

CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA

MODUŁ 4 – TABELE

WERSJA 0.9

Spis treści

WSTĘP.....	3
O CZYM JEST TEN MODUŁ?.....	3
KREACJA ŚWIATA.....	4
SEKTOR.....	4
SYSTEM GWIEZDNY.....	7
PLACÓWKA.....	14
GENERATOR ORGANIZACJI.....	15
MNIEJSZA FRAKCJA.....	15
KORPORACJA.....	17
SPOTKANIA LOSOWE.....	18
GENERATORY ZADAŃ.....	21
GENERATOR MISJI NAJEMNICZYCH.....	21
GENERATOR MISJI KORPORACYJNYCH.....	21
GENERATOR MISJI BUNTOWNICZYCH.....	21
GENERATOR MISJI RZĄDOWYCH.....	21
GENERATOR MISJI UFO.....	21
GENERATOR TŁA I MOTYWACJI.....	23

WSTĘP

O CZYM JEST TEN MODUŁ?

Tabele to zestaw narzędzi służących generowaniu elementów fikcji. Znajdziesz tu tabele pozwalające na szybkie stworzenie systemów czy sektorów przestrzeni, frakcji, zadań czy spotkań losowych. Korzystanie z tych elementów jest całkowicie opcjonalne, ale potrafi dać dużo nieprzewidywalności i koloru do każdej gry.

Poniższe zasady oprócz kostek K12 korzystają z klasycznych sześciościennych kostek do gry oraz dwóch kostek K10 tworzących tzw. K100.

KREACJA ŚWIATA

Narzędzia w tym dziale służą kreacji miejsca rozgrywanej przygody – od pojedynczej stacji, przez układy gwiazdne na sektorach przestrzeni kończąc.

SEKTOR

- Sektor to sześciąt o boku długości 100 lat świetlnych. Wszystkie systemy gwiazdne w jego obrębie mają podane koordynaty względem jego trzech osi.

TYPY SEKTORÓW

- Typ sektora definiuje rodzaje systemów w jego obrębie.
- Koordynaty każdego układu to rzut 3k100 lub określenie ich samodzielnie.

CENTRUM

- Sektor prezentujący najlepiej rozwiniętą przestrzeń, pełną kolonii i posiadające przynajmniej jeden układ na poziomie metropolii. Systemy w nim mają następujące typy:
 - Metropolia – k3
 - Duża kolonia – k6
 - Średnia kolonia – 2k6
 - Mała kolonia – 4k6
 - System niezagospodarowany – 2k6

KOLONIE

- Sektor prezentujący przestrzeń kolonizowaną o średnim stopniu rozwoju. Systemy w nim mają następujące typy:
 - Duża kolonia – k3
 - Średnia kolonia – k6
 - Mała kolonia – 3k6
 - System niezagospodarowany – 5k6

RUBIEŻE

- Sektor prezentujący przestrzeń o niskim stopniu rozwoju i małej ludności. Systemy w nim mają następujące typy:
 - Średnia kolonia – k3
 - Mała kolonia – k6
 - System niezagospodarowany – 3k6
 - Dziki system – 5k6

Przynależność systemu na rubieżach

- 1-3 Niczyi
- 4-5 Niezależny
- 6 Korporacyjny
- 7-9 Sojusznik Ziemi
- 10- 12 Sojusznik Marsa

Liczba zagrożeń dla systemu to rzut k6.

Zagrożenia na rubieżach

- 1-3 – Promieniowanie
- 4-6 – Grupy piratów
- 7 – Trwające starcia zbrojne
- 8 – Roje mikrometeoroidów
- 9 – Pola minowe
- 10 – Porzucone systemy obronne
- 11 – Porzucone eskadry myśliwców
- 12 – Wraki statków

Intensywność zagrożeń

- 1-6 – Niska
- 7-9 – Średnia
- 10-11 – Duża
- 12 – Ogromna

GŁĘBOKA PRZESTRZEŃ

- Sektor oficjalnie znajdujący się poza ludzką przestrzenią i nieposiadający infrastruktury w skali sektora. Systemy w nim mają następujące typy:
 - Mała kolonia – k3
 - Dziki system – 9k6.

