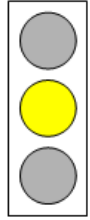


NATUREREIGNISSE UND -KATASTROPHEN



Ein Naturereignis ist ein zeitlich begrenztes und ungewöhnliches Ereignis in der Natur, wie z. B. ein Blitzschlag, der nur wenige Sekunden dauert oder ein Gletscherabbruch, aber auch eine Dürre, die Monate dauern kann. Eine Naturkatastrophe ist hingegen ein Naturereignis, das katastrophale Auswirkungen auf Humanoiden und ihren Lebensraum haben.

Das Erleben eines Naturereignisses oder auch das Überleben in einem Katastrophengebiet, kann ein spannender Teil eines Abenteuers sein oder auch Stoff für ein ganzes oder auch für mehrere Abenteuer bieten. Die Darstellungen der Ereignisse und Katastrophen mögen dafür hilfreich sein, auch mit den Regeln, die dafür genutzt werden können.

Inhalt	Seite
Aggressives Gewitter	2
Ascheregen	2
Bilokationsfeld	3
Blitzeis	3
Elektrischer Wind	3
Epidemie / Pandemie	4
Erdbeben	4
Erdrutsch und Bergsturz	4
Geysire	5
Giftgas	5
Gravitative Anomalie	5
Hagelschlag	6
Impakt	6
Insektenplage	6
Kosmischer Sturm	7
Kugelblitz	7
Lawine	7
Leviathan	8
Meteoritenregen	8
Nebel und Solutio	8
Para-Riss	9
Polkappensprung	9
Präsolarer Nebel	9
Protuberanz und Sternenstrahlung	10
Pyro-Pollen	10
Sandsturm	10
Saurer Regen	11
Schneesturm	11
Smog	11
Starkregen	11
Steinschlag	11
Sternenfeuer	12
Stürme, Tornados und Orkane	12
Sturmflut und Tsunami	12
Sümpfe und Moore	13
Tierregen	13
Überschwemmung	13
Vulkanausbruch	13
Wald- und Wiesenbrand	14

Aggressives Gewitter

Bezeichnung für ein extremes Gewitter, bei dem Blitze auch querschließen können. Ein Aggressives Gewitter entsteht bei einer hoch- und tiefreichenden feuchtilabilen Schichtung der Atmosphäre und relativ hohem Wasserdampfgehalt in der Luft. Es treten daraufhin Wettererscheinungen mit plötzlichen luftelektrischen Entladungen auf. Eine wolkige und extrem dichte Nebeldecke erstreckt sich über den Erdboden und ermöglichen, dass Blitze querschließen können, auch von unten nach oben. Die Blitzschläge können Humanoiden betäuben oder töten, Brände verursachen und Metallteile schmelzen lassen. Aggressive Gewitter treten vor allem auf Gestirnen bzw. in Landschaften statt, mit sehr hoher Luftfeuchtigkeit. Diese Gewitter entstehen auch, wenn ein Gestirn unter Polkappenverschiebungen und Gravitativen Anomalien leidet.



Einsatz und Regeln: Die Charaktere müssen ein Gebiet durchqueren, das von einem Aggressivem Gewitter betroffen ist. Sie können es durchlaufen, -fahren oder -fliegen und müssen dabei durch den Nebel und evtl. auch an Hindernissen vorbei. Da bei einem Aggressivem Gewitter auch EMP auftreten, können Navigationssysteme kaum eingesetzt werden.

- Nach jeder Runde schlagen W6 Blitze in das Gebiet ein. Die betroffenen Felder werden vom Würfel ermittelt.
- Es wird außerdem für jeden Blitz ermittelt, wohin der Blitz zieht. Er schlägt also nicht nur in das Feld ein, sondern jagt weiter in eine Richtung. Erst wird mit dem W10 die Richtung ermittelt: 1 = nach diagonal oben links, 2 = nach oben, 3 = nach diagonal oben rechts usw. Bei 5 bleibt der Blitz an seinem Einschlagsort. Bei 10 breitet er sich in zwei Richtungen aus. Danach bestimmt der W10, wie weit der Blitz in diese Richtung zuckt.
- Der Blitz richtet auf dem Feld und entlang seiner Spur einen Schaden an. Auf dem eingeschlagenen Feld verursacht er 15 TP, einen Schock und Ohnmacht. Auf der Spur, die er durchzieht verursacht er 10 TP, einen Schock und evtl. eine Ohnmacht, wenn der TW auf WS misslingt. Die Folgen sind anhand der Trefferliste zu entnehmen.
- Sollte ein Charakter einen GL-Wert von mind. 18 haben, kann ein automatischer TW auf GL gemacht werden, wenn man vom Blitz betroffen wäre. Bei einem gelungenen TW ist die Person nicht vom Blitz erwischt worden. Jeder weitere TW auf GL wird jeweils – 1 WM.

Ascheregen

Ascheregen ist die Bezeichnung für vulkanische Asche, die durch einen Vulkanausbruch in die Luft gestoßen wird, die Atmosphäre füllt und wie ein Regen zu Boden kommt. Der Aschestaub ist kleiner als 2 mm und wird als Pyroklasten bezeichnet. Es sind feine Lava-Fetzen, Glasfragmente, klein zerriebenes vulkanisches Gestein oder auch Einzelkristalle. Die feine Asche kann mehrere Jahre lang die Atmosphäre eines Gestirns umkreisen. Sie verursacht Dämmerungserscheinungen, Himmelsverfärbung und können Gewitter auslösen und auch jahrelang das Klima beeinflussen. Vulkanische Asche enthält große Mengen an giftigen Substanzen. Die Aschepartikel können sich, bei hoher Konzentration, in der Lunge ansammeln und Husten, Atemnot und Lungenvernarbungen auslösen. Auch der Flugverkehr kann durch die feinkörnige Asche betroffen sein. In der Nähe eines Vulkans kann die Asche Triebwerksausfälle und eine Verunreinigung der Flugteile verursachen. Die Scheiben der Luftfahrzeuge können durch die Aschepartikel undurchsichtig werden, so dass keine Sicht mehr besteht. Auf dem Wetterradar sind die Aschepartikel häufig nicht erkennbar, weil sie zu klein sind. Vulkanasche hat aber auch einen positiven Effekt, nämlich verbessern sie nach wenigen Jahren den Bodenwert für die landwirtschaftliche Nutzung.

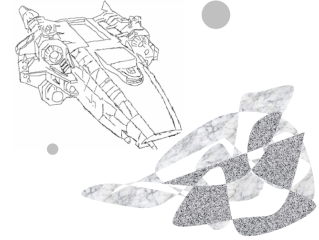
Einsatz und Regeln:

- In unmittelbarer Umgebung zum ausgebrochenen Vulkan wird der Flugverkehr beeinträchtigt. Dem Piloten muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet das Flugfahrzeug einen Triebwerksausfall. Außerdem werden Teile des Flugfahrzeuges verunreinigt.
- In unmittelbarer Umgebung zum ausgebrochenen Vulkan kann es zu einem Ascheregen kommen, der die Atmung der dortigen Humanoiden beeinträchtigt. Stündlich muss der TW auf VIT gelingen, der je Std. – 1 WM wird. Misslingt der TW auf VIT, erleidet die Person – 1 LE, – 1 VIT und ein TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet die Person außerdem eine Atemnot und erhält dadurch einen Schock und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig.
- Der Ascheregen hält W100 Std. lang an.



Bilokationsfeld

Dieses Naturereignis tritt im Weltall auf, allerdings äußerst selten. Es handelt sich um ein Feld elektrischer ekto-energetischer Teile, die sich als kilometergroße Wolke im Weltall fortbewegt. Woher Bilokationsfelder stammen, ist wissenschaftlich nicht geklärt. Nähert sich ein Raumschiff einem Bilokationsfeld, bewegt sich das Bilokationsfeld sekundenschnell zielstrebig auf das Raumschiff zu. Es „fühlt“ sich zum Objekt hin angezogen. Das Bilokationsfeld durchdringt Schild und Raumschiff und zerstört sich dabei selbst. Die Folge ist dann, dass alle Lebewesen an Bord des Raumschiffes plötzlich gespiegelt und neu existent geschaffen werden.



