

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
Ascheregen	2
Epidemie	2
Erdbeben	2
Erdrutsch und Bergsturz	3
Geomagnetischer Puls (GMP)	3
Geysire	3
Hagelschlag	4
Insektenplage	4
Kugelblitz	4
Lawine	5
Nebel	5
Sandsturm	5
Schneesturm	5
Smog	6
Starkregen	6
Steinschlag	6
Stürme, Tornados und Orkane	6
Sturmflut und Tsunami	7
Sümpfe und Moore	7
Tierregen	7
Überschwemmung	7
Vulkanausbruch	8
Wald- und Wiesenbrand	8

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.



Epidemie

Als Epidemie wird der Ausbruch einer Krankheit in einem lokalen Bereich bezeichnet. 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. Auch durch Rāwaho, denen es gelingt, sich nach Neuseeland zu retten, werden häufig Krankheiten ins Land eingeschleppt. Aber auch die unhygienischen Umstände, Leichenfunde, abgestandenes oder verseuchtes Wasser fördern das Aufkommen von Krankheiten.

Einsatz und Regeln:

- Durch erkrankte Menschen oder bei unhygienischen Zuständen kann eine Krankheit grassieren und eine Pandemie verursachen. Ebenso können sich Charaktere leicht infizieren, wenn sie schmutzige Orte betreten.
- Gegen einige Krankheiten sind die Menschen auf Neuseeland noch geimpft. Aber der Impfstoff wird rahr und ebenso auch die Antiinfektiva.
- 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.

Geomagnetischer Puls

Ein Geomagnetischer Puls (GMP) ist ein lokal auftretender elektromagnetischer Puls, der aus dem Erdinnern hervorgeht. Nach dem weltweiten Ausbrechen der großen GMP und der daraus resultierenden Weltkatastrophe, treten wieder noch kleine GMP auf, die jedoch noch weitreichende Folgen haben. Der GMP hat drei Auswirkungen: 1. Ein lokaler EMP zerstört sämtliche elektronische Techniken; 2. Betroffene Personen können in diesem Gebiet Kopfschmerzen erleiden; 3. Betroffene Personen in diesem Gebiet können zu Tuatahi gewandelt werden.

Einsatz und Regeln:

- Mit dem W6 kann ermittelt werden, ob es sich um einen gefährlichen GMP handelt, der die Menschen auch zu Tuatahi verwandeln kann. Der SM kann sich natürlich auch bewusst für einen gefährlichen GMP entscheiden. Dieses Ereignis kann auch vom SM vor einem Abenteuer ausgewürfelt werden und wird dann zu einem Bestandteil des Abenteuers. Siehe „Ereignisse“ in der Kategorie „Meisterhaftes“!
- Bei einem einfachen GMP findet lediglich ein EMP statt, der fast nur an seinen Auswirkungen erkennbar ist. Der SM würfelt die Zeit aus, wann der GMP stattfindet. Der EMP dauert W6 x ¼ Std. Alle elektronischen Techniken werden zerstört, sofern sie nicht gesichert sind. Alle Personen in der Umgebung erleiden Kopfschmerzen, wenn ihnen der TW auf VIT misslingt.
- Bei einem schweren GMP finden die gleichen Regeln Anwendung, wie bei einem einfachen GMP. Allerdings mit dem Zusatz, dass für alle Personen in der Umgebung ein TW auf GL gelingen muss, sonst verwandeln sie sich in Tuatahi. Menschen, die sich nicht verwandeln, müssen einen weiteren TW auf GL schaffen, sonst werden sie ohnmächtig. Diese und die Übrigen erleiden außerdem Kopfschmerzen.

Geysire

Geysire („wilde Ströme“) brechen häufig in jungvulkanischen Regionen aus. Das ist beispielsweise in der Bay of Plenty (Nordinsel), in der Ortschaft Whakarewarewa der Fall. In den Schloten brodelnd 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 emporgespuckt. 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“).

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 Fahrzeugen verursachen und bei entsprechender Größe auch gefährlich für Menschen sein.

Zur Vermeidung von Hagelschäden können Gewitterwolken mit pyrotechnischen Raketen beschossen werden. Ob dadurch die Eisbildung großer Hagelbälle verhindert werden kann, entscheidet schließlich der TW auf GL bei der Person, der den Einsatz gegen den Hagel vorgenommen hat. 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!)

Insektenplage

Zu den Insektenplagen gehören Angriffe von Stechfliegen oder -mücken, aber auch Flugschwadronen von Heuschrecken, deren Ziel das Abfressen der Felder und Wiesen ist.