Przynależność placówki systemu w głębokiej przestrzeni

- 1-2 Społeczność kultury rubieży
- 3-4 Korporacyjna
- 5-6 Niezależna kompania wojskowa
- 7-8 Organizacja przestępcza
- 9-10 Korsarze
- 11 Sekta
- 12 Społeczność syntetów

Liczba zagrożeń dla systemu to rzut k6.

Zagrożenia w głębokiej przestrzeni

- 1-5 – Promieniowanie
- 6 – Grupy piratów
- 7 – Starcia zbrojne
- 8 – Porzucone pola minowe/roje myśliwców.
- 9 – Roje mikrometeoroidów.
- 10 – Agresywne organizmy żywe (jeśli ma planety/księżyce mogące je posiadać).
- 11 – Wraki statków
- 12 – Obcy

Zagrożenia intensywność

- 1-4 – Niska
- 5-7 – Średnia
- 8-9 – Duża
- 10-12 – Ogromna

SYSTEM GWIEZDNY

- System gwiazdny to układ gwiazdy wraz z obiegającymi ją obiektami jak planety czy planetoidy.
- Generowanie systemu podzielone jest na dwa działy:
 - Typ systemu ze względu na stopień kolonizacji, taki jak rozmiar koloni i rodzaj placówek
 - Cechy astronomiczne jak typ gwiazdy i liczba planet.

TYPY SYSTEMÓW

- Typ systemu definiuje liczbę obiektów takich jak duże stacje, placówki korporacyjne czy habitaty zamieszkałe przez kolonistów.
- Wpływa również na rozmiar tych obiektów oraz typ obiektu, który musi wystąpić. Na przykład kolonie muszą posiadać przynajmniej jeden habitat.

Metropolia

- Znajduje się w nim od 4k6 obiektów.
- Przynajmniej trzy z nich to habitaty a jeden musi być centrum administracyjnym.
- Trzy obiekty są ogromne, sześć dużych, reszta jest średniego rozmiaru.

Duża kolonia

- Znajduje się w nim od 2k6 obiektów.
- Przynajmniej dwa z nich to habitaty.
- Jeden obiekt jest ogromny, dwa duże, reszta jest średniego rozmiaru.

Średnia kolonia

- Znajduje się w nim od k6+1 obiektów.
- Przynajmniej jeden z nich to habitat.
- Jeden obiekt jest duży, dwa średnie, reszta jest małego rozmiaru.

Mała kolonia

- Znajduje się w nim od k6 obiektów.
- Przynajmniej jeden z nich to habitat.
- Jeden obiekt jest średni, reszta jest małego rozmiaru.

System niezagospodarowany.

- Znajduje się w nim do 3 obiektów.
- Obiekty te nie mogą być habitatem.
- Wszystkie obiekty są małych rozmiarów.

Tabela ta pomaga określić, czemu system nie został zagospodarowany w większym stopniu.

- Niebezpieczny obiekt gwiazdny (mgławica, pulsar, wczesny okres życia systemu)
- Izolacja (zbyt daleko, zbyt biednie, rezerwat)
- Znaczenie strategiczne (strefa buforowa)
- Tajne (powyższe fałszywe – dominia organizacji i państw, tajne projekty)

Dziki system

- Może znajdować się w nim jeden mały obiekt, który nie może być habitatem.