Einsatz und Regeln:

- Bilokationsfelder sind selten und sehr unbekannt. Um sie zu kennen und zu erkennen, ist in Kosmologie der Wert 17 nötig. Die Schiffsinstrumente werden das Bilokationsfeld als eine Art Teilchenwolke wahrnehmen. Dann dauert es aber nur noch wenige Sekunden und das Bilokationsfeld hat das Raumschiff erreicht. Ein Waffeneinsatz gegen das Bilokationsfeld ist nutzlos, ausgenommen mit einer Antimaterie- oder einer Kontraktionsbombe. Nachdem das Bilokationsfeld das Raumschiff erreicht hat, löst es sich auf. Lediglich Sphäriker können dem Bilokationsfeld ausweichen.
- Jedes Lebewesen an Bord des Raumschiffs und somit auch jeder Humanoid verliert die Hälfte der LE und entsteht einige Meter als eigenständiges Wesen komplett neu, ebenso bekleidet, gerüstet und bewaffnet, aber ebenso nur mit der anderen Hälfte der LE. Für Humanoiden bedeutet das, ein konkurrierendes Ich im Raumschiff vorzufinden, mit den gleichen Fähigkeiten und Gedanken. Sobald eine der beiden humanoiden Gestalten an LE verliert, gewinnt das andere Duplikat diesen Wert zurück. Die eine Person nimmt ab, die andere zu, solange bis es nur noch eine Gestalt gibt. Die ebenbildlichen Personen oder Kreaturen sind daran interessiert, ihr Ebenbild zu eliminieren, um zu überleben. Lediglich gutartige Elben würden vielleicht einen diplomatischen Weg suchen. Distanzieren sich die duplizierten Lebewesen über 1 Km voneinander, verlieren beide dauerhaft pro Tag – 1 LE. Handelt es sich um duplizierte ranghohe Mitarbeiter, wissen diese auch von den Geheimnissen des Raumschiffes und besitzen Sicherheitscodes usw.

Blitzeis

Blitzeis meint in diesem Zusammenhang nicht das plötzliche Zufrieren von Straßen, sondern ein plötzliches massives Abkühlen eines Gestirns und ganzer Landschaften. Es ist also ein globales Ereignis, das wie eine vorübergehende Eiszeit wirkt. Die Temperaturen können dabei plötzlich auf – 100 ° sinken. Gründe für ein Blitzeis sind vorübergehende oder anhaltende Veränderungen des Erdmagnetismus, massive Einwirkung durch einen Trabanten, plötzliche Abkühlung des Sterns oder Verfinsterung des Sterns durch andere Gestirne oder eine extreme Trübung durch Staub in der Atmosphäre. Blitzeis wird anfangs häufig durch orkanartige Stürme begleitet, dann bei weiterer Abkühlung von Hagelschlägen und später von Schneestürmen.

Einsatz und Regeln:

- Die aktuelle Temperatur nimmt je ¼ Std. um einen Grad ab. Der Zustand kann 24 Std. oder länger oder bis zu einer bestimmten Kältgrenze anhalten.
- Zu Beginn können orkanartige Stürme auftreten. Dann kommt es zu Hagelschlag und Schneestürmen, mit hohem Schneeaufkommen. Gewässer werden dabei vereist, ebenso ist die Wasserzufuhr unbrauchbar und auch Treibstoffe und elektronische Gerätschaften vereisen.
- Die Kälte kann einige Lebewesen dazu veranlassen, in zivilisierte Gebiete vorzudringen, um Nahrung zu jagen.

Elektrischer Wind

Elektrisch aufgeladener Wind ist ein Phänomen auf einigen wenigen Gestirnen, wie z. B. auf dem Planetoiden Elesa im Superior-Sektor. Der Wind bewegt sich aus eigenem Antrieb fort und fliegt, entlang bestimmter geomagnetischer Quellen und durch natürliche Winde angetrieben, in bestimmte Richtungen. Nach ihrer Entstehung sind Elektrische Winde noch stark aufgeladen. Im Laufe ihrer Bewegungen werden sie schwächer und lösen sich schließlich auf. Die Elesas auf dem Planetoiden Elesa nutzen diese Elektrischen Winde als Nahrungsquelle.



Einsatz und Regeln:

- Den elektrischen Wind kann man mit einem guten gelungenen TW auf WS am Glitzern am Horizont erkennen oder an einem leichten Knistern in der Luft, kurz bevor er eintrifft.
- Elektrische Winde können, je nach Wind- und geomagnetische Stärke, 3 – 15 Felder schnell sein (10 – 50 Km/h).
- Wird man von einem Elektrischen Wind ergriffen, erleidet man einen elektrischen Schlag, wie durch einen Blitz. Wie stark der elektrische Schlag ausfällt, wird mit dem W20 ermittelt. Siehe dazu in der Trefferliste unter „Blitz“ (Brandwaffen)!
- Elesas können auf ihre Art Elektrische Winde als Nahrung nutzen und den elektrischen Schlag mit einem TW auf WS umgehen (siehe unter Spezies Elesa!)

Epidemie / Pandemie

Als Epidemie wird der Ausbruch einer Krankheit in einem lokalen Bereich bezeichnet. Eine Pandemie hingegen meint einen globalen Ausbruch einer Krankheit auf einem Gestirn oder zumindest eine Epidemie, die sich auf ein ganzes Land auswirkt. Als pathologische Krankheit gilt eine Erkrankung, die durch Pathogene, also durch Krankheitserreger, ausgelöst wird. Als Krankheitserreger kommen Bakterien, Mykosen (Pilze und Pilzsporen), Parasiten, Prototheca (Mikroorganismen, wie Algen) und Viren in Frage. Die Ursache einer Pandemie liegt in der Ausbreitung der Krankheit, die meist durch die Infektiosität der Erkrankten verursacht wird, also durch eine Ansteckung. In der Kosmischen Epoche spielen Epidemien eine große Rolle, weil viele Pathogene durch die Raumfahrt auf neue Gestirne verschleppt wird oder weil unhygienische Zustände herrschen oder wegen mangelnder Medizin oder schlechtem Impfverhalten. Die zunehmende Resistenz vieler mutierter Erreger oder das Auftreten fremder Pathogene stellen die Mediziner vor großen Herausforderungen.

Einsatz und Regeln:

- Sollte ein Raumschiff nicht über einen Dekon-Raum verfügen oder diesen nicht genutzt haben, kann dadurch ein Pathogen eingeschleppt werden, der leicht eine Pandemie verursachen kann.
- Im Raum der Allianz, auf Civitas und auf Synkretis ist die Bevölkerung verpflichtet, sich impfen zu lassen. Das ist aber in den übrigen Teilen der Galaxis nicht der Fall und verursacht darum immer wieder Pandemien. Sofern bei der Charaktererstellung keine Impfung eingetragen wurde, gilt der Charakter als ungeimpft und es besteht die Gefahr, einer Infektion ohne Impfschutz.
- Siehe weiter unter „Krankheiten“!

Erdbeben

Ein Erdbeben ist eine großräumige Erschütterung des Erdbodens, ausgelöst durch Bewegungen in der Erdkruste. Erdbeben können einen zu Fall bringen, gefährlicher ist aber das Herabfallen von Bauelementen oder Ästen.

Einsatz und Regeln:

- Um sich bei einem Erdbeben auf den Beinen zu halten, ist ein TW auf MOT nötig. Die TW können erschwert werden, entsprechend der Stärke des Bebens. Mittleres Beben wird – 2 WM und schweres Beben – 4 WM.
- Herabfallende Gegenstände können tödlich sein oder verschieden viele TP verursachen. Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst wird er von einem Gegenstand getroffen. Mit dem W6 wird ermittelt, was herabfällt:
1 – 4 = Stein oder Ast: 4 TP (siehe in der Trefferliste bei mittlerer Schlagwaffe).
5 – 6 = Bauelement oder Baumteile: 7 TP (siehe in der Trefferliste bei schwerer Schlagwaffe).

Erdrutsch und Bergsturz

Ein Erdrutsch ist das Abgleiten von Erd- und Gesteinsmassen. Das kann durch starke Regenfälle ausgelöst werden, durch Schneeschmelze oder durch tektonische Bewegungen oder Erdbeben. Das Abholzen von Wäldern oder ausgedehnter Bergbau können eine Ursache für einen Erdrutsch sein. Bei einem Erdrutsch kommt es zu einem rotierenden Materialstrom, der auch Bäume, Eis- oder Schneemassen oder Bauwerke mit sich reißen kann.

Ein Bergsturz hingegen ist eine großvolumige, schnelle Fels- und Schuttbewegung, die mit höheren Geschwindigkeiten als ein Erdrutsch geschieht. Betroffenes Felsgestein verhält sich bei dem Sturz wasserähnlich und gleitet mit Geschwindigkeiten von über 100 Km/h die Hänge herab. Außerdem kann ein Bergsturz mehrere Millionen Kubikmeter bis hin zu einigen Hektar betragen. Kleinere Ereignisse nennt man Felsstürze. In den zurückbleibenden Schuttmassen entstehen häufig kleine Stauseen. Bei einem Eissturz werden Schnee, Eis und Schutt viele Kilometer weit befördert.

