründe und Motive seiner Auftraggeber für die Dienste die er für sie zu erledigen hat, sind für Malik ohne irgendwelche Bedeutung. Er arbeitet für die Seite, welche ihm die beste Bezahlung angedeihen lässt. Daher ist Malik auch während eines Auftrages stets bereit die Seiten zu wechseln, wenn die nötige Bezahlung dafür stimmen sollte.

Herkunft: Malik kommt aus der Nähe der Stadt Wadi Halfa im nördlichen Sudan (heutiger Bundesstaat asch-Schamaliyya)

Argumente für Rekrutierung: Die Mahdisten versprechen Malik einen Anteil an der Beute, welche die Mahdiya von den feindlichen Ägyptern während ihres Feldzuges erbeutet.

Hussein Yahya (*religiöser Fanatiker / Agent*) - Sudanese

Größe: 185 cm, Gewicht: 85 kg, rechtshändig – 37 Jahre – Ruhm 3/2 – SG 1
Einkommen C

St 86, Gs 73, Gw 71, Ko 31, In 83, mT 07, Au 57, pA 60, Sb 41, Wk 34, pB 95
13 LP, 20 AP, GA 11- B 25 – SchB+3 - Sechster Sinn+0

Sinne: *Sehen+8, Hören+10, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8*

Angriff: Pistole+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Allgemeinbildung+8, Beredsamkeit+10, Beschatten+8, Menschenkenntnis+10, Gassenwissen+10, Konversation+10, Laufen+6*

Sprechen/Schreiben: Arabisch+18/+18, Osmanisch+14/+9, Ägyptisch+4/+0

Hintergrund: Hussein ist ein sehr gläubiger Mensch und neigt sehr oft sogar zu Fanatismus, wenn es um das Thema Religion geht.

Er lebt mit seiner Frau Dahah (31) und seinen beiden Töchtern Fatimah (5) und Rabab (2) zusammen.

Es ist ihm schon sehr lange ein Dorn im Auge, welchen Stellenwert die Religion und die Ausübung des Islams im Täglichen Leben unter den ägyptischen Besatzern zu einer unwichtigen Nebensache geworden ist.

Sobald er auch nur die kleinste Gelegenheit sieht, seine Mitmenschen an die Wichtigkeit der Religion im Leben zu erinnern, nimmt er diese augenblicklich wahr. Es ist keine Seltenheit, dass zwischen Hussein und seinen Mitmenschen ein oftmals heftiger Streit ausbricht, der ab und an auch mal Verletzungen auf beiden Seiten hervorruft.

Herkunft: Hussein kommt aus der Nähe der Stadt ad-Damir im nordöstlichen Sudan (heutiger Bundesstaat Nahr an-Nil)

Argumente für Rekrutierung: Für Hussein benötigen die Mahdisten keine Argumente. Der Mahdi tritt für das ein, was er sich nur erträumen kann. Allein die Frage, ob er sich der Mahdiya anschließen will um für die gemeinsame Sache zu kämpfen, ist eine Ehre für Hussein, die er niemals ablehnen wird.

Karim Ishaq (*Stammesführer / Agent*) - Sudanese

Größe: 179 cm, Gewicht: 81 kg, rechtshändig – 51 Jahre – Ruhm 3/2 – SG 1

Einkommen H

St 68, Gs 51, Gw 97, Ko 58, In 71, mT 26, Au 33, pA 95, Sb 80, Wk 70, pB 49

13 LP, 22 AP, GA 10- B 24 – SchB+2 - Sechster Sinn+1

Sinne: Sehen+4 (*Kurzsichtig*), Hören+10, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8

Angriff: Pistole+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6-1), Säbel+5 (1W6, zu Pferd: +1); Raufen+8 (1W6-2) – Abwehr+14, Ausweichen+14

Fertigkeiten: Beredsamkeit+10, Beschatten+8, Menschenkenntnis+10, Reiten+12, Gassenwissen+10, Konversation+10, Laufen+6

Sprechen/Schreiben: Arabisch+18/+18, Stammersprachenmischung+9/+6, Ägyptisch+4/+0

Hintergrund: Karim ist der Fürst eines kleinen Stammes im Südosten des Sudans wo er gemeinsam mit seiner Frau Muslimah (45) und seinen Söhnen Muhammed (25) und Eldin (17) herrscht.

