

Vereinfachte Spektrum-Regeln

Wer keine Farbwürfel benutzen und Zahlen keine Farben zuordnen will, kann auf folgende Regeln zurückgreifen. Sie ändern wenig an den Spielwerten und den Wahrscheinlichkeiten.

Würfelproben

Man würfelt mit normalen W6 statt mit Farbwürfeln. Im unverletzten Zustand ist jede 5 und 6 ein Erfolg, ist man schwer verletzt, ist jede 6 ein Erfolg.

Bei schweren Proben muss man mindestens eine 6 rollen, bei sehr schweren Proben mindestens zwei Sechsen. Fünfen zählen als Zusatzerfolge, wenn diese Grundbedingungen erfüllt sind.

Bei leichten Proben wird der Mindestwert auf 4 gesenkt, bei sehr leichten auf 3. Erleichterungen können folgende sein:

- Unterstützung durch Magie oder Hightech
- Für die Aufgabe genau passendes Spezialwerkzeug
- Mehr als genug Zeit zur Vorbereitung
- Spezialisierung in der Aufgabe, z. B. durch den Beruf
- Deutlich bessere Waffen als die der Gegner
- Zusätzliche Hilfe durch Dritte

Wenn man überwiegend Einsen würfelt (mehr als die Hälfte), tritt eine Komplikation ein, egal ob die Aktion gelungen oder Mislungen ist. Wenn man nur Einsen würfelt, geht etwas katastrophal schief.

Kampf

Im Kampf ist die Summe der eigenen Erfolge gleich den erwürfelten Erfolgen abzüglich der Erfolge des Gegners. Bei einem Erfolg erhält der Gegner genau die Anzahl an Verletzungspunkten, die bei der Waffe angegeben sind. Jeder zusätzliche Erfolg erhöht sich die Zahl der Verletzungspunkte um 1.

Wenn ein Charakter durch einen Treffer mindestens 5 Verletzungspunkte erhalten hat oder dessen Gesamtzahl an Verletzungspunkten auf 10 gestiegen ist, kann auf die Fähigkeit Athletik des Charakters gewürfelt werden. Jeder Erfolg reduziert den Schaden des Treffers um 1, bis auf ein Minimum von 1.

Rüstung reduziert die Verletzungspunkte eines Treffers um einen relativen Wert. Eine sehr leichte Rüstung reduziert die Punkte um ein Fünftel, eine sehr schwere Rüstung um die Hälfte (normal gerundet).