Einsatz und Regeln:

- Wer einem Erdrutsch ausgesetzt ist, vor allem aber einem Bergsturz, wird kaum eine Chance auf Überleben haben. Das Phänomen ließe sich darum eher in ein Abenteuer einbauen, indem die Charaktere in relativer Nähe diesem Naturereignis ausgesetzt sind. Dies könnte z. B. an den äußeren Rändern eines Erdrutsches oder Bergsturzes interessant sein, wo noch Felsstücke hinabstürzen oder die Aufgabe besteht darin, die Bewohner einer Ortschaft noch rechtzeitig zu evakuieren.
- Von einem Erdrutsch oder Bergsturz können auch Straßen und Eisenbahnlinien betroffen sein. Es können Flutwellen auftreten, weil Gesteinsmassen in größere Gewässer gestürzt sind.
- Nach einem Erdrutsch oder einem Bergsturz wird sich die Umgebung verändert haben. Neu entstandene Hänge können Zugänge blockieren, Ortschaften und Verkehrswege können verschüttet worden sein, ein neuer Stausee kann entstanden sein.

Geysire

Geysire (nihonisch: „wilde Ströme“) brechen häufig in jungvulkanischen Regionen aus. In den Schloten brodelte das Grundwasser, das durch den vulkanischen Grund erhitzt wird, bis der Druck einen Ausbruch ermöglicht. In manchen Gebieten stehen mehrere Geysire nebeneinander und brechen zu unterschiedlichen Zeiten aus.

Einsatz und Regeln:

- Die Charaktere können ein Gebiet mit Geysiren durchlaufen. Plötzlich bricht einer der Geysire aus. Heißes Wasser wird emporgespuht. Mit dem W10 wird bestimmt, wohin das Wasser ausgestoßen bzw. niedergeht:
 - 1 = nach diagonal oben links, 2 = nach oben, 3 = nach diagonal oben rechts usw. Danach bestimmt der W10, wie viele Felder weit der Wasserstrahl in diese Richtung ausbricht. Bei 5 und 10 schießt der Wasserstrahl nur in die Höhe.
 - Kriegt ein Charakter den heißen Wasserstrahl ab, erleidet er 5 (siehe in der Trefferliste „Kochendes Wasser“).

Giftgas

Giftgase sind toxisch wirkende gasförmige Substanzen oder Gemische, die unter Umständen in freier Natur, auch auf entsprechenden Gestirnen vorkommen oder als chemische Waffen zum Einsatz kommen können.

Als chemische Waffe kann sie durch Granaten, Bomben, Raketen, Minen oder Sprühvorrichtungen zum Einsatz kommen. Auch Brand-Napalm, Nebel- und Rauchstoffe, Entlaubungsmittel und Nesselstoffe (Nasen- und Rachenkampfstoffe) gelten als chemische Waffen. Chemische Kampfmittel können sich auf Augen, Atemwege, Lunge, Blutkreislauf, Zellstoff, Haut, Psyche (Rauschmittel) und auf die Nerven auswirken. Einige Chemikalien können auch Metalle und Waffen zersetzen und Geschosse korrodieren. Als Terrorwaffe können chemische Waffen gegen die Zivilbevölkerung und Infrastruktur zum Einsatz gebracht werden. Je nach Kampfstoff spielen dabei die Menge, Windrichtung, Temperatur, Sonneneinstrahlung und die Verflüchtigung des Stoffes eine Rolle. Einige Stoffe können aber auch als sesshafte Stoffe eingesetzt werden und ganze Gebiete für lange Zeit unbewohnbar machen.

Chemische Waffen gehören zu den Massenvernichtungswaffen und sind in vielen Staaten als verbotene Sanktionswaffen kategorisiert. Nebel- und Rauchgranaten hingegen sind hingegen bei polizeilichen und militärischen Einsätzen erlaubt und als Defensiv- oder Offensivwaffen kategorisiert.

Auch bei Industrieunfällen können Giftgase austreten. Gefährdend sind Stoffe wie Chlorgas (z. B. in Schwimmbädern), Ammoniak (z. B. in Kühl- und Kälteanlagen) und Schwefelwasserstoff, Kohlenmonoxid und Kohlendioxid (z. B. in Klär- und Biogasanlagen; auch in Raumschiffen). Daneben gibt es viele Gestirne, deren Atmosphäre mit Giftgasen anstatt mit Sauerstoff gefüllt sind.

Einsatz und Regeln:

- Bei einem Raumschiffunglück können Giftgase freigesetzt werden. Die Charaktere können aber auch einem Industrieunfall ausgesetzt sein oder sie betreten ein Gestirn mit giftiger Atmosphäre oder es kommt zu Kampfhandlungen, in denen eine Partei illegal Giftgas einsetzt.

Gravitative Anomalie

Eine gravitative Anomalie ist ein antigravitativer Einfluss durch geomagnetische Strömungen im Innern eines Gestirns. Diese fluktuativen Felder können vorübergehende oder andauernde Veränderungen der Gravitation in kilometerweiten Gebieten verursachen. Die Gravitative Anomalie hat zunächst keine spürbare Auswirkung auf die Biosphäre oder auf die dortige Schwerkraft oder auf das Magnetfeld, aber es verhindert im subatomaren Raum die Verwendung von Gravitino-Technik. Gravitinobetriebene Objekte, wie Sphäriker und Raumschiffe können diese Gebiete nicht mit dem Gravitino-Antrieb befliegen, sonst würden sie abstürzen. Die Gravitative Anomalie lässt sich durch Messgeräte feststellen.

Einsatz und Regeln:

- Charaktere können sich mit Sphärikern plötzlich einem Gebiet mit gravitativer Anomalie nähern. Die Instrumente werden dies rechtzeitig bekanntgeben. Nun aber gilt es, das Gebiet zu umfliegen oder anders zu durchqueren.

Hagelschlag

Auf begrenztem Raum schlagen Eiskörner zu Boden, die so groß werden können wie Tennisbälle. Hagel ist eine Form von Niederschlag, der aus Eisklumpen besteht. Er tritt überwiegend in warmen Jahreszeiten auf. Die Hagelkörner in niederen Gewitterwolken. Bei fehlendem Aufwind oder wenn die Hagelkörner zu groß geworden sind, fallen sie schließlich zu Boden.

Hagelkörner können große Schäden verursachen. Sie können die Ernte zerstören, Schäden an Gebäuden und Mobilien verursachen und bei entsprechender Größe auch gefährlich für Humanoiden sein.

Zur Vermeidung von Hagelschäden können Gewitterwolken mit Raketen beschossen werden, die mit Silberiodid befüllt sind. Silberiodid ist eiskeimbildend und soll die Bildung größerer Hagelkörner verhindern. In der Landwirtschaft werden Pflanzen außerdem mit Hagelschutznetzen bedeckt.

Einsatz und Regeln:

- Befindet sich ein Charakter unter freiem Himmel, während ein Hagelschlag mit großen Hagelkörnern stattfindet, schlagen auf ihn je Aktion W6 Hagelbälle ein. Ein Ausweichen wäre nur mit der Psinetik Superagilität möglich. Mit einem GL-Wert von 18 fallen auf den Charakter nur W4 Hagelbälle je Aktion. Ein Hagelball richtet 2 TP an (siehe in der Trefferliste unter leichte Schlagwaffen!)

Impact

Die wirklich gefährlichen Meteoriten sind die großen Eisen- oder Stein-Eisen-Meteoriten. Ein Meteorit mit einem Durchmesser von 250 m kann bei einem Aufprall wie 30 Atombomben wirken. Der Aufprall durch einen Meteoriten wird Impact genannt. Der Aufprall hängt allerdings auch von der Größe des Gestirns und dessen Beschaffenheit der Atmosphäre ab. Um einen Impact zu vermeiden, werden Sonden und Raumschiffe eingesetzt, die Daten sammeln und Meteore notfalls vom Kurs abbringen oder zerstören sollen. Eine Zerstörung birgt hingegen das wahrscheinliche Risiko, dass die kleineren und dann vielen Teile als Meteoritenschauer auf das Gestirn auftreffen und auch im Weltall als gefährliche Teile umherfliegen.