Er wird von seinen Untertanen sehr geachtet und verehrt. Dies ist jedoch außerhalb seines Stammesgebietes zum Unmut von Karim jedoch nicht der Fall. Dort ist er so unbedeutend wie der Geringste in seinem eigenen Stamm.

Herkunft: Karim kommt aus der Nähe der Stadt Malakal im nordöstlichen Südsudan (heutiger Bundesstaat A'ali an-Nil)

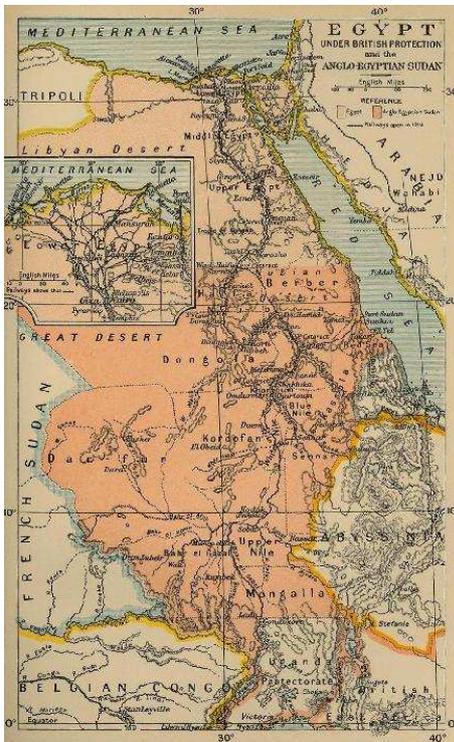
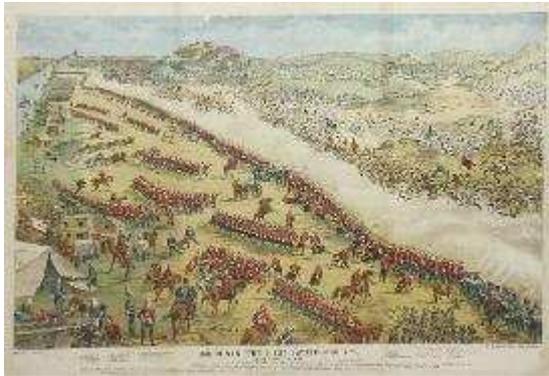
Argumente für Rekrutierung: Die Mahdisten versprechen Karim eine Ausweitung seiner bisherigen Ländereien, seiner Macht und seines Einflussbereiches.

Da Karim schon sehr lange versucht, in irgendeiner Art und Weise an diese Gelegenheiten zu kommen, ist es für ihn keine Frage, ob er sich der Mahdiya anschließen soll oder nicht. Für den Feldzug gegen die Ägypter nimmt Karim wie es seinem Stand entspricht, Untertanen aus seinem Stamm mit, welche jedoch im Laufe des Abenteuers keine weitere Rolle spielen.

