

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
Epidemie	1
Erdbeben	2
Erdrutsch und Bergsturz	2
Geysire	2
Hagelschlag	3
Insektenplage	3
Kugelblitz	3
Lawine	4
Nebel	4
Sandsturm	4
Schneesturm	5
Smog	5
Starkregen	5
Steinschlag	5
Stürme, Tornados und Orkane	6
Sturmflut und Tsunami	6
Sümpfe und Moore	6
Tierregen	7
Überschwemmung	7
Vulkanausbruch	7
Wald- und Wiesenbrand	8

Epidemie

Als Epidemie wird der Ausbruch einer Krankheit in einem lokalen Bereich bezeichnet. Anfang des 19. Jahrhunderts herrscht noch weitestgehend die Meinung, dass Krankheiten durch Miasmen, also durch Ausdünstungen aus Erde oder aus Flüssen entstehen, die krankmachend auf Menschen wirken und auch ansteckend sein können. Nur wenige Ärzte glauben noch daran, dass auch ein Ungleichgewicht der Lebensäfte oder auch ein moralischer Verfall Ursache für Krankheiten sein können. Ab den 1860ern setzt sich immer mehr die pathologische Medizin durch, die Kleinstlebewesen, wie z. B. Bakterien als Auslöser von Krankheiten erkennt.

Die europastämmigen Menschen bringen viele Krankheiten auf den amerikanischen Kontinent. Vor allem die Pocken verursachen unter den Indianern hohe Todeszahlen. Die Europastämmigen sind gegen Pocken weitestgehend geimpft. Aber auch Cholera, Diphtherie, Pertussis und Typhus lösen immer wieder Pandemien aus, an denen viele Menschen sterben. Vor allem dort, wo Menschen auf engem Raum zusammenkommen. Unhygienische Zustände fördern diese Situationen außerdem.

Einsatz und Regeln:

- Durch erkrankte Menschen oder bei unhygienischen Zuständen kann eine Krankheit grassieren und eine Pandemie verursachen.
- 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 („wilde Ströme“) brechen häufig in jungvulkanischen Regionen aus. Das ist in Wyoming, im Yellowstone-Nationalpark der Fall. In den Schloten brodeln 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, Tieren und Fuhrwerk verursachen und bei entsprechender Größe auch gefährlich für Menschen sein. Um vor Hagelschlag bzw. starken Gewittern zu warnen, wird die Bevölkerung häufig durch das Läuten der Kirchenglocken gewarnt.

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 dem Zauber Pumabewegung 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.

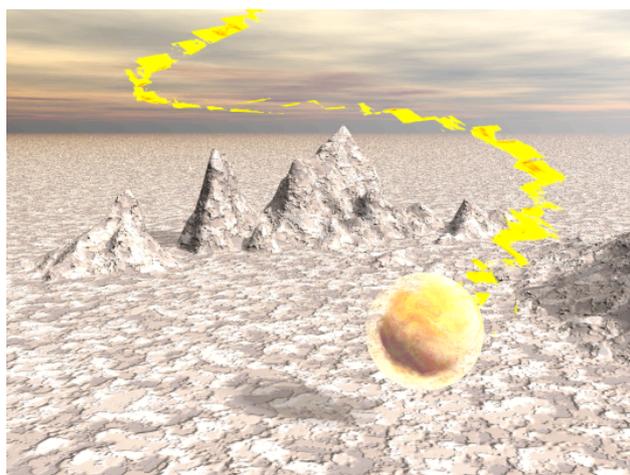
Um die Plage zu besiegen, werden gelegentlich von Insekten besetzte Felder abgebrannt. Dabei besteht jedoch die Gefahr, dass durch die brennenden Tiere auch andere Felder oder Gebäude in Brand gesetzt werden können. Um eine Population von Stechfliegen oder -mücken zu vermeiden können Sümpfe und wasserreiche 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 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 beispielsweise in den Bergen der Rocky Mountains.

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 Menschen dann auch das Gefühl von Kälte. Beim Reiten und bei Kutschfahrten ist der Reiter oder Fahrer bei Nebel gezwungen, seine 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. 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 Mensch 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 Mensch ohnmächtig. Gebäude können Schutz bieten. Tiere sind ebenso vom erstickenden Staub betroffen.
- Nach einem Sandsturm wird sich die Umgebung stark verändert haben. Sanddünen belagern nun den Ort, die Ernte ist vernichtet, manches Fuhrwerk und Häuser können unter dem Sand begraben sein.

Schneesturm

Schneestürme treten bei winterlichen Verhältnissen auf, vor allem aber in den Gebirgen, wie den Rocky Mountains. 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 Fuhrwerk, Häuser und Wege 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 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 Fuhrwerk 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 Kanufahren über die Wege 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 abgelegenen Sumpffeldern Schlangen und 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. Mislingt 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. In manchen Kreisen und bei vielen indianischen Völkern 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 Dammes oder Deiches oder eines Flusses.

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 Kanufahren oder Schwimmen, um sich in Sicherheit zu bringen.
- Landschaften und Wege 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 und Geysire können ausbrechen.

Einsatz und Regeln:

- In FRONTIER gibt es nur 1842 einen Vulkanausbruch, nämlich den des Champoeg in Oregon.
- Der Vulkanausbruch kündigt sich 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 ist durch eine Explosion zu hören sein, bei dem das Innere des Vulkans sich seinen Weg durch die Erdoberfläche freigekämpft hat.
- Nach einer entsprechend hohen Wolke, fällt Ascheregen auf die Umgebung hinab. Sie fällt bis in den 80 Km südlich entfernten Ort The Dalles.
- Aus dem Berg fließt Lava. Die Lavaströme sind 1. – 1.200 ° heiß. Die Berührung würde Körperteile sofort abbrennen. Die Nähe zur Lava ist wegen der Hitze kaum auszuhalten.
- Kurz nach dem Ausbruch werden Magma-Gesteinstrümmern durch die Gegend geschleudert. Durch den Aufschlag entstehen Brände.
 - Auf eine Ortschaft fallen W6 Magma-Gesteine. 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 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 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“!