Einsatz und Regeln:

Nach einem Impact findet eine Explosion mit massiver Druckwelle statt. Bauwerke werden weggepustet. Umso weiter der Einschlag entfernt ist, desto schwächer ist die Druckwelle. Am Ende werden Scheiben platzen, Mobile fortgestoßen usw. Das ist der Ort, wo ein Charakter, in einem Haus überleben kann. Nach der Druckwelle folgt eine Staubwolke, die eine Menge Staub und Sand durch die Landschaft drückt. Nebenher sammelt sich über dem Einschlag eine aufbauende Rauchwolke, die sich am Himmel ausbreitet. Sie verursacht kurz darauf die Verdunklung der Atmosphäre und einen dreckigen Regen. Bei dem Meteoriten mit der hier angegebenen Größe, kann eine Großstadt zerstört und ganze Landstriche von den Folgen betroffen sein. Meteoriten können auch belastendes Strahlenmaterial oder andere Phänomene mit sich bringen.

Insektenplage

Zu den Insektenplagen gehören Angriffe von Stechfliegen oder -mücken, auch der Angriff der gemeinen Hirnfliege. Dazu gehören auch Flugschwadronen von Heuschrecken, deren Ziel das Abfressen der Felder und Wiesen ist. Zu den besonders gefährlichen Insekten gehört die Abaddon-Heuschrecke, die auf einigen wenigen Gestirnen existiert.

Um sich gegen Insektenplagen zu wehren, können Insektenvernichtungsmittel eingesetzt werden, die jedoch auch Auswirkungen auf die Umwelt haben. Gelegentlich werden auch von Insekten besetzte Felder abgebrannt. Dabei besteht jedoch die Gefahr, dass durch die brennenden Tiere auch andere Felder oder Gebäude in Brand gesetzt werden können. Um eine Population von Stechfliegen oder -mücken zu vermeiden können Sümpfe und wasserreiche Gebiete trockengelegt werden.

Einsatz und Regeln:

- Das massenhafte Auftreten solcher Insekten erschwert massiv die Sicht und schränkt Bewegungen ein. TW auf Talente werden – 4 WM.
- Charaktere, die solch einer Plage ausgesetzt sind, müssen einen TW auf MUT schaffen, sonst erleiden sie dadurch dauerhaft das PM Entomophobie, mit einem Startwert von 9. (Bei einem Patzer beträgt der Startwert 15.)
- Stechende Insekten verursachen je Aktion, denen man den Tieren ausgesetzt ist, 1 TP. Bei mehreren Einstichen ist danach ein TW auf VIT nötig, der darüber entscheidet, ob und wie stark man durch einen Erreger infiziert werden könnte.
- Stechfliegen und -mücken greifen auch Tiere an. Heuschrecken vernichten Gärten und Ernten.
- Zum Abaddon, siehe unter Kreaturen!

Kosmischer Sturm

Stürme, die es auf Gestirnen gibt, gibt es in überdimensionalen Größen auch im Weltall. Sie bestehen allerdings aus elektromagnetischen Teilen, die durch kosmische Explosionen oder in kosmischen Nebeln entstehen. Helium- und Wasserstoffplasma jagen als Energiewinde durch das System. Ein Kosmischer Sturm stellt für ein Sternensystem eine große Bedrohung dar. Im Kryptos-Sektor wurden dadurch Atmosphären etlicher Gestirne und auch Raumschiffe zerstört. Der Kosmische Sturm kann sich ausbreiten und in benachbarte Systeme übergreifen.

Einsatz und Regeln:

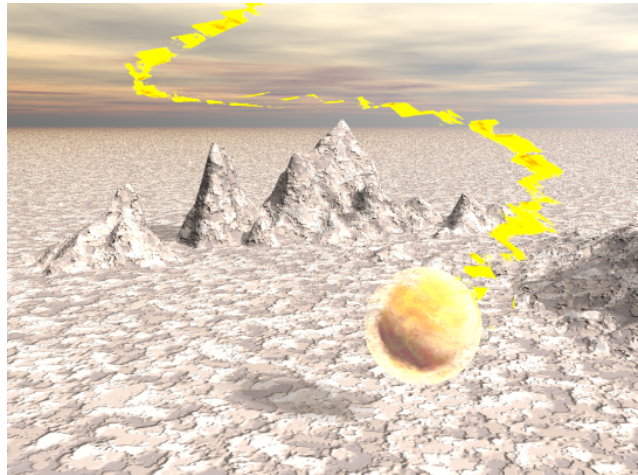
- Tritt der Kosmische Sturm in einem Sternensystem auf, können Raumschiffe Lichtjahre weit fortgeschleudert werden. Technische Instrumente können ausfallen; es wirkt wie ein kosmischer EMP. Auf Gestirnen brechen dadurch Unwetter aus und es kommt zu gravitativen Anomalien. Gestirne können hohe Verbrennungen erleiden, wodurch die Atmosphäre zerstört werden kann. Eine Möglichkeit, gegen den Kosmischen Sturm vorzugehen, wäre der Einsatz von Emitterbomben.

Kugelblitz

Der Kugelblitz ist eine seltene Erscheinungsform des Blitzes, in Gestalt einer leuchtenden Kugel von Tennis- bis Fußballgröße. Er bewegt sich langsam, rollend oder springend, nahe der Erdoberfläche und kann durch Räume hindurchschweben. Er existiert nur wenige Sekunden und verschwindet dann geräuschlos oder explodiert mit einem lauten Knall.

Einsatz und Regeln:

- Wenn dieses Phänomen auf die Charaktere trifft, wird der Kugelblitz nur kurz zu sehen sein. Aber es geht eine große Gefahr von ihm aus. Der Kugelblitz strahlt eine Wärme aus, wodurch im Streufeld Gegenstände schmelzen oder brennen.
- Der Kugelblitz selbst (also im Zentrum) wird durch den W10 gelenkt. 1 = er fliegt nach diagonal oben links, 2 = er fliegt nach oben, 3 = er fliegt nach diagonal oben rechts usw. Bei 5 würde er auf dem Feld bleiben und bei 10 würde er sich mit einem Knall auflösen. Längstens existiert er W10 Aktionen. Er fliegt nicht auf eine Wand zu, außer es ist ein metallischer Ableiter. Der Berührung mit einem Kugelblitz folgt die sofortige Entladung. Der Kugelblitz richtet im Zentrum 15 TP an. Im Streufeld richtet er 5 TP. Das Streufeld beträgt 3 x 3 m.



Lawine

Ein tiefes Grollen ist zu hören, danach fließt oder staubt eine gewaltige Menge an Schnee den Berg hinunter. Voraussetzungen für Schneelawinen sind steile, waldfreie Hänge von mindestens 20 ° Neigung und eine schichtweise ungenügend verfestigte oder am Boden schlecht haftende Schneedecke. Erhöhte Lawinengefahr besteht bei großen Schneefällen, bei Tauwetter und tiefgreifender Erwärmung. Lawinen können auch durch laute Geräusche ausgelöst werden. Humanoiden werden einer Lawine zu Fuß oder per Ski kaum entkommen können. Lawinen können Geschwindigkeiten von bis zu 240 Km/h erreichen. Durch die Lawine können Humanoiden an Felsen oder Bäume geprallt werden oder sie werden unter den Schneemassen begraben. 1 m³ Pulverschnee wiegt 40 Kg. 1 m³ nasser Schnee wiegt 500 Kg. Die Verschütteten werden nach spätestens 20 Min. erstickt sein.

Einsatz und Regeln:

- Eine Verfolgungsszene, im Wettlauf mit der Lawine wäre unwirklich. Überlebenschance besteht bei leichter Verschüttung. Der SM könnte ein verschüttetes Gebiet anbieten, wo die Charaktere nach Überlebenden suchen müssen, evtl. auch nach anderen verschütteten Charakteren. Der SM hat für sich die Verschütteten markiert, die Spieler müssen suchen. Das Spielfeld mit den Verschütteten kann 20 x 20 Felder groß sein. Entsprechend des Wertes in Suchen hat jeder Sucher so viele Versuche eine Person zu finden. Jedes Feld muss einzeln abgesucht werden und das gelingt mit einem TW auf Suchen. Beim Befreien reicht es aus, dass die Gefundenen zunächst wieder Luft kriegen. Mögliche Verletzungen: Wer von einer Lawine leicht erfasst wurde, erleidet 8 TP (siehe Trefferliste, schwere Schlagwaffen!)

