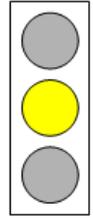


NATURKATASTROPHEN



Bei einer Naturkatastrophe verändern sich die terrestrische Oberfläche, die Atmosphäre oder die submarinen Bedingungen, welche lebensgefährliche Auswirkungen haben können.



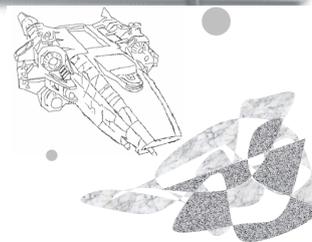
Aggressives Gewitter: Zusammenhängend mit radikal wechselnden Polkappen, können große Teile eines Gestirns aggressive Wetterschwankungen erleben. Dazu gehören auch die aggressiven Gewitter. Bei hoch reichender feuchtlabiler Schichtung der Atmosphäre und relativ hohem Wasserdampfgehalt der Luft treten Wettererscheinungen mit plötzlichen luftelektrischen Entladungen auf. Bei extrem dichter Wolkenatmosphäre, die bis an den Erdboden reicht, können Blitze auch quer schießen, auch von unten nach oben. Ein Blitz kann eine Spannung von vielen Millionen Volt und bis zu 100.000 Ampere haben. Der Blitzschlag kann Humanoiden betäuben oder töten, Brände verursachen und Metallteile schmelzen lassen.

Beispiel: Der SM baut ein Kampfraster auf, das die Spieler durchlaufen, -fahren oder -fliegen müssen und in dem sich evtl. Hindernisse befinden. Das Kampfraster kann 20 x 20 Felder groß sein. Die Spieler müssen das andere Ende des Spielfeldes oder ein dargestelltes Gebäude erreichen. Zum Überwinden des Spielfeldes wird das Talent Rennen genutzt. Hierfür können die Regeln zum Wettrennen verwendet werden.

Wo der Blitz einschlägt, wird mit dem Würfel ermittelt. Der Einschlag verursacht 10 / 15 / 15 + W12 TP. Der Blitz hat einen Talentwert von 15. Die Folgen sind aus der Trefferliste aus der Liste für „Brandwaffen“ zu entnehmen.

Nach dem Einschlag zuckt der Blitz aber noch in eine Richtung davon und kann weiteren Personen schaden. Mit dem W10 wird ermittelt, wohin der Blitz ausschlägt: 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. Beide Richtungen sind nun zu ermitteln. Danach bestimmt der W10, wie viele Felder der Blitz in diese Richtung zuckt. Der Blitz richtet auf dieser Strecke weiteren Schaden an.

Ein hoher GL-Wert von mind. 18 könnte einen Betroffenen noch retten, wenn der TW auf GL gelingt. Dies sollte max. einmal möglich sein.



Bilokationsfeld: Es handelt sich um ein Feld elektrischer ekto-energetischer Teile, die sich als kilometergroße Wolke im Weltall fortbewegt. Ursprung und Ziel sind unbekannt. Nähert sich ein Raumschiff, bewegt sich das Bilokationsfeld sekundenschnell zielstrebig darauf zu. Es „fühlt“ sich zum Objekt hin angezogen. Das Bilokationsfeld durchdringt Schild und Raumschiff und zerstört sich dabei selbst. Alle Lebewesen an Bord des Raumschiffes werden plötzlich gespiegelt und sind neu existent geschaffen. Das Bilokationsfeld tritt äußerst selten im Weltall auf.

Regelhinweise: Bilokationsfelder sind selten und sehr unbekannt. Um sie zu kennen und zu erkennen, ist in Kosmologie der Wert 18 nötig. Im Gefechtsraster bewegt sich das Bilokationsfeld 6 Felder schnell vorwärts. 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.

Jede Person und jedes Tier an Bord des Raumschiffes verliert die Hälfte der LE-Werte und entsteht einige Meter neu, ebenso bewaffnet, aber 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: Als Blitzeis wird die massive Abkühlung eines Gestirns oder deren Landschaften bezeichnet. Die Temperatur kann dabei auf ca. – 100 ° sinken. Die Zustände erinnern an eine Eiszeit. 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. Blitzeis wird anfangs häufig durch orkanartige Stürme begleitet, dann bei weiterer Abkühlung von Hagelschlägen und später von Schneestürmen.

Regelhinweise: 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. Die Kälte kann einige Lebewesen dazu veranlassen, in zivilisierte Gebiete vorzudringen, um Nahrung zu jagen.