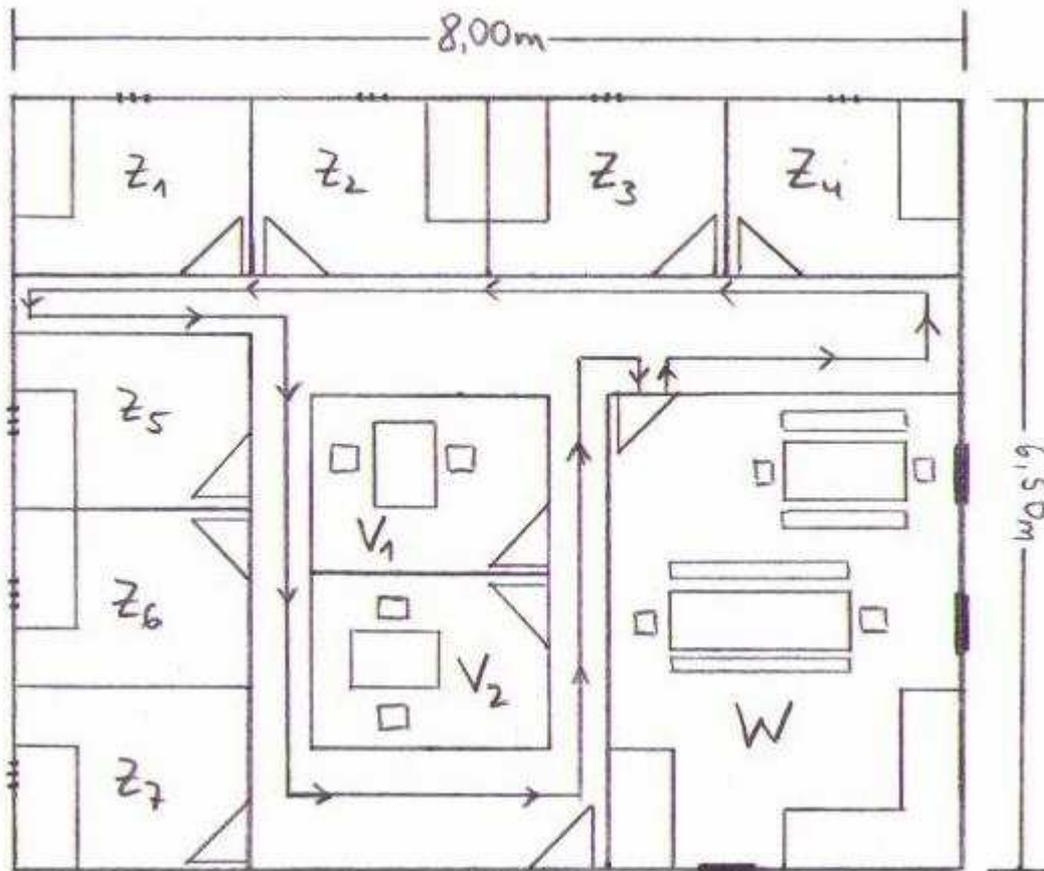
Begriffserklärungen:

al-Ubayyid	Provinzhauptstadt El-Obeid
Farascha	arabisch für „Schmetterling“
Khartoum	Sudanesische Hauptstadt, auch Kartum oder al-Chartum
Mahdi	islamischer Messias
Mahdiya	Bewegung des Mahdi
Umdurman	Befestigungsanlage am gegenüberliegenden Ufer des Nils, spätere Hauptstadt des Sudans
Piaster	ägyptische Währung, ein Piaster entspricht 40 Paras, ein Piaster hat ungefähr den Wert von 18 Pf
Scherif	religiöser Titel der Nachkommen Mohammeds
Shams	arabisch für „Sonne“
Tariqa	arabisch für „Weg“, auf dem eine religiöse Gemeinschaft wandelt
Urabi-Bewegung	nationale Volksbewegung von 1879 bis 1882 in Ägypten gegen die internationale Kontrolle von Finanz- und Wirtschaftspolitik
Warda	arabisch für „Blume“

Impressionen:







Z ₁ = Zelle 1	Zelle des gefangenen Boten
Z ₂ = Zelle 2	leer
Z ₃ = Zelle 3	leer
Z ₄ = Zelle 4	Insasse dieser Zelle befindet sich in Verhörraum 2
Z ₅ = Zelle 5	ein inhaftierter Gefangener
Z ₆ = Zelle 6	leer
Z ₇ = Zelle 7	ein inhaftierter Gefangener
V ₁ = Verhörraum 1	leer
V ₂ = Verhörraum 2	eine Wache mit dem Gefangenen aus Zelle 4
W = Wachraum	drei Wachen die abwechselnd im 15-Minuten-Zyklus auf der eingezeichneten Route Patrouille gehen

Die anderen Gefangenen sind aufgrund ihres Bezugs zum Mahdi eingesperrt. Sollten die Spieler sich dazu entscheiden, diese ebenfalls zu befreien, so bekommen sie am Ende des Abenteuers pro befreiten Gefangenen und pro Person weitere 2 EP. Diese Personen spielen für das weitere Abenteuer keine Rolle, so dass es nicht darauf ankommt, dass sie von den Spielern gerettet werden.