Leviathan

Der Leviathan ist kein wirkliches Naturereignis, sondern eine kosmische Kreatur, die aber Naturereignisse verursacht und zwar im Weltall, wie auch auf Gestirnen. Der Leviathan ist ein gigantisches monströses Wesen, das im Weltall existiert. Er tritt als Einzelgänger oder in Gruppen auf und zieht von Gestirn zu Gestirn, um dort von Ressourcen, wie Wasser und organischen Lebensformen zu leben. Er ähnelt von seiner Form einer Seeschlange, allerdings hat er einen Kamm, der vom Kopf aus den Rücken entlang verläuft, zwei Seitenflossen und eine Schwanzflosse und der Körper ist massiv. Der Kopf hat Augen und einen Mund, der metallische Zähne besitzt. Der Leviathan ist vergleichbar groß, wie ein R10-Raumschiff. Leviathan-Jungtiere haben die Größe eines R1-Raumschiffes. Der Leviathan besitzt die Fähigkeit durch den Raum, also von Sektor zu Sektor zu springen. Es handelt sich dabei um eine Art String-Fähigkeit. Der Leviathan erscheint plötzlich in einem Planetensystem und sucht sich ein Gestirn, das Vegetation und Wasser besitzt. Dieses System fliegt der Leviathan mit gravitativer Fortbewegung an. Auf dem Gestirn macht er sich sofort über die Vegetation her und trinkt Wasser in Unmengen. Große Lebewesen, Fahrzeuge, Sphäriker, Raumschiffe und dergleichen sieht er als Bedrohung an und greift diese an. Zum Kämpfen benutzt der Leviathan sein Maul und seinen Schwanz und er besitzt zwei besondere Waffen: Er kann einen gravitativen Puls aussondern, der große Objekte davon wirbelt und er kann Plasmafeuer ausspeien. Das ist ein hoch explosiver blauer Energiestrahler, den er aus seinem Maul ausfeuert. Der Leviathan bleibt solange auf dem Gestirn, bis er es völlig ausgeplündert hat, dann zieht er weiter. Der Leviathan besitzt vermutlich eine telepathische Fähigkeit, mit der er in der Herde untereinander kommuniziert. Auf diese Weise kann die Herde gemeinsam durch den kosmischen Raum springen und ein neues Sternensystem aufsuchen. Humanoiden bleibt nur die Möglichkeit, den Leviathan im Weltall mit Raumschiffen oder vor Ort mit militärischen Waffen anzugreifen. Sternensysteme, deren Bewohner noch in archaischen Epochen leben, haben kaum eine Chance gegen die Gewalt des Leviathans. Weiteres zum Leviathan, siehe unter Kreaturen!

Einsatz und Regeln:

- Der Leviathan ist sowohl im Raumschiffgefecht interessant, als auch auf Gestirnen, wenn die Charaktere mit entsprechenden Waffen gegen das Wesen ankämpfen. Der gravitative Puls und das Plasmafeuer können weitere Probleme verursachen und auch Rettungsaufträge bedingen. Eine Gruppe oder eine Familie von Leviathanen verschärft die Probleme.

Meteoritenregen

Meteoriden verbrennen bereits in der Atmosphäre eines Gestirns. Meteoriten, die jedoch auf den Erdboden einschlagen, haben die Größe eines Kiesels, einer Murmel oder eines Tennisballs. Dennoch richten diese glühenden Feuerbälle starken Schaden an. Nur relativ junge Sternensysteme sind von einschlagenden Meteoritenregen betroffen. Aber Gestirne können auch dann davon betroffen sein, wenn sich ein Meteorit in viele Teile aufgespalten hat.

Einsatz und Regeln:

- Die Charaktere können durch astronomische Messdaten erfahren, dass ein Meteoritenregen eintreten wird. Ein bestimmtes Gebiet kann davon betroffen sein. Hier kann im Vorfeld eine Evakuierung stattfinden. Wenn sich die Charaktere in dem betroffenen Gebiet aufhalten, schlagen W10 Kampfrunden lang W6 Meteoriten ein. Wo die Meteoriten einschlagen, würfelt der SM in jeder Kampfrunde aus. Mobile, Gebäude, Infrastruktur, aber auch sie selbst können von den Einschlägen betroffen sein. Ein GL-Wert von mind. 18 kann einmal dazu führen, dass der Charakter nicht vom Einschlag betroffen ist.
- Wie stark der Meteorit einschlägt würfelt der SM jeweils mit einem W4 aus: 1 = 5 TP; 2 = 10 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP; 3 = 15 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP; 4 = 20 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 15 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 10 TP und im weiteren Umfeld von 7 x 7 m 5 TP. Das Ergebnis ist laut Trefferliste am Beispiel der leichten Explosivwaffen abzulesen.
- Meteoriten können Strahlungen oder weitere Phänomene verursachen, aber auch besondere Funde beinhalten.

Nebel und Solutio

Starknebel kann die Sicht einschränken. Es besteht die Gefahr, dass man sich in nebelartigen Gebieten verläuft. An kalten Tagen verstärkt sich beim Humanoiden dann auch das Gefühl von Kälte. Die meisten Mobile können aufgrund ihrer Scangeräte bzw. durch den Autopiloten problemlos genutzt werden, ansonsten zwingt der Nebel den Fahrer oder Piloten dazu, die Geschwindigkeit extrem zu drosseln.

Der Solutio ist eine nebelartige halbpflanzliche Lebensform, der in seiner äußeren Form ein Nebel ist, in Wirklichkeit aber aus Zellorganellen besteht, die zum Zentrum hin in ihrer Masse zunehmen und den Kern bilden. Die Nebeltröpfchen bewegen sich äußerst langsam spiralartig um den Kern und wieder nach außen. In diesem Nebel entziehen die Zellorganellen den verirrteten Lebewesen allmählich durch eine Säurefunktion ihr Leben.

Einsatz und Regeln:

- Bei dichtem Nebel werden visuelle TW und TW auf Orientierung – 2 oder – 4 WM.
- In einem Solutio verliert ein Lebewesen je Aktion – 1 LE und – 1 VIT.
Siehe zum Solutio auch unter Kreaturen!

Para-Riss

Der Para-Riss ist ein dimensionaler Riss zwischen der Immateriellen Ebene und der Immanenten Welt. Para-Risse entstehen durch Zerstörungen im dreidimensionalen Raum, die durch kosmisch-gravitative Anomalien, durch Tachyonensprünge und in seltenen Fällen auch durch fehlerhafte Teleportationen verursacht werden können. Para-Risse können phänomenologische Veränderungen an Humanoiden bewirken und Parakreaturen aus der Immateriellen Ebene herbeilocken. Es können dadurch auch offene Fenster zur Immateriellen Ebene entstehen oder die Umgebung wechselt zwischen beiden Ebenen, so dass sich Humanoiden plötzlich in der Immateriellen Ebene befinden.

Einsatz und Regeln:

- Tritt ein Para-Riss auf, kann er unterschiedliche Eigenschaften haben. Handelt es sich nur um einen einfachen Riss, können hier Para-Kreaturen hervortreten, die von der Immateriellen Ebene in die Immanente Welt eindringen.
- Sollte es zu einer Verschiebung der Dimensionen kommen, können sich Humanoiden in diesem Gebiet plötzlich in der Immateriellen Ebene befinden.
- Das Gebiet um ein Para-Riss sollte mehrere hundert Meter evakuiert werden. Para-Kreaturen sollten eliminiert werden. Der Para-Riss kann mit Hilfe mehrerer Beschüsse durch EMP-Kanonen, Neutrino-Strahler oder durch einen Tachyonenstrahl zerstört werden.

Polkappensprung

Die Verschiebung der Pole tritt auf Gestirnen wiederkehren in mehreren Jahrhunderten auf. Manche Gestirne besitzen mehr als zwei Pole und besonders bei diesen Gestirnen, können die Pole auch sprunghaft wechseln. Ein Polkappensprung verursacht geomagnetische Puls (GMP), die aus dem Erdinnern des Gestirns freigesetzt werden und sich über weite Landschaften des Gestirns auswirkt. Bei einem GMP treten weiträumige EMP statt, wodurch Techniken schlagartig ausgeschaltet und Computerdaten gelöscht werden.

Einsatz und Regeln:

- Der GMP und damit auch ein EMP, findet für W6 Std. lang statt. Dadurch werden sämtliche Techniken und Daten zerstört.
- Humanoiden erleiden dadurch Kopfschmerzen und Androiden könnten dadurch zerstört werden, sofern sie nicht dagegen geschützt sind. Ebenso können auch kybernetische Implantate zerstört werden.

