

# Gemeiner Mob<sup>1</sup>



## 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. Initiatoren solcher menschengewordenen Lynchjustizen sind oft Fanatiker jeder Art. Diese

irren Geister haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Die bekanntesten Beispiele dafür sind die Flagellanten des Imperiums und die Gralspilger der Bretonen. Ohne diese Fanatiker zerfällt ein Mob oft so schnell, wie er gebildet wurde. Geübte Krieger sind oft der Meinung, dass solche Bauernversammlungen nichts auf einem Schlachtfeld zu suchen haben.

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

**Einheitengröße:** 20+

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

## Sonderregeln

**Bauernabschaum:** Ein Mob verursacht niemals Paniktests für befreundete Einheiten.

**Ich geh' lieber wieder nachhause:** Immer wenn ein Test gegen den Moralwert durchgeführt wird, wirft ein Mob 3W6 und streicht den niedrigsten Wert.

**Fanatiker:** Solange ein gemeiner Mob einen Fanatiker enthält, entfällt die Sonderregel „Ich geh' lieber wieder nachhause“.

**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 19 Bauern und einem Fanatiker kostet insgesamt **50 Punkte**. Das Regiment kann durch das Hinzufügen weiterer Bauern für je **+2 Punkte** vergrößert werden.

## Zusammenfassung

<sup>1</sup> Nach einer Idee von DodoRevolte und Silverdragon83. Bildnachweis: <http://chapleau.us/Img/Mob.gif>