Die Befreiung kann theoretisch ohne Blutvergießen gelöst werden. Sollten die Spielerfiguren aber zu viel Lärm machen oder sollten die Wachen aufmerksam werden und dann Alarm schlagen, so treffen binnen 1W3 Minuten weitere 1W6 Wachen ein. Weitere 1W6 Minuten später 1W20 Soldaten. Wiederum 1W6 Minuten später ist das gesamte Fort wach und die Spieler werden gefangen genommen, wodurch das Abenteuer als gescheitert anzusehen wäre.

Alarmieren sie einige Wachen, können dann jedoch fliehen, schaffen sie es zwar in ihre Verstecke zurück, müssen aber daraufhin 1W6 Tage untertauchen, was wertvolle Zeit für Nachforschungen kostet.

Art der Information	Herkunft der Information	Antwort
Wie viele militärische Einheiten befinden sich zum aktuellen Zeitpunkt in der Stadt?	höherer Militärangehöriger	ca. 7.000 Einheiten sind aktuell in der Stadt stationiert, sind einfache Soldaten, aber die Spielzeuge sind einige berittene Truppen. Es soll aber auch einige Grenadiere (Sprengtruppen mit Handgranaten o.ä.) geben.
Wie viele militärische Einheiten sind aktuell auf dem Weg in die Stadt?	höherer Militärangehöriger	Bis ca. eine Woche vor dem Ende der Belagerung sind offenbar keine Einheiten auf dem Weg in die Stadt. Ende der Belagerung aber werden Generäle und englischer Schiffe gen Khartoum erwartet, die dort eintreffen soll.
Wie viele militärische Einheiten sind außerhalb der Stadt stationiert?	höherer Militärangehöriger	keine Einheiten in unmittelbarer Nähe der Stadt.
Wann können im Bedarfsfall außerhalb stationierte Einheiten in der Stadt eintreffen?	höherer Militärangehöriger	Außerhalb stationierte Einheiten wären im Bedarfsfall vor dem Ende der Belagerung aber werden Generäle und englischer Schiffe gen Khartoum erwartet, die dort eintreffen soll.
Wie viele Nahrungsmittel sind in der Stadt vorhanden?	Verwaltungsangestellter oder Händler	in der Stadt befinden sich dutzende Tonnen Nahrungsmittel aufgrund des heißen und trockenen Klimas, die nicht schlecht werden (Dörrobst...)
Wie lange reichen die Nahrungsmittel in der Stadt?	Verwaltungsangestellter oder Händler	die vorhandenen Nahrungsmittel würden bei normaler Versorgung Monate reichen. Je nach Fragezeitpunkt und die daraus zu folgernde Dauer der Belagerung können die Spieler aber durch einen Großbrand in den Vorratskellern, wenn Lebensmittelvorräte zerstört wurde und nur noch wenige Tage durchhalten könnten.
Wie viele Brunnen gibt es in der Stadt?	Verwaltungsangestellter oder Stadtbewohner	in Khartoum existieren Dutzende Brunnen, die von der Verwaltung angelegt wurden.
Wo befinden sich die Brunnen?	Verwaltungsangestellter, Stadtbewohner oder eigene gezielte Beobachtung	die Brunnen sind eigentlich an fast jeder Ecke der Stadt zu finden.