Elektrik-Wind: Auf bestimmten Gestirnen kann sich auf der Oberfläche elektrischer Wind entfachen, der wie gewöhnlicher Wind durch die Berge oder über die Landschaften fliegt. Man kann ihn im Vorfeld nur dadurch wahrnehmen, indem man mit guter Sinnesschärfe das Glitzern am Horizont erkennt und kurz vor dem Eintreffen ein leichtes Knistern in der Luft hört. Ähnlich wie ein Kugelblitz bewegt sich der Elektrik-Wind aus eigenem Antrieb fort und es ist nicht geklärt, nach welchem Muster er in welche Richtungen fliegt. Nach längerer Strecke werden Elektrik-Winde schwächer und lösen sich auf. Auf dem Planetoiden Elesa im Superior-Sektor existieren viele Elektrik-Winde, die von den Elesas als Nahrungsquelle genutzt werden.

Regelhinweise: Ein Elektrik-Wind wird wie ein Blitz gehandhabt. Er wird mit dem Talentwert 12 geführt.

Epidemie / Pandemie: Wenn man sieht, wie Humanoiden durch Seuchen sterben, mag das eine der grausamsten Eindrücke sein. Auf den verschiedenen Gestirnen leben Einzeller, Bakterien, Sporen und Viren, die der Medizin noch völlig unbekannt sind. Humanoiden, die ein fremdes Gestirn besucht haben, sollten sich nach ihrem Aufenthalt auf Pathogene prüfen. Die mikroorganischen Schmarotzer und Erreger können sich bereits beim Eintritt in die Atmosphäre am Raumschiff festmachen. Siehe hierzu bei den Regeln Pathogene!

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

Regelhinweise: 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. Herab fallende Gegenstände können tödlich sein oder verschieden viele TP verursachen.

Geysire: Geysire (nirhonisch: „wilde Ströme“) brechen häufig in jungvulkanischen Regionen aus. 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.

Regelhinweise: Der SM kann die Charaktere durch ein Gebiet mit einer hohen Ansammlung an Geysiren durchlaufen lassen. Die Löcher sind im Kampfraster eingezeichnet. Nachdem die Charaktere ihre ersten Aktionen ausgeführt haben, würfelt der SM, wie viele (W20) und welche Geysire ausbrechen.

Durch den Ausbruch spuckt der Geysir heißes Wasser in eine Richtung, die der W10 bestimmt: 1 = nach diagonal oben links, 2 = nach oben, 3 = nach diagonal oben rechts usw. Bei 5 und 10 bleibt der Wasserstrahl in seiner Quelle. Danach bestimmt der W10, in wie viele Felder der Wasserstrahl in diese Richtung ausbricht.

Kriegt ein Charakter den heißen Wasserstrahl ab, erleidet er $3 / 5 / 5+W12$ TP (siehe in der Trefferliste „Kochendes Wasser“). Um die Stärke des Wasserstrahls zu ermitteln, verwendet der SM den Wert 12.

Hagelschlag: Auf begrenztem Raum schlagen die Eiskörner zu Boden, die so groß werden können wie Tennisbälle.

Regelhinweise: Für jede Aktion, in der sich der Charakter unter freiem Himmel befindet, wird er von großen Hagelbällen bombardiert. Der Hagel schlägt ein, wie ein Stein ($3 / 4 / 4+W6$ TP). Um die Stärke der jeweiligen Hagelkörner zu ermitteln, verwendet der SM den Wert 12. Auf jede Person schlagen W6 Hagelbälle ein. Ein Ausweichen ist nur mit der Psinetik Superagilität möglich. Auch ein hoher Wert in GL und ein entsprechender TW können hier helfen.

Insektenplage: Zu den Insektenplagen gehören Angriffe von Stechfliegen oder -mücken, auch der Angriff der gemeinen Hirnfliege. Dazu gehören auch einfache 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.

Regelhinweise: Siehe unter Kreaturen!

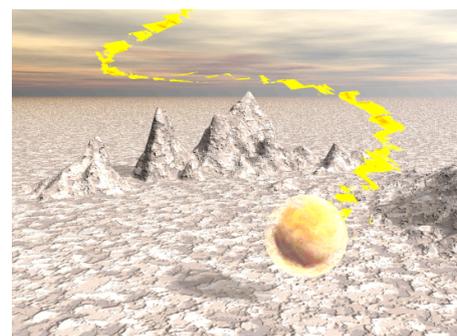
Kosmischer Sturm: Stürme, die es auf Planeten gibt, gibt es in überdimensionalen Größen auch im Weltall. Ein Kosmischer Sturm stellt für ein Sternensystem eine große Bedrohung dar. Im Kryptos-Sektor wurden dadurch Atmosphären etlicher Planeten und auch Raumschiffe zerstört. Kosmische Stürme entwickeln sich vor allem in Kosmischen Nebeln. Helium- und Wasserstoffplasma jagen als Energiewinde durch das System. Der Kosmische Sturm kann sich ausbreiten und in benachbarte Systeme übergreifen.

