



JHIH
NETWORK

On Air

Savage Cyberpiraten Abenteuergenerator.....	2
Piraterie.....	2
Abenteuer.....	2
Konzerne.....	2
Gegenspieler.....	3
Hafen.....	3
Waren.....	5
Motiv.....	7
Verbindung.....	7
Kulisse.....	8
Untergebene.....	8
Verbündete.....	8
Komplikationen.....	9

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Shadowrun*-System, erhältlich beim Verlag Pegasus Spiele (<http://www.pegasus.de>). *Shadowrun* ist eine eingetragene Marke von The Topps Company, Inc. Die deutschen Texte und Logos von *Shadowrun* sind Copyright von Pegasus. Pegasus trägt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Alle restlichen Texte, Logos und Grafiken sind Copyright © 2012 by Günther K. Lietz, all rights reserved.

Savage Cyberpiraten Abenteuergenerator

Piraterie

Joker	Komplikation, Neue Karte ziehen
Ass	Abenteurer
König, Dame,	Kapern eines Schiffs
Bube	Kreuz (1), Pik (3), Karo (5), Herz (10) Konzern, Ort (Start), Ort (Ziel), Waren
10, 9, 8	Schmuggeln von Waren Kreuz (1), Pik (2), Karo (3), Herz (5) Ort (Start), Ort (Ziel), Waren, Kulisse
7, 6, 5	Jemand bietet Waren Kreuz (1), Pik (2), Karo (3), Herz (5) Waren, Ort, Kulisse
4, 3, 2	Jemand sucht Waren Kreuz (1), Pik (2), Karo (3), Herz (5) Waren, Ort, Kulisse

Abenteurer

Gegenspieler, Motiv, Verbindung, Kulisse, Untergeben, Verbündete, Komplikation

Konzerne

Joker	Komplikationen
Ass	Aztechnology (Verbrauchsgüter)
König	Ares Macrotechnology (Waffen, Sicherheit)
Dame	Evo Corporation (Bioware, Cybertech, Nanotech, Medizin)
Bube	Horizon (Medien, Marketing)
10	Mitsuhama (Computer, Robotik)
9	NeoNet (Computer, Software)
8	Renraku (Matrix)
7	Saeder Krupp (Schwerindustrie)
6	Shiawase (Alles)
5	Wuxing (Transport, Schiffe, Magie)
4	Gunderson Corporation (Dunkelzahns Liebling)
3	JHIH (John Hopkins Institut of Health)
2	Natural Vats Technologies, Inc. (Lebensmittel)

Gegenspieler

Joker	Komplikation, Ersatzkarte ziehen
Ass	Ginger Bread Man (Piratenorganisation)
König	Kingston Machine (Schattenorganisation)
Dame	Novilunio (Piratenorganisation)
Bube	Die Stimme von Ogoun (Voodoo-Initiandengruppe)
10	Don Pvarone (Mafia)
9	Simba (Yakuza)
8	Lange Nudel Bao (Triade)
7	Smitty Danger (Cosa Nostra)
6	Fanny Forget (Humanis Policlub)
5	Sister Act (Greenwar)
4	Black Devil (Ork Underground)
3	Lost Guns (Piraten)
2	Shitstorm (Piraten)

Hafen

Joker	Ziehe zwei Karten, Schiff macht Zwischenstation
Ass	Konföderation Amerikanischer Staaten
Kreuz	Miami Metroplex
Pik	Jacksonville
Karo	New Orleans
Herz	Houston
König	Aztlan
Kreuz	Veracruz
Pik	Tampico
Karo	Matamoros
Herz	Belize
Dame	Caracas
Kreuz	Caracas / Valencia
Pik	Yucatan / Mérida
Karo	Französisch Guayana / Cayenne
Herz	Bermuda

- Bube Amazonien
 - Kreuz Georgetown
 - Pik Paramaribo
 - Karo Belem
 - Herz Sao Luis
- 10 Vereinigte Kanadische und Amerikanische Staaten
 - Kreuz Federal District of Columbia
 - Pik Manhattan
 - Karo Boston
 - Herz Halifax
- 9 Karibische Liga
 - Kreuz Kuba
 - Pik Cayman Inseln
 - Karo Jamaika
 - Herz Andros
- 8 Karibische Liga
 - Kreuz Great Abaco
 - Pik New Providence
 - Karo Eleuthera
 - Herz Turks und Caicos
- 7 Karibische Liga
 - Kreuz Haiti
 - Pik Die Dominikanischen Territorien
 - Karo Aruba
 - Herz Curacao
- 6 Karibische Liga
 - Kreuz Borinquen
 - Pik Trinidad
 - Karo Tobago
 - Herz Grenada
- 5 Karibische Liga
 - Kreuz Barbados
 - Pik British Virgin Islands (Britischen Jungferninseln)
 - Karo U.S. Virgin Islands (Amerikanische Jungferninseln)
 - Herz Saba

- 4 Karibische Liga
 - Kreuz Dominica
 - Pik Martinique
 - Karo St. Vincent und The Grenadines
 - Herz Montserrat
- 3 Karibische Liga
 - Kreuz Antigua und Barbuda
 - Pik Sankt Kitts und Nevis
 - Karo Sankt Martin
 - Herz Anguilla
- 2 Karibische Liga
 - Kreuz Bonaire
 - Pik Sankt Eustatius
 - Karo Sankt Lucia
 - Herz Saint-Barthélemy