Woher werden diese Brunnen gespeist?	Verwaltungsangestellter	die Brunnen werden durch unterirdische Kanäle gespeist.
Welche Fluchtwege gibt es im Notfall aus der Stadt hinaus?	Verwaltungsangestellter oder höher gestellter Stadtbewohner oder eigene strategische Einschätzung	der wahrscheinlichste Fluchtweg wäre über den Fluss hinaus.
Wie ist die Stadt befestigt?	Militärangehöriger, Verwaltungsangestellter oder eigene Beobachtung	landseitig umgibt ein Wall mit Wassergraben die Stadt.
An welchen Stellen ist die Stadt besonders stark bewacht?	Militärangehöriger oder eigene Beobachtung (mindestens drei Tage nötig)	Wachposten patrouillieren in sehr kurzen Abständen am Flussufer, um mögliche Eindringlinge zu entdecken können.
An welchen Stellen ist die Stadt kaum bewacht?	Militärangehöriger oder eigene Beobachtung (mindestens drei Tage nötig)	schwache Bewachung am stark befestigten Flussufer, Führung offenbar auf Höhe und Stärke der Befestigung.
Wo gibt es bekannte Schwachstellen in der Verteidigung der Stadt?	Militärangehöriger oder eigene Beobachtung (mindestens drei Tage nötig)	die Flussseite ist zwar stärker bewacht, aber ohne wirkliche Befestigungsanlage die die Verteidigungslinie – vor allem in der Nacht – durch geschickten Schwimmer hier gelangen können.
Gibt es Verteidigungswaffen in der Stadt?	Militärangehöriger oder Gastwirt	In einem Lager nahe des Gouverneurs sind Artilleriegeschütze geben. Da sie jedoch nicht für die Unterstützung einer Armee sind, spielen sie für eine Belagerung keine Rolle.
Wie viele Waffen gibt es in der Stadt?	Militärangehöriger	in der Stadt befinden sich tausende Säbelschneidewaffen. Gerüchten zufolge soll es irgendwo in der Stadt mehrere Artilleriegeschütze geben.
Wie viel Munition gibt es in der Stadt?	Militärangehöriger oder Gastwirt	die Gewehre haben genügend Munition, um die ersten Angriffswellen abwehren zu können.
Wie sieht die Hierarchie im lokalen Militär aus?	Militärangehöriger oder reicherer Händler	Charles Gordon ist der höchste militärische Offizier, darunter kommen die Generäle.
Wie sieht die Hierarchie in der Verwaltung aus?	Verwaltungsangestellter oder reicherer Händler	Oberste zivile Instanz ist Charles Gordon, darunter kommen der breiter Verwaltungsapparat über viele Stellen.
Wie ist die aktuelle Stimmung in der Stadt?	Stadtbewohner und eigene Beobachtung (eine Woche nötig)	die Stimmung in der Stadt ist niedergedrückt, aber die 50.000 Mann starken Armee des Mahdi sind bereit für den Kampf.
Sind Leute für den Mahdi?	Stadtbewohner	die Stadtbewohner, die in der Stadt verbleiben, sind keine Anhänger des Mahdi.

Wo ist das Militär stationiert?

