

Gemeiner Mob¹



Hintergrund:

Das Bauernvolk lässt sich leicht aufstacheln, um auf die Jagd nach Hexen oder anderem unnatürlichen Elementen zu gehen. Das Ergebnis ist oft der altbekannte gemeine Mob. Ein Mob ist nicht bewaffnet wie eine normale Einheit. Die Bauern, Handwerker und Landarbeiter schnappen sich einfach, was ihnen gerade vor der Nase rumbaumelt: Mistgabeln, Schmiedehämmer, Sensen, Knüppel, Nudelhölzer und natürlich Fackeln. Fanatiker jeder Art sind oft Initiatoren solcher menschengewordenen Lynchjustizen.

Gemeiner Mob

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Kerneinheit Einheitentyp
Bauer	4	2	2	3	3	1	3	1	5	Infanterie
Fanatiker	4	2	2	3	3	1	3	1	8	Infanterie

Einheitengröße: 20+

Ausrüstung: Die Waffen des Mobs zählen für alle belange als Handwaffe mit Flammenattacken.

Sonderregeln

Bauernabschaum: Bauern gehören nicht auf ein Schlachtfeld. Das kann jeder Krieger bestätigen. Daher verursacht ein Mob niemals Paniktests für befreundete Einheiten.

Ich geh' lieber wieder nachhause: So schnell wie ein Mob gebildet wurde, so schnell kann er auch wieder zerfallen. Immer wenn ein Test gegen den Moralwert durchgeführt wird, wirft ein Mob 3W6 und streicht den niedrigsten Wert.

Fanatiker: Fanatiker sind irre Geister, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Die bekanntesten Beispiele dafür sind die Flagellanten des Imperiums oder die Gralspilger der Bretonen. Solange ein gemeiner Mob mindestens einen Fanatiker enthält, entfällt die Sonderregel „Ich geh' lieber wieder nachhause“, da sie es sind, die den Mob antreiben. Fanatiker werden immer an vorderster Front der Einheit platziert und gelten für alle belange als Champions.

Die Hexenjäger: Wenn deine Armee die Hexenjäger (Johann von Hal und Wilhelm Hasburg) enthält, dürfen diese sich der Einheit anschließen und gelten für alle Belange als *Fanatiker* der Einheit. Beachte, dass die beiden keine anderen Fanatiker neben sich dulden. Solange sich die Hexenjäger der Einheit angeschlossen haben, ist diese *Immun gegen Psychologie* und *Unnachgiebig*.

Punktkosten: Ein gemeiner Mob von 20 Bauern kostet insgesamt **40 Punkte**. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Bauern für je **+2 Punkte** vergrößert werden. Werte bis zu 50 % der Bauern für je **+3 Punkte** zu Fanatikern auf.

¹ Nach einer Idee von DodoRevolte und Silverdragon83. Bild: <http://chappleau.us/Img/Mob.gif>