Präsolarer Nebel

Präsolarer Nebel ist eine Ansammlung von leuchtenden Gasen und reflektierendem interstellaren Staub, aus dem Planeten entstehen können. Sie können Teile eines Sternensystems sein, z. B. auch Reste einer Supernova oder Gaswolkenansammlungen oder sie bilden eigenständige Systeme. Im Miranda-Sektor gibt es die Präsolare Nebelwolke Ballas, die Planetoiden beherbergt. Auch im Sternensystem Superior existieren mehrere Präsolare Nebel. Im Idna-Sektor gibt es einen Präsolaren Nebel, der eine Sauerstoff-Atmosphäre besitzt. Präsolare Nebel können für den Raumfahrer unerwartete Überraschungen bereithalten. Einige Präsolare Nebel beheimaten E-Worms, Kosmische Aale oder Allmöben, die Sphärikern oder kleinen Raumschiffen gefährlich werden können. Manche Präsolare Nebel sind mit Atmosphäre und Energie angereichert, so dass es zu ständigen elektrischen Entladungen kommen kann. Präsolare Nebelfelder verhindern für Raumschiffe Sicht, Ortung und Kommunikation. Präsolare Nebel setzen auch Energie frei, die ein Raumschiff durch Helios-Pannel aufnehmen kann. Präsolare Nebel versorgen auf diese Weise auch ihre Gestirne mit Licht.

Einsatz und Regeln:

- Wenn ein Raumschiff ein Präsolares Nebelfeld befliegt, wird es dort auf eine eigene Welt treffen können.
- Der Flug durch einen Präsolaren Nebel verhindert den Einsatz von Gravitino-Techniken, also wird der Gravitino-Antrieb unbrauchbar. Auch die Gravitino-Kammer kann versagen. Das hat Folgen auf die künstliche Schwerkraft an Bord und auf die Trägheitsdämpfung.
- Im Präsolaren Nebel ist nur ein Fliegen im Subimpuls möglich, sonst würde das Raumschiff von Kleinstteilchen und kosmischer Strahlung getroffen. Außerdem würde bei einem Ausfall der Gravitino-Kammer die künstliche Schwerkraft ausfallen und ein Fliegen bei hohen Geschwindigkeiten würde den Humanoiden ernsthaft schaden.
- In einem Präsolaren Nebel ist das Orten und Scannen massiv eingeschränkt. Objekte lassen sich nur in einem Umfeld von 7 x 7 Feldern orten und scannen.
- Wenn ein Charakter erstmals die Schönheit eines Präsolaren Nebels erblickt, erhält er einmalig vorübergehend + 1 in GL und + 1 in VIT.

Protuberanz und Sternenstrahlung

Protuberanzen sind Sterneneruptionen, bei denen aus der Oberfläche eines Sterns Plasma ausgeworfen wird, der als Sternesturm durch das Sternensystem zieht. Das Plasma besteht aus Elektronen, Protonen und einigen schweren Elementen, wie Helium-, Sauerstoff- und Eisenkernen. Selten erreicht ein Sternesturm ein Gestirn. Betroffen sind wenn, dann eher die inneren Planeten eines Sternensystems. Wenn dies geschieht, drückt der Partikelstrom die Magnetosphäre und die Ionosphäre eines Gestirns zusammen. Dabei wird Energie freigesetzt, der Polarlichter erzeugt. Sterneneruptionen können Schäden an Satelliten verursachen und Funkübertragungen stören. Extreme Eruptionen können das Leben auf Gestirnen maßgeblich schädigen oder beeinflussen. Besonders nahe Gestirne zum Stern können durch solche Protuberanzen Sterneneruptionen erleiden.

Einsatz und Regeln:

- Auf einem Gestirn können die Sterneneruptionen zunächst das schöne Schauspiel von Polarlichtern erzeugen. Sollten die Sterneneruptionen zu stark sein, kann es vielerorts zum Ausfall technischer Anlagen und zur Löschung von Computerdaten kommen. Sterneneruptionen lösen EMP aus.
- Sollte es sich um einen extremen Sternesturm handeln, könnte dieser auch an einem nahen Gestirn ein Sterneneruptionen verursachen (siehe unten!)
- Im Weltall bewirkt der Sternesturm eine erhöhte Konzentration an kosmischer Strahlung. Im Raumschiff muss jede Person einen TW auf GL schaffen, sonst erleidet sie eine leichte Verstrahlung.
- Außerdem muss dem Raumschiffkommandanten ein weiterer TW auf GL gelingen, sonst erleiden durch den EMP W10 Raumschiffelemente einen Totalausfall.
- Durch den Partikelstrom erleidet das Raumschiff auch Gehäuseschäden, nämlich soviel Abzug an GST, wie es der Raumschiffklasse entspricht.

Pyro-Pollen

Die Pyronelia oder auch Trollblume genannt, ist eine sehr seltene Pflanzenart, die nur auf wenigen Gestirnen anzutreffen ist. Die Blume ist übernatürlich groß und wächst auf über 2 m in die Höhe. Ansonsten sieht sie aus wie eine Kuhblume, mit typischer gelber Blüte. Auch die gezähnten Blätter ähneln dem Löwenzahn. Die Blume ist äußerst widerstandsfähig. Das Grün ist auch im Winter gegenwärtig und wächst im Frühling / Sommer langsam in die Breite und verwurzelt sich tief. Ungefähr alle 100 Jahre wächst die gelbe Blüte mit einem festen Stängel empor. Zu Beginn des Sommers verliert die Blüte ihre gelben Blätter und es entwickeln sich flugfähige riesige Pollen, die anfangs noch wie ein Konglomerat zusammenhängen. Die einzelne Polle ist ungefähr so groß wie ein Tennisball. Dies sind die Pyro-Pollen. Sie werden vom Wind abgetragen. Berührt eine Pyro-Polle etwas, explodiert sie und aus ihrem Inneren fallen die Samen empor. Vermutlich können die Samen der Pyronelia auf diese Weise in steinernen Boden eindringen. Da der einschlagende Pollenflug nur alle 100 Jahre auftritt, ist die Wirkung nur wenig bekannt.

Einsatz und Regeln:

- Auf den wenigen Gestirnen, auf denen Pyronelias wachsen, stehen sie in Massen auf den Feldern. Da die Pyro-Pollen langsam schweben, kann man ihnen leicht ausweichen. Auf einem Kampftraster könnten sie den Spielern allerdings Ärger bereiten.
- Auch Mobile, wie Sphäriker und Gebäude sind von den Pyro-Pollen betroffen. Rettungseinheiten können nur schwer zu Hilfe kommen, weil ihre Mobile selbst von den explosiven Auswirkungen betroffen sein können.
- Eine Pyro-Polle richtet 30 TP im Zentrum, 15 im Streufeld von 3 x 3 m, 10 TP im Streufeld von 5 x 5 m und 5 TP im weiteren Umfeld von 7 x 7 m. Die Auswirkungen sind in der Trefferliste aus den leichten Explosivwaffen zu entnehmen.

Sandsturm

Sandstürme sind trockene und heiße Stürme oder starke Winde, die Sand oder Staub mit sich führen. Er kommt vorwiegend in Tropengebieten, vor allem in Wüsten vor. Ein Staubsturm kommt als dunkle Wolke heran, die vom Erdboden mehrere Km hoch sein kann. Die Sichtweite in so einem Sturm ist auf wenige Meter reduziert und der feine, erstickende Staub dringt überall ein. Bei einem reinen Sandsturm ist der Sand zu schwer, um in große Höhen und über weite Distanzen getragen zu werden. Er wird über eine springende aufbäumende Bewegung über den Boden getrieben. Unnatürliche Ursachen für Sandstürme können der häufige Einsatz von Geländefahrzeugen oder Viehtrieb in wüstenartigen Gebieten sein, wodurch die Erdkruste zerstört und der Sand freigesetzt wird. In entsprechenden Gebieten werden Bäume gepflanzt, um sich langfristig gegen die Stürme zu schützen.

- Ein Sandsturm kann schon von weitem ausgemacht werden. Dann bleibt aber nicht mehr viel Zeit. Ein starker Wind ist über 50 Km/h schnell und ein Sturm kann 75 – 100 Km/h schnell sein.
- Ist ein Humanoid dem Sandsturm direkt ausgesetzt, werden visuelle TW – 4 WM und er verliert je Aktion – 1 VIT, weil der Staub in seine Lunge eindringt. Gerät VIT in den kritischen Bereich, wird der Humanoid ohnmächtig. Gebäude und Mobile können Schutz bieten. Tiere sind ebenso vom erstickenden Staub betroffen. Plantoiden haben keine Lungen und können darum nicht an einem Sandsturm ersticken.
- Nach einem Sandsturm wird sich die Umgebung stark verändert haben. Sanddünen belagern nun den Ort, die Ernte ist vernichtet, manche Mobile und Häuser können unter dem Sand begraben sein.