Regelhinweise: 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 den Planeten brechen 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 hindurch schweben. Er existiert nur wenige Sekunden und verschwindet dann geräuschlos oder explodiert mit einem lauten Knall.

Regelhinweise: Wenn dieses Phänomen auf die Charaktere trifft, wird er nur kurz zu sehen sein. Aber es geht eine große Gefahr von dem Kugelblitz 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 aber 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 $10 / 15 / 15+W12$ TP an. Im Streufeld richtet er 5 TP. Das Streufeld beträgt 3×3 m. Um die Stärke des Kugelblitzes zu ermitteln, verwendet der SM den Wert 12.



Lawine: Ein tiefes Grollen ist zu hören, danach fließt oder staubt eine gewaltige Menge an Schnee den Berg hinunter. Voraussetzungen von 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 tief greifender 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.

Regelhinweise: 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. 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, vergleichbar mit einem guten TW eines Morgensterns!)

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 noch von einschlagenden Meteoritenregen betroffen. Die meisten der dortigen Gestirne sind verständlicherweise unbewohnt.

Regelhinweise: Die Spieler erfahren, dass ein erneuter Meteoritenregen eintritt. Der SM baut sich ein Kampfraster auf, das die Spieler durchlaufen, -fahren oder -fliegen müssen. Das Kampfraster kann beispielsweise 20 x 20 Felder groß sein. Die Spieler müssen das andere Ende des Spielfeldes oder ein dargestelltes Gebäude erreichen. Evtl. existieren in dem Gelände Hindernisse. Zum Überwinden des Spielfeldes wird das Talent Rennen genutzt. Hierfür können die Regeln zum Wettrennen verwendet werden.

Nach jeder KR schlagen W6 Meteoriten ein. Dabei wird ermittelt, wie stark die Meteoriten sind und wo sie auftreffen. Mit der Psinetik Superagilität könnte man einem Meteoriten ausweichen.

Ein hoher GL-Wert von mind. 18 könnte einen Betroffenen noch retten, wenn der TW auf GL gelingt. Dies sollte max. einmal möglich sein.

Meteoritenstärke (wird mit dem W20 ermittelt)	Kleiner Meteorit 1 – 12	Mittlerer Meteorit 13 – 17 Streufeld: 3 x 3 m (Auswirkung wie ein kleiner Meteorit)	Großer Meteorit 18 – 20 Streufeld: 3 x 3 m (Auswirkung wie ein mittlerer Meteorit) Umfeld: 5 x 5 m (Auswirkung wie ein kleiner Meteorit)
	7 TP	15 TP	30 TP
1 – 2 = Kopf – Augen	Zerstörtes Auge Kampfunfähig Ewiger Sehverlust	Tod	Tod
3 – 4 = Kopf – Ohr	Offene Wunde Schock	Ohr abgetrennt W20 KR ohnmächtig – 4 WM	
5 – 6 = Kopf – Mund	Leichte Wunde Schock	Tod	
7 – 8 = Kopf – Nase			
9 – 10 = Kopf – Schädel			
11 – 15 = Hals	Leichte Wunde Schock	Tod	
16 – 35 = Oberkörper / Bauch oder Rücken	Leichte Wunde Schock	Tod	
36 – 40 = Becken / Glied oder After	Offene Wunde Schock: – 4 WM	Tod	
41 – 50 = Linker Arm 51 – 60 = Rechter Arm	Leichte Wunde Schock	Offene Wunde Schock	Arm abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst tot.
61 – 70 = Linkes Bein 71 – 80 = Rechtes Bein	Leichte Wunde Schock	Offene Wunde Schock	Bein abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst tot.
81 – 85 = Linke Hand 86 – 90 = Rechte Hand	Leichte Wunde Schock	Finger abgetrennt Schock Hand ist kampfunfähig	Hand abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst in 1 Z tot.
91 – 95 = Linker Fuß 96 – 100 = Rechter Fuß	Leichte Wunde Schock	Zeh abgetrennt Schock – 1 Bewegung	Fuß abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst in 1 Z tot.

Polkappensprung: Ein Polkappensprung ist ein plötzliches Verschieben der Polkappen. Dieser verursacht einen geomagnetischen Puls. Polkappensprünge können auch Unwetter und Erdbeben zur Folge haben.

Regelhinweise: Für W6 Stunden findet dadurch ein EMP statt, der alle Techniken lahm legt. Das kann unter Umständen gefährliche Folgen haben, wenn man Techniken nutzt (z. B. bei einer Motorradfahrt) oder auf Techniken angewiesen ist.

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 sollen.

Regelhinweise: Nach dem 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, Sphäriker 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 interessante Probleme mit sich bringen.

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. 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. Im Idna-Sektor gibt es einen Präsolaren Nebel, der eine Sauerstoff-Atmosphäre besitzt. 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.

