

DIE MIMIC

Ein Blatt. Zwei Würfel. Zehn Minuten. · Solo-Dungeon · W20, W6, Bleistift · Regeln v0.5

Lauf Nr. _____
Ergebnis (Räume / Sieg): _____

VORBEREITUNG: 1. Held erschaffen (Kasten unten). 2. W6 für den Boss:
☐ 1–2 Lich ☐ 3–4 Drache ☐ 5–6 Dämonenfürst **3. Start in A1.**

HELD Erschaffen: 4 W6 werfen, den niedrigsten Würfel streichen; die drei Augenzahlen (1–6) sind deine Werte, frei verteilt.
Bonus: 1–2 → +0 · 3 → +1 · 4 → +2 · 5 → +3 · 6 → +4

STÄRKE ☐ Bonus ☐
Angriffsbonus = Bonus + Angriffs-Stufen

GESCHICK ☐ Bonus ☐
Paradebonus = Bonus + Parade-Stufen (Parade, Fallen) · Schleichen: W20 + voller Wert + Parade-Stufen

ZÄHIGKEIT ☐ Leben ☐
Leben = 6 + Wert

STUFEN jeder 2. Strich — Angriff +1 ☐☐☐☐ Parade +1 ☐☐☐☐ Leben +2 ☐☐☐☐

ERFAHRUNG Strich je Monster · ★ = sofort Stufe ankreuzen

LEBEN ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

GEGENSTÄNDE ☐ ☐ ☐

MIMIC ☐ einmal pro Lauf

DUNGEON Start unten links, Boss oben rechts. Beim Betreten 2W6, Inhalt eintragen. Nur orthogonal ziehen.

Reihe 4	**A4** 2W6 __ Wunden---------- R	**B4** 2W6 __ Wunden---------- R	**C4** 2W6 __ Wunden---------- R	**D4** **BOSS** Wunden: _ _ _ _ _ _ _ _ (Striche = Wunden des Bosses)
Reihe 3	**A3** 2W6 __ Wunden---------- R	**B3** 2W6 __ Wunden---------- R	**C3** 2W6 __ Wunden---------- R	**D3** 2W6 __ Wunden---------- R
Reihe 2	**A2** 2W6 __ Wunden---------- R	**B2** 2W6 __ Wunden---------- R	**C2** 2W6 __ Wunden---------- R	**D2** 2W6 __ Wunden---------- R
Reihe 1	**A1** **START** R	**B1** 2W6 __ Wunden---------- R	**C1** 2W6 __ Wunden---------- R	**D1** 2W6 __ Wunden---------- R

Die Mimic · Regeln v0.5 · CC BY-NC-SA 4.0 · diemimic.chaosinstitut.de

DIE MIMIC

MONSTER (Angriff / Verteidigung / Wunden)

Reihe	6 schwach	7 normal	8 stark
4 (oben)	Minotaurus 15 / 17 / 5	Schwarzer Ritter 15 / 17 / 6	Vampir 16 / 18 / 5
3	Gargoyle 13 / 15 / 3	Oger 13 / 15 / 5	Troll 14 / 16 / 5
2	Skelett 12 / 14 / 2	Ork 12 / 14 / 3	Ghul 13 / 15 / 3
1 (unten)	Riesenratte 10 / 12 / 1	Goblin 11 / 13 / 2	Riesenspinne 11 / 13 / 3

SO LÄUFT EIN ZUG

1 Nachbarraum wählen (nur waagerecht/senkrecht) und betreten. Start ist A1.

2 Neuer Raum: 2W6 werfen, Zahl eintragen, Inhalt ausführen (Tabelle und „Im Raum“ unten). Besuchter Raum ohne Monster: Rast, wenn noch kein „R“. Mit Monster: wieder schleichen oder kämpfen.

3 Monster: schleichen oder kämpfen (siehe „Begegnung“ unter dem Raster). Besiegt → Strich; jeder 2. Strich → Stufe sofort ankreuzen.

4 Leben 0 → gefallen. Boss in D4 besiegt → gewonnen.

RAUM BETRETEN: 2W6

- **2** Geheimgang: in beliebigen Nachbarraum (auch diagonal), ohne Wurf
- **3** Altar
- **4** Falle
- **5** Schatz
- **6** Monster schwach
- **7** Monster normal
- **8** Monster stark
- **9** Schatz
- **10** Falle
- **11** Altar
- **12** Elite: W6 → 1–2 schwach, 3–4 normal, 5–6 stark, jeweils aus der Reihe darüber (Reihe 4: Leibwächter)

IM RAUM

Falle W20 + Paradebonus ≥ Fallenwert der Reihe (Reihe 1: 8 · 2: 11 · 3: 14 · 4: 17), sonst 2 Leben weg, in Reihe 3–4 sogar 3 Leben.

Altar Alle Leben auffüllen ODER eine Stufe ankreuzen.

Schatz W6 auf die Schatztabelle (unten rechts).