Saurer Regen

In Zeiten der Industrialisierung wurde in Folge von Emission Schwefel- und Salpetersäure in die Atmosphäre freigesetzt, der dann im Regen oder auch im Schnee, Hagel oder Nebel niederregnete. Er war schädlich für Natur und Humanoiden. In heutiger Zeit wird Saurer Regen nur noch in Schwellenländern produziert. Er kann aber auch auf natürliche Weise bei Vulkanausbrüchen entstehen oder in schwefelhaltigen Atmosphären von Gestirnen existieren. Auf solchen Gestirnen kann die Konzentration so hoch sein, dass der Regen in Form von schwefelsäurehaltigen Tropfen direkte Verätzungen bewirkt.

Einsatz und Regeln:

- In einer schwefelhaltigen Atmosphäre erleidet der Charakter je ¼ Std. – W6 TP. Gute Bekleidung schützt vorübergehend mit + 1 RS vor der Säure. Schutzkleidung schützt natürlich auch, wird aber im Laufe der Zeit auch von der Säure zerfressen. Der RS leidet da drunter. Die verlorenen TP sind Verätzungen, unter deren Folgen der Charakter noch lange leiden kann. In der Trefferliste sind die Ergebnisse unter Brandwaffen abzulesen.

Schneesturm

Schneestürme treten bei winterlichen Verhältnissen und in borealen Gebieten auf. Gemeinsam mit dem Sturm tritt ein starker Schneefall auf, der in kurzer Zeit hohe Schneemassen verursacht und die Sicht massiv einschränkt.

Einsatz und Regeln:

- Ist ein Humanoid einem Schneesturm ausgesetzt, werden visuelle und bewegliche Talente – 4 WM. Die Kälte kann dem Humanoiden außerdem schaden.
- Mobile können durch ihre Scannergeräte den Weg durch das verschneite Gebiet finden.
- Durch einen Schneesturm können Mobile, Häuser und die Infrastruktur vorübergehend eingeschneit werden.

Smog

Smog ist eine nebelartige Luftverschmutzung durch Emissionen, also der Anwesenheit von Schadstoffen in der Luft. Smog tritt vor allem in Städten auf, kann aber auch durch den Luftdruck in Talgebieten auftreten, wenn beispielsweise Holz verbrannt wird. Smog behindert leicht die Sicht und ist in gewissem Maße auch gesundheitsschädlich.

Einsatz und Regeln:

- Beim Zielen auf lange Sicht wird der TW – 2 WM. Weites Sehen ist außerdem eingeschränkt.
- Wer sich bei starkem Smog draußen länger aufhält, erleidet einmalig und vorübergehend – 1 VIT.

Starkregen

Bei einem Starkregen treten besonders hohe Regenmengen auf. Starkregen behindert die Sicht, durchnässt die Bekleidung, kann dann auch Kälte auslösen, es sorgt für plötzliche Überschwemmungen und kann auch Sturmfluten und Erdbeben verursachen.

Einsatz und Regeln:

- Durch den Starkregen werden visuelle und bewegliche Talente – 4 WM. Außerdem löst Starkregen Kälte aus und die Bekleidung wird dadurch durchnässt.
- Durch den Starkregen können Keller mit Wasser volllaufen, Grundstücke unter Wasser stehen, Gräben und Kanalisationen können überlaufen und durch Straßen können reißende Bäche fließen. An Hängen können Starkregen Erdbeben verursachen.

Steinschlag

Ein Steinschlag ist der Niedergang von Steinen an einem Hang oder an einer Felswand. Ursache dafür können Erosion, Verwitterung, Frost, Regen, Schmelzwasser oder unachtsame Tiere oder Wanderer sein, die Steine versehentlich losgetreten haben.

Einsatz und Regeln:

- Durch den Steinschlag können Wege mit großen Steinen blockiert sein. Ebenso können die Steine auch zu Fall kommen, während man gerade diese Wege nutzt oder sich in einem Gebirge aufhält oder am Klettern ist.
- Kleine Steine verursachen 4 TP (mittlere Schlagwaffen), größere Brocken 8 TP (schwere Schlagwaffen) und große Felsstücke können mit 20 TP zum Tode führen.
- Einen hinunterfallenden Stein, Steinbrocken oder Fels könnte der Charakter mit einem gelungenen TW auf SINN wahrnehmen. Dann kann er dem Gestein mit den TW auf REFL und MOT ausweichen.

Sternenfeuer

Das Sternenfeuer ist ein lebensbedrohlicher Zustand, bei dem ganze Landstriche vom nah gelegenen Stern völlig verbrannt und verglüht werden. Wenn ein Gestirn nah am Stern liegt und nur wenig Schutz vor dessen Einwirkung hat, brennt der Sternenwind die Landschaften nieder, die sich durch Planetenrotation dem Stern zugewandt haben. Die Flut von Licht und Strahlung vertilgt augenblicklich alles Organische. Übrig bleibt eine glühend heiße und brennende Gesteinslandschaft. Von weitem ist es ein wunderschönes Phänomen, wenn sich die Sternenstrahlen über den Horizont schlängeln und sich brechen. Vor dem näherkommenden Sternenfeuer kann man sich dann aber nicht mehr retten. Auf den meisten solcher Gestirne existiert darum auch keine Atmosphäre.

Einsatz und Regeln:

- Die Charaktere können sich auf einem Gestirn aufhalten, bei dem es zu einem Sternenfeuer kommt. Mit dem Licht des ersten Tages kommt dann auch minutenschnell das Sternenfeuer herbei. Schutz kann man nur in Höhlen oder aus Metall errichteten Gebäuden finden oder man verlässt das Gestirn rechtzeitig. Auch Raumanzüge können dem Sternenfeuer gut eine Stunde lang aushalten.
- Wer das Sternenfeuer überlebt hat, wird eine leichte Verstrahlung erleiden.
- Die Charaktere dürften anfangs bemerken, dass auf dem Gestirn oder auf großen Weiten des Gestirns keine Vegetation existiert und kaum Atmosphäre vorhanden ist. Wenn es Tag wird, werden sie den Grund dafür erfahren.

Stürme, Tornados und Orkane

Ein Sturm ist ein starker Wind, der leichte Schäden anrichten kann. Ein Tornado ist ein kleinräumiger Wirbelsturm in warmen Jahreszeiten, der in Verbindung mit Gewittern entsteht. Ein Tornado lässt Wirbelhosen entstehen, die eine große Gefahr darstellen und schwere Schäden verursachen können. Ein Orkan ist ein tropischer Zyklon, der sich über viele Kilometer mit hoher Geschwindigkeit ausbreitet. Er kann vor Ort Tornados oder schwere Stürme, ebenso auch Sturmfluten an den Küsten verursachen.

Einsatz und Regeln:

- Zu den Windgeschwindigkeiten und Auswirkungen:
 - Brise = 10 – 46 Km/h.
 - Wind = 47 – 74 Km/h.
 - Sturm = 75 – 111 Km/h.
 - Orkan = 112 Km/h.
- Bei einem Sturm können Gegenstände von Häusern abgetragen werden und durch die Luft fliegen. Diese können eine Gefahr für Humanoiden darstellen, die sich im Freien aufhalten.
- Bei einem Tornado können Humanoiden, die sich im Schlauch des Luftwirbels befinden, vom Erdboden fortgerissen und durch die Lüfte geschleudert werden. Den Aufprall oder auch, wenn man von einem fliegenden Gegenstand erwischt wird, würde ein Humanoid nicht überleben. Tornados können Häuser und Mobile zerstören und fortreißen.
- Ein Orkan kann Tornados mit sich führen und schwere Stürme und Sturmfluten verursachen.

Sturmflut und Tsunami

Eine Sturmflut ist ein auflandiger Sturm, mit außergewöhnlich hohem Wasserstand, der an Flachküsten schwere Schäden verursacht. Eine Sturmflut wird häufig durch Schlechtwetter begleitet. Ein Tsunami ist eine seismische Woge, die durch ein submarines Erdbeben oder durch einen Bergsturz erzeugt wird. Ein Tsunami kann plötzlich auftreten und an Küsten mit bis zu 30 m Höhe auflaufen und schwere Schäden anrichten.