Militärangehöriger oder Stadtbewohner

Forts sind auf der Karte eingezeichnet

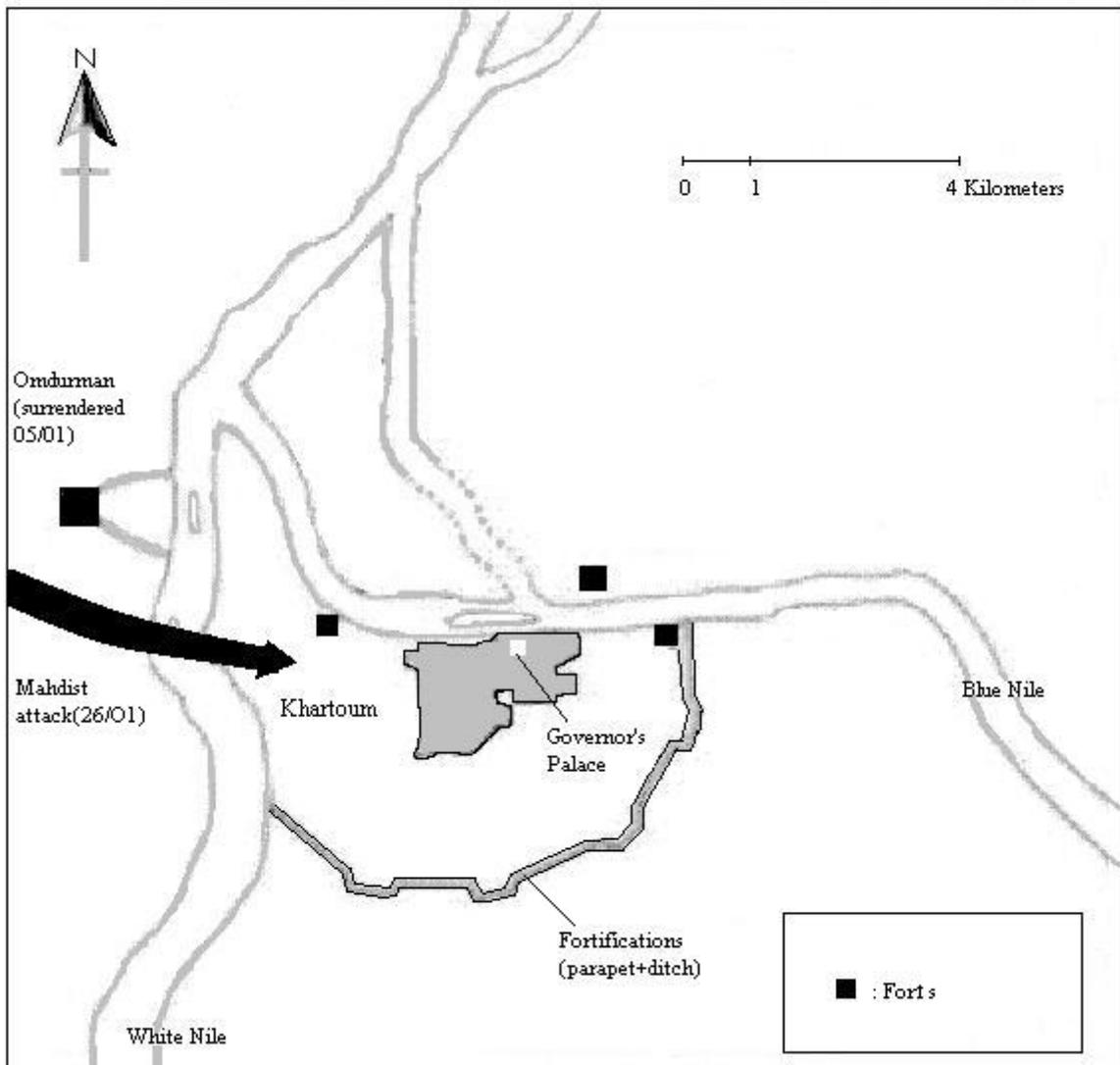


Bild	Herkunft	Lizenz
Mahdi	Wikipedia.de	Gemeinfrei
Khartoum	Wikipedia.de	Vermutlich gemeinfrei
Belagerungsgeld	Wikipedia.dw	Gemeinfrei
Tod Gordons	Wikipedia.de	Gemeinfrei
Gordon	Wikipedia.de	Gemeinfrei
War in the Sudan	Wikipedia.org	Public domain
Siege of Khartoum	Wikipedia.org	GNU
Politische Karte Sudan	Wikipedia.de	GNU
Mahdist-State	Wikipedia.de	In USA gemeinfrei
Schlacht von Omdurman	Wikipedia.de	?
Sudan unter britischer Kontrolle	Wikipedia.de	Gemeinfrei
Mahdisten in der Schlacht von Omdurman	Wikipedia.de	Gemeinfrei
Historische Karte	Wikipedia.de	Gemeinfrei