Geheimgang Du musst springen: in einen beliebigen Nachbarraum, auch diagonal, ohne Wurf. Der Zielraum gilt als besucht und leer (keine Rast beim Ankommen); der Bossraum löst den Bosskampf aus.

Rast Betrittst du einen schon besuchten Raum ohne Monster erneut (auch nach einer Flucht oder absichtlich zurücklaufen), bekommst du einmal 2 Leben → „R“ ankreuzen. Nicht beim ersten Betreten.

Besuchter Raum wird nicht neu gewürfelt. Ein stehen gelassenes Monster behält seine Wunden.

SPIELENDE

Boss besiegt → gewonnen. Gefallen → Ergebnis = Zahl der besuchten Räume (Start zählt mit). Danach radieren.

SCHATZ: W6

1 Heiltrank
Einmalig: 5 Leben zurück, jederzeit

2 Schild
Einmal pro Kampf einen verlorenen Lebenspunkt ignorieren

3 Scharfe Klinge
Deine natürlichen 19 zählen wie eine 20

4 Glücksamulett
Einmalig: einen Schlagabtausch oder einen Fallenwurf wiederholen

5 Fackel
Einmalig: einen gerade gewürfelten Raum neu würfeln, auch eine Falle, bevor du gegen sie wirfst

6 Zauberstab
Einmalig: einem Monster (auch dem Boss) sofort 2 Wunden zufügen

Nehmen oder liegen lassen. Drei Felder; ein neuer Gegenstand ersetzt einen alten. Heilung nie über das Maximum. Einmalige Gegenstände nach Gebrauch durchstreichen.

BEGEGNUNG

Schleichen (vor dem ersten Schlag)

W20 + voller Geschick-Wert + Parade-Stufen ≥ Angriff des Monsters: du bist vorbei und ziehst weiter, kein Strich, das Monster bleibt im Raum (kein „R“ dort). Misslingt: 2 Leben weg, Kampf. Nicht beim Boss, nicht bei der Mimic. Faustregel: ab Geschick-Wert + 9 ≥ Angriff hast du 60 %.

Erstschlag Zu Beginn jeder Begegnung (auch nach misslungenem Schleichen, nicht gegen ein Monster, vor dem du geflohen bist): Ist der Angriff des Monsters höchstens dein Paradebonus + 12, trifft es dich im ersten Schlagabtausch nicht, und dein Angriff trifft automatisch (trotzdem werfen: 20 = 2 Wunden).

Kampf: pro Schlagabtausch den W20 zweimal werfen

1. Angriffswurf: W20 + Angriffsbonus ≥ Verteidigung → 1 Wunde. Natürliche 20: 2 Wunden, trifft immer.

2. Paradewurf: W20 + Paradebonus ≥ Angriff → nichts, sonst 1 Leben. Natürliche 1 = Patzer: 2 Leben. Beide zählen, auch wenn das Monster fällt. Angriffs-1 und Parade-20: nichts Besonderes.

Wiederholen, bis das Monster fällt oder du fliehst. Besiegt → Erfahrungsstrich. Fallen Monster und Held im selben Wurf, bist du tot.

Beispiel Stärke 5 (+3) gegen Goblin (Verteidigung 13): rot 10 + 3 = 13 → Wunde. Geschick 4 (+2) gegen Angriff 11: blau 8 + 2 = 10 → 1 Leben weg.

Fliehen Jederzeit im Kampf zurück in den Raum, aus dem du kamst: 1 Leben weg, das Monster bleibt mit seinen Wunden stehen (notieren). Geht auch bei Elite und Mimic.

Stufe Jeder 2. Erfahrungsstrich und jeder Altar-Bonus: Kästchen bei Angriff +1, Parade +1 oder Leben +2 ankreuzen (max. 4 je Zeile). Leben +2 hebt das Maximum und heilt sofort. Parade-Stufen zählen auch bei Fallen und beim Schleichen.

DER BOSS

1–2 Lich
Angriff 18 · Verteidigung 15 · 7 Wunden
Deine Parade zählt –2

3–4 Drache
Angriff 19 · Verteidigung 16 · 6 Wunden
Auch deine 2 auf der Parade ist ein Patzer

5–6 Dämonenfürst
Angriff 18 · Verteidigung 15 · 8 Wunden
Du darfst nicht fliehen

Sitzt in D4 (im Kopf angekreuzt). Kein Schleichen. Fliehen erlaubt, wenn seine Eigenheit es nicht verbietet. Fällt der Boss im selben Wurf, in dem du dein letztes Leben verlierst, bist du tot.

MIMIC (EINMAL PRO LAUF)

Die erste 6 beim Schatzwurf: die Truhe lebt! Kämpft wie das starke Monster der Reihe, hat aber eine Wunde mehr (Reihe 1–4: 4 / 4 / 6 / 6 Wunden). Besiegt → Strich + Zauberstab. Kein Schleichen. Sobald sie erscheint, Mimic-Feld beim Helden ankreuzen; jede weitere 6 ist ein normaler Zauberstab.

ELITE REIHE 4: LEIBWÄCHTER

Angriff 15 · Verteidigung 17 · 7 Wunden