Einsatz und Regeln:

- Solche auflaufenden Wassermassen zu überleben, ist recht aussichtslos. Es kommt allerdings darauf an, wo sich der Charakter befindet. Der SM kann daraus schon ein halbes Abenteuer entwerfen. Die Rettung auf Dächern, das Bootfahren über die Straßen und das Schwimmen und Tauchen bieten einige Möglichkeiten.
- Wer eine aktive Angriffswelle überleben will, muss den TW auf Schwimmen schaffen. Der TW kann – 4 WM werden.

Sümpfe und Moore

Sumpf ist ein ständig von Wasser durchtränktes, auch permanent oder zeitweise unter Wasser stehendes Gelände mit angepasster Pflanzenwelt. Das Durchqueren mancher Sumpffelder ist gefährlich, weil sie durch Treibsand den Wanderer versacken lassen können. Außerdem gibt es in abgelegenen Sumpffeldern Kreaturen wie den Flugwurm, die Hirnfliege, die Schlange, den Alligator, den Leonisten oder den Psi-Vogel.

Einsatz und Regeln:

- Wenn die Charaktere nicht mit SINN durch den Sumpf laufen, geraten sie in den Sumpf. Für jeden Charakter entscheidet der TW auf GL, ob man eingesackt ist. Wer eingesackt ist, steckt plötzlich bis zum Bauch im Sumpf und sackt allmählich tiefer. Der SM könnte veranlassen, dass die Gruppe der Spieler in Echtzeit handeln muss. Jeder rechnet zuerst aus, wie viel cm von seinem Charakter zu sehen sind, wenn dieser schon bis zum Bauch im Sumpf steckt. Pro Echtzeit-Min. sackt der Charakter 2 cm tiefer. Die Suche nach einem geeigneten Stock (mit dem TW Suchen), um jemanden zu retten, dauert W4 Min. Das Herausziehen der einsackenden Personen ist nur dann möglich, wenn sie ihre Arme noch benutzen können. Das Ziehen muss beim Eingesackten und beim Ziehenden mit dem Talent ST geschehen. Der Eingesackte erhält, wegen der schweren Sumpfmasse – 2 WM. Misslingt der TW bei einem der beiden, rutscht die Person um 2 cm tiefer oder der Stock bricht. Bewegt sich eine Person im Sumpf, so rutscht sie zusätzlich 2 cm tiefer.
- Beim Durchlaufen von einfachen Moor- und Sumpfbereichen, kann ein TW auf GL erforderlich sein, sonst verliert man seinen Schuh.

Tierregen

Tierregen ist ein seltenes meteorologisches Phänomen, das auf Gestirne mit entsprechender Atmosphäre und Tierwelt möglich ist. Die Ursache sind Stürme, Tornados oder Wasserhosen, die diese Tiere aufgenommen und transportiert haben und die an einem anderen Ort dann meistens aus der Wolkenatmosphäre wieder herabfallen. Häufig sind die Tiere dann in einem gefrorenen Zustand und tot sind sie außerdem.

Einsatz und Regeln:

- Der Tierregen ist ein seltsames Phänomen, über das sich Charaktere wundern dürften.
- Tiere, die für den Tierregen in Frage kommen sind Fische und andere Seetiere, Frösche, Vögel und Fledermäuse.

Überschwemmung

Eine Überschwemmung ist ein durch auftretendes Wasser überflutetes Land. Auslöser kann ein Starkregen sein, eine Sturmflut oder ein Tsunami, ein Damm- oder Deichbruch, das Überfließen eines Dammes oder Deiches oder eines Flusses oder das Auffließen von Grundwasser durch die Kanalisation.

Einsatz und Regeln:

- Das plötzliche Einbrechen von Wassermassen können ganze Ortschaften zerstören und reißende Bäche durch sie hindurchtreiben. Die Bewohner müssen sich auf Dächer retten und evakuiert werden. Charaktere müssen vielleicht Bootfahren oder Schwimmen, um sich in Sicherheit zu bringen.
- Landschaften und Verkehrswege können überflutet werden. Eine Folge davon kann sein, dass sich in dem Gebiet Krankheiten ausbreiten.

Vulkanausbruch

Vulkanausbrüche werden häufig begleitet von Erdbeben, Schlammlawinen, schwefelhaltigem Ascheregen, Lavaströmen, Magmaauswürfen mit Gesteinstrümmern. Nahe gelegene Seen können durch Hitze und Säure vergiftet werden, Geysire können ausbrechen und Unterwasservulkane können Tsunamis hervorrufen. Großvulkane können bei ihren Explosionen eine Druckwelle erzeugen, die vor ihrer Zerstörung eine Staubwand vorausschiebt.

Einsatz und Regeln:

- Für einen Vulkanausbruch muss die Ortschaft natürlich einen Vulkan besitzen. Der Vulkanausbruch kündigt sich dort seit Monaten oder auch Jahren schon durch Erdbeben an (siehe oben unter „Erdbeben“!).
- Häufig deutet sich ein nahebevorstehender Vulkanausbruch dadurch an, dass auf dem Vulkanberg Schwefelgase an die Oberfläche treten. Diese kommen aus Erdspalten oder treten durch einen See empor. Die Schwefelgase sind giftig. Sie vergiften Seen und Flüsse und wenn sie offen zu Tage treten, riecht es dort zunächst nach faulen Eiern und der Aufenthalt in dem Gebiet ist gesundheitsschädlich. Je ¼ Std. ist ein TW auf VIT nötig, sonst wird man ohnmächtig und würde danach dort ersticken.
- Der Ausbruch wird durch eine Explosion zu hören sein, bei dem das Innere des Vulkans sich seinen Weg durch die Erdoberfläche freigekämpft hat. Bei einem Großvulkan weitet sich eine Druckwelle aus, die eine Staubschicht vor sich herschiebt. Gleich nachdem der Staub angekommen ist, spürt man die Druckwelle, die kleine Dinge umwirft und Scheiben zum Zerschlagen bringt.

- Nun können in Folge des Ausbruchs verschiedene Naturereignisse auftreten. Diese können mit dem W6 ermittelt werden:
 - 1 = Ascheregen: Zunächst türmt sich eine riesige Wolke über dem Vulkan empor. In den Folgestunden fällt Asche wie Regen vom Himmel. Sie behindert die Sicht, kann Ernten vernichten und ist auch gesundheitsschädlich (siehe oben unter „Ascheregen“!).
 - 2 = Lava: Aus dem Vulkanberg treten Lavaströme aus, die abwärts fließen und ganze Ortschaften zerstören können. Die Lavaströme sind 1. – 1.200 ° heiß. Die Berührung würde Körperteile sofort abbrennen. Die Nähe zur Lava ist wegen der Hitze kaum auszuhalten.
 - 3 = Magma: Der Vulkanschlott schießt Magma aus. Die ausgeschossenen, teils glühenden Gesteinstrümmen können weit in die Umgebung geschossen werden. Durch den Aufschlag von Magma können Brände entstehen. Auf eine Fläche können W6 Magmabomben einschlagen.
 - Wie stark das Magmagestein einschlägt würfelt der SM jeweils mit einem W4 aus: 1 = 5 TP; 2 = 10 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP; 3 = 15 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP; 4 = 20 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 15 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 10 TP und im weiteren Umfeld von 7 x 7 m 5 TP. Das Ergebnis ist laut Trefferliste am Beispiel der leichten Explosivwaffen abzulesen.
 - 4 – 5 = Zwei Ereignisse finden statt, die ausgewürfelt werden.
 - 6 = Alle drei Ereignisse finden statt.

Wald- und Wiesenbrand

Wald- und Wiesenbrände entstehen häufig in trockener Jahreszeit. Dabei kann es ausreichen, dass eine Scherbe zum Verursacher wird oder eine achtlos fortgeworfene Zigarette oder auf natürliche Weise ein Blitzeinschlag. Wälder und trockene Wiesen brennen in einer hohen Geschwindigkeit ab und entwickeln dabei enorme Temperaturen. Moore können unterirdisch weiterlodert, oft noch Monate oder Jahre lang.

Einsatz und Regeln:

- Das Feuer breitet sich entsprechend der Windrichtung und meistens sehr schnell aus. Aus dem Feuergebiet hinaus wird man sich kaum retten können. Der SM kann aber einen Plot erstellen, bei dem ein Humanoid jemanden oder sich aus einem Brandgebiet retten muss. Oder die Bevölkerung eines Ortes versucht ihren Ort vor einem näher rückenden Feuer zu schützen.
- Für den Schaden, den das Feuer anrichtet, ist in der Trefferliste unter Brandwaffen zu gucken.
- Gefährlich ist bei einem Feuer auch der Rauch, wodurch man ersticken kann.
- Siehe auch im Regelwerk unter „Feuer und Rauch“!