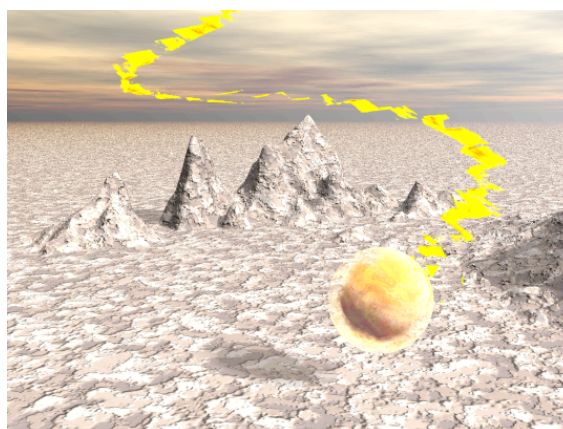
Um sich gegen Insektenplagen zu wehren, können Insektenvernichtungsmittel eingesetzt werden, die jedoch auch Auswirkungen auf die Umwelt haben. Solche Mittel lassen sich noch an entsprechenden Orten finden. Gelegentlich werden auch von Insekten besetzte Felder abgebrannt. Dabei besteht jedoch die Gefahr, 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 12. (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.

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. Lawinengefahr besteht in den Alpen, vor allem an den Alpenrändern.

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!)

Nebel

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. Beim Fahren von Fahrzeugen ist der Fahrer gezwungen, die Geschwindigkeit stark zu drosseln.

Einsatz und Regeln:

- Bei dichtem Nebel werden visuelle TW und TW auf Orientierung – 2 oder – 4 WM.

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. Auf Neuseeland kommen Sandstürme sehr selten vor und haben ihren Ursprung auch nicht auf Neuseeland, sondern werden über tausende von Kilometern, meist aus Australien über das Meer getragen. Es verwandelt dann einen lokalen Bereich in eine rote nebelartige Staubatmosphäre. Auckland war auch vor der Katastrophe schon mal von so einem Sandsturm betroffen.

- 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 Mensch dem Sandsturm ausgesetzt, werden visuelle TW – 2 oder – 4 WM und je ¼ Std. verliert man – 1 VIT, weil der Staub in die Lunge eindringt. Gerät VIT in den kritischen Bereich, kann der Mensch ohnmächtig werden. Gebäude und Mobile können Schutz bieten. Tiere sind ebenso vom erstickenden Staub betroffen.
- Nach einem Sandsturm wird sich die Umgebung leicht verändert haben. Auf Gebäuden und Straßen ist roter Sand erkennbar. Die Ernte kann dadurch Schaden erleiden.

Schneesturm

Schneestürme können in den Alpen auftreten. 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 Mensch einem Schneesturm ausgesetzt, werden visuelle und bewegliche Talente – 4 WM. Die Kälte kann dem Menschen außerdem schaden.
- Durch einen Schneesturm können Fahrzeuge, 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.

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 Menschen darstellen, die sich im Freien aufhalten.
- Bei einem Tornado können Menschen, 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 Mensch nicht überleben. Tornados können Häuser und Fahrzeuge 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 kann es in der Nähe der ehemaligen Zoos in abgelegenen Sumpffeldern freigelegene Schlangen oder Alligatoren geben.

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 Sumpfgebieten, 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. Bei den volkstümlichen Māori wird so ein Phänomen als schlechtes Omen erkannt.
- 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 Damms 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:

- Mögliche Vulkanausbrüche könnten auf der Nordinsel bei Auckland auftreten, auf Motutapu-Insel, bei Tauranga, auf Mount Island vor Whakatane, bei Rotorua, bei Tarawera, bei Tongariro, bei Waiouru, bei Taranaki, in der Bay of Plenty und auf der Südinsel in den Südalpen und bei Timaru in Eastland.
- Häufig deutet sich ein nahe bevorstehender 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 Vulkanschlot schießt Magma aus. Die ausgeschossenen, teils glühenden Gesteinstrümmern 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, ein noch loderndes Lagerfeuer oder auf natürliche Weise ein Blitzeinschlag. Wälder und trockene Wiesen brennen in einer hohen Geschwindigkeit ab und entwickeln dabei enorme Temperaturen. Moore können unterirdisch weiterlodern, 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 Mensch jemanden oder sich aus einem Brandgebiet retten muss. Oder die Bevölkerung eines Ortes versucht ihren Ort vor einem näherrückenden 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“!