Waren

- Joker Zwei Karten ziehen, die höhere zählt.
- Ass Sklaven
 - Kreuz Entführte Touriblagen (25 k)
 - Pik Entführte Touritussen (10k)
 - Karo Ausländisches Nutzvieh (3k)
 - Herz Einheimisches Nutzvieh (1k)
- König Waffen
 - Kreuz Schwere Waffen (8k)
 - Pik Automatische Waffen (5k)
 - Karo Faustfeuerwaffen (3k)
 - Herz Panzerkleidung (2k)
- Dame Drogen
 - Kreuz BTLs (15k)
 - Pik Reinster Traumzucker (10k)
 - Karo Gestreckter Mist (3k)
 - Herz Synthetischer Scheiß (2k)

- Bube Tiere
 - Kreuz Erwachte Rarität (25k)
 - Pik Vom Aussterben bedroht (10k)
 - Karo Giftiges Lebendzeug (4k)
 - Herz Verbotene Exoten (2k)
- 10 Zaubermaterial
 - Kreuz Blutmagieschleiß (7k)
 - Pik Insektengeisterschleiß (5k)
 - Karo Voodoooram (3k)
 - Herz Normale Materialien (1k)
- 9 Elektronik
 - Kreuz Cyberbauteile (5k)
 - Pik Drohnenbauteile (3k)
 - Karo Überwachungselektronik (2k)
 - Herz RFID-Scanner (1k)
- 8 Elektronik
 - Kreuz Kommlinks (11k)
 - Pik Zubehör (8k)
 - Karo Optichips (5k)
 - Herz RFIDs (1k)
- 7 Fahrzeuge
 - Kreuz Koppter (20k)
 - Pik Autos (10k)
 - Karo Motorräder (5k)
 - Herz Fahrräder (100)
- 6 Luxusgüter
 - Kreuz Kunstgegenstände (5k)
 - Pik Sexspielzeug (2k)
 - Karo Lethale Alkoholika (1k)
 - Herz Seltene Lebensmittel (500)
- 5 Kleidung
 - Kreuz Designerzeug (10k)
 - Pik Edelklamotten (5k)
 - Karo Normware (1k)
 - Herz Billigschleiß (100)

- 4 Bauteile
 - Kreuz Waffen (1k)
 - Pik Elektronik (800)
 - Karo Fahrzeug (700)
 - Herz Maschinen (600)
- 3 Rohstoffe
 - Kreuz Zucker (700)
 - Pik Öl (600)
 - Karo Erz (500)
 - Herz Kohle (400)
- 2 Lebensmittel
 - Kreuz Nutrisoy (500)
 - Pik Algen (400)
 - Karo Trockenkonzentrat (300)
 - Herz Soya (200)

Motiv

- Joker Zwei Karten ziehen, die niedrigere zählt
- Ass, König Zerstören (schwarz) / Erobern (rot)
- Dame, Bube Entdecken
- 10,9 Gier
- 8,7 Entführen (schwarz) / Stehlen (rot)
- 6,5 Rache
- 4,3 Macht

Verbindung

- Joker Zwei Karten ziehen, die niedrigere zählt
- Ass, König Die Charaktere geraten zufällig in ein Treffen
- Dame, Bube Die Charaktere werden für jemand anderen gehalten
- 10,9 Aus eigene Antrieb
- 8,7 Ein alter Freund (schwarz) / Feind (rot)
- 6,5 die Bitte eines Gönners
- 4,3,2 Ein Gerücht

Kulisse

Joker	Zwei Karten ziehen, die niedrigere zählt
Ass, König	Hauptquartier des Feindes
Dame, Bube	Befestigte Stellung
10,9	Alte Ruine
8,7	Stadt (schwarz) / Siedlung (rot)
6,5	Exotisches Landschaftsmerkmal
4,3	Wichtiges Gebäude
2	Auf hoher See

Untergebene

Joker	Zwei Karten ziehen, die niedrigere zählt
Ass, König	Ausgebildetes Personal
Dame, Bube	Stellvertreter
10,9	Einfache Schläger (schwarz) / Gang (rot)
8,7	Geheimagenten
6,5	Attentäter
4,3,2	Piraten (schwarz) / Schmuggler (rot)

Verbündete

Joker	Zwei Karten ziehen, die niedrigere zählt
Ass, König	Connection
Dame, Bube	Sicherheitspersonal
10,9	Ehemeliger Gegner
8,7	Gegenspieler (schwarz) / Konzern (rot)
6,5	Politiker
4,3,2	Ein alter Freund

Komplikationen

- Joker Zwei Karten ziehen
- Ass Eine wichtige Person wechselt die Seiten
- König Ein weiterer Gegner taucht auf
- Dame Falle (schwarz) / Hinterhalt (rot)
- Bube Ein Verbündeter wird gefangengenommen
- 10,9 Verfolgungsjagd
- 8,7 Eine erwachte Kreatur taucht auf
- 6,5 Ein weiterer Verbündeter taucht auf
- 4 Eine unerwartete Entdeckung
- 3 Eine schockierende Offenbarung
- 2 Eine Naturkatastrophe