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 typisch 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.

Regelhinweise: 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 Kampfraster könnten sie den Spielern allerdings Ärger bereiten. Auch Sphäriker sind von den Pyro-Pollen betroffen und werden kaum als Rettungseinheiten zu Hilfe kommen können. Eine Pyro-Polle richtet so viele TP an wie Semtex (Plastiksprengstoff; 30 / 15 / 5; siehe Trefferliste!)

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 niederkommt. Er ist 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 oder in schwefelhaltigen Atmosphären entstehen. Auf solchen Planeten kann die Konzentration so hoch sein, dass der Regen direkte Verätzungen bewirkt.

Regelhinweise: Je ¼ Std. erleidet der Charakter – W6 TP. Gute Bekleidung schützt vorübergehend mit + 1 RS vor der Säure. Die verlorenen TP sind Verätzungen, unter deren Folgen der Charakter noch lange leidet.

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 näher kommenden Sternenfeuer kann man sich dann aber nicht mehr retten. Auf den meisten solcher Gestirne existiert darum auch keine Atmosphäre.

Sturm / Tornado / Orkan: 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.

Regelhinweise: Wer sich am oder im Schlauch eines tornadoartigen Luftwirbels befindet wird vom Erdboden fortgerissen und durch die Lüfte geschleudert. Durch die Geschwindigkeit dürfte fast jeder Humanoid an der Wucht des Aufpralls auf den Boden oder durch einen fliegenden Gegenstand sterben.

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

Regelhinweise: 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 den Straßen und das Schwimmen und Tauchen bieten einige Möglichkeiten. Wer eine aktive Angriffswelle überleben will, muss den TW auf Schwimmen schaffen. Der TW kann mit – 4 erschwert sein.

Sumpffeld: 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.

Regelhinweise: 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 oder W6 min., die von der Echtzeit abgezogen werden. 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.

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

Regelhinweise: Der Ascheregen behindert die Sicht und macht die Gegend allmählich schwer begehbar. SINN und bewegliche Talente erhalten negative WM. Wenn die Luft zudem mit Schwefelgas angereichert ist, werden die TW erschwerter. Je ¼ Std. muss der TW auf VIT gelingen, sonst wird man ohnmächtig und würde in Folge darauf bald ersticken. Die Lavaströme sind 1. – 1.200 ° C heiß. Die Berührung würde Körperteile sofort abbrennen. Die Nähe zur Lava ist kaum auszuhalten. TW werden entsprechend erschwert. Magmaauswürfe sind nur in Schlotnähe tödlich gefährlich. Mögliche ausgeschossene Gesteinstrümmern können weit in die Umgebung geschossen werden. Der Bombenregen ähnelt dem Meteoritenregen und führt zu weiteren Bränden.

Gesteinsbomben (wird mit dem W20 ermittelt)	Kleiner Brocken 1 – 12	Mittlerer Brocken 13 – 18	Großer Brocken 19 – 20
	7	15	30 + Streufeld auf benachbarte Felder (wie ein kleiner Brocken!)
1 – 2 = Kopf – Augen	Zerstörtes Auge Kampfuntüchtig Ewiger Sehverlust	Tod	Tod
3 – 4 = Kopf – Ohr	Offene Wunde Schock	Ohr abgetrennt W20 KR ohnmächtig – 4 WM	
5 – 6 = Kopf – Mund	Leichte Wunde Schock	Tod	
7 – 8 = Kopf – Nase			
9 – 10 = Kopf – Schädel			
11 – 15 = Hals	Leichte Wunde Schock	Tod	
16 – 35 = Oberkörper / Bauch oder Rücken	Leichte Wunde Schock	Tod	
36 – 40 = Becken / Glieder oder After	Offene Wunde Schock – 4 WM	Tod	
41 – 50 = Linker Arm 51 – 60 = Rechter Arm	Leichte Wunde Schock	Offene Wunde Schock	Arm abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst tot.
61 – 70 = Linkes Bein 71 – 80 = Rechtes Bein	Leichte Wunde Schock	Offene Wunde Schock	Bein abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst tot.
81 – 85 = Linke Hand 86 – 90 = Rechte Hand	Leichte Wunde Schock	Finger abgetrennt Schock Hand ist kampfunfähig	Hand abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst in einer ¼ Std. tot.
91 – 95 = Linker Fuß 96 – 100 = Rechter Fuß	Leichte Wunde Schock	Zeh abgetrennt Schock Bewegliche Talente werden – 2 WM.	Fuß abgetrennt Ohnmächtig 1. Hilfe nötig, sonst in einer ¼ Std. tot.

Waldbrand: 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. Für den Schaden, den das Feuer anrichtet, ist in der Trefferliste unter Brandwaffen zu gucken.