

Sonderregeln für Hunde in Dingstown

Der Hund ist ein treuer Begleiter, der einem Modell („Herrchen“) fest zugeordnet ist und **6 Punkte** extra kostet. Er wird zusammen mit der Spielerfigur bewegt, muss aber nicht zwingend in der Nähe des Herrchens bleiben, d.h., es ist kein Sichtkontakt erforderlich. Der Spieler kann frei wählen, ob er zuerst mit dem Herrchen oder dem Hund zieht. Wenn das Herrchen tot ist und der Hund weiter agiert, wird der Hund mit einer Spielkarte anstelle seines Herrchens aktiviert.

Ansonsten setzen sich die Regeln für Hunde aus verschiedenen vorhandenen Regeln zusammen:

- Der Hund kann, wenn er aktiviert wird, **zwei Aktionen** durchführen: Bewegen oder im Nahkampf angreifen. Alle anderen Aktionen stehen ihm nicht zur Verfügung, also auch kein Hinterhalt. Ausnahme: Sonderregel „Aufmerksamkeit“ (s.u.)
- Ein **Nahkampf-Angriff** des Hundes erfolgt nach den normalen NK-Regeln, also mit Angriffsbonus +1 in der ersten Runde, aber ohne weitere Boni.

Alternative: Je nach Art des Hundes kann ein großer Hund einen generellen NK-Bonus von +1 erhalten. Er kostet dann 8 Punkte, verliert aber den Vorteil, ein kleines Ziel zu sein. Die Spieler können sich darauf einigen, was als großer Hund gilt.

- Der Hund hat den Standard-**Ausweichenwurf von 8+**.
- Wenn das Herrchen im Nahkampf einem Treffer nicht ausweicht, kann stattdessen der Hund **geopfert** werden, der sich dazwischen wirft (wirkt wie ein weiterer Lebenspunkt im Nahkampf), sofern der Hund am Nahkampf beteiligt ist oder in bis zu 5 cm (2 Zoll) Entfernung steht; der Hund wird dann automatisch diese kurze Entfernung bewegt und benötigt dafür keine Aktion. Dies gilt nicht bei Treffern auf das Herrchen durch Beschuss.
- Der Hund kann vor sich nähernden Gegnern warnen – er kann für 2 Punkte die Scout-Eigenschaft „**Aufmerksamkeit**“ (S. 77) erhalten und entdeckt dann versteckte Menschen, Tiere und besondere Gegenstände sowie Fallen im Umkreis von 50 cm (20 Zoll) auf 6+.
- Wenn das **Herrchen** vor dem Hund **stirbt**, z.B. durch Beschuss, agiert der Hund unberechenbar. Einen W20 Würfeln, das Ergebnis gilt für den Rest des Spiels:
 - 1-6: Der Hund ist traurig und schnüffelt am toten Herrchen – der Hund wird aus dem Spiel entfernt.
 - 7-13: Der Hund greift die gegnerische Bande an, immer die am nächsten stehende Figur.
 - 14-20: Der Hund greift immer die am nächsten stehende Figur an, egal, zu welcher Bande sie gehört.
- **Bewegungsgeschwindigkeit** des Hundes: 24 cm (wie Pferde).
- Der Hund ist ein **kleines Ziel** (Sonderregel S. 49) und wird daher um -1 schwerer durch Beschuss getroffen. Dies gilt nicht bei NK-Attacken.
- Maximal **zwei Hunde** pro Bande.

Zusammenfassung Hund (6 Punkte):

- 2 Aktionen
- Bewegung 24 cm
- Ausweichenwurf 8+
- Bei Beschuss -1 auf Trefferwurf (kleines Ziel)
- Kann sich für sein Herrchen im NK opfern.