Obiekty w układach

- 1 – Kompleks wydobywczy
- 2 – Stacja wojskowa
- 3-4 Habitat
- 5 – Placówka mniejszej frakcji.
- 6– Kompleks administracyjny
- 7 – Placówka badawcza
- 8 – Placówka korporacyjna
- 9 – Kompleks przemysłowy
- 10 – Stocznia orbitalna
- 11 – Dodatkowa brama czasoprzestrzenna
- 12 – Placówka komunikacyjna

WŁAŚCIWOŚCI ASTRONOMICZNE UKŁADU

Typ układu:

- 1–6 Pojedynczy.
- 7-8 Układ podwójny
- 9-10 Układ potrójny.
- 11 Układ poczwórny.
- 12 Układ pięciu gwiazd.

Typ gwiazdy

- 1–6 Czerwony karzeł
- 7-8 Pomarańczowy karzeł
- 9-10– Żółty karzeł
- 11-12– Inny typ gwiazdy np. błękitny olbrzym, biały karzeł, gwiazda neutronowa itd.

Metaliczność układu

- 1–3 Bardzo niska metaliczność – Niższe niż wskazuje rozmiar ciężenie na planetach skalistych, brak magnetosfery, brak złóż przydatnych surowców.
- 4–6 Niska metaliczność – Niższe niż wskazuje rozmiar ciężenie na planetach skalistych, słabe magnetosfery, niskie złoża przydatnych surowców ciężenie o stopień, słaba magnetosfera, małe złoża zasobów.
- 7-9 Optymalna metaliczność – Brak wpływu na ciężenie, średnia magnetosfera, średnie złoża zasobów.
- 10-11 Wysoka metaliczność – Większe niż wskazuje rozmiar ciężenie na planetach skalistych, silne magnetosfery i bogate złoża zasobów.
- 12 Bardzo wysoka metaliczność – Dużo większe ciężenie niż wskazuje rozmiar planet skalistych, potężne magnetosfery i bardzo bogate złoża zasobów.

Liczba planet

1. Zero
2. Pojedyncza
3. Dwie
4. Trzy
5. Cztery
6. Pięć
7. Sześć
8. Siedem
9. Osiem
10. Dziewięć
11. Dziesięć
12. Jedenaście

Rozkład planet w układzie

- 1 Planety wewnętrzne 90% – planety poza granicą śniegu 10%
- 2 Planety wewnętrzne 80% – planety poza granicą śniegu 20%
- 3 Planety wewnętrzne 70% – planety poza granicą śniegu 30%
- 4 Planety wewnętrzne 60% – planety poza granicą śniegu 40%
- 5-8 Planety wewnętrzne 50% – planety poza granicą śniegu 50%
- 9 Planety wewnętrzne 40% – planety poza granicą śniegu 60%
- 10 Planety wewnętrzne 30% – planety poza granicą śniegu 70%
- 11 Planety wewnętrzne 20% – planety poza granicą śniegu 80%
- 12 Planety wewnętrzne 10% – planety poza granicą śniegu 90%

Rodzaj planety w wewnętrznym układzie.

- 1–9 Skalista
- 10 Gorący Jowisz
- 11 Gorący Neptun
- 12 Brązowy karzeł

Umiejscowienie planet wewnętrznych w stosunku do ekosfery

- 1–2 Blisko gwiazdy – Skrajne wartości temperatury, atmosfera zdmuchnięta przez wiatr słoneczny.
- 3–4 Przed ekosferą – Skrajnie wysokie temperatury, planety posiadające atmosferę najczęściej są ofiarami efektu cieplarnianego.
- 5 Na granicy wewnętrznej ekosfery – Wysokie temperatury, przy odpowiednich warunkach może posiadać biosferę.
- 6 W ekosferze (umiejscowienie tam planety gazowej uniemożliwia lokalizację tam innych planet). Optymalna temperatura dla biosfery.
- 7 Na granicy zewnętrznej ekosfery – Niskie temperatury, przy odpowiednich warunkach może posiadać biosferę.
- 9–12 Za ekosferą – Skrajnie niskie temperatury, możliwa atmosfera i biosfera oparta na amoniaku.

Rozmiar planety skalistych i wpływ na ich parametry.

- 1-2 Średnica 1000 – 3000 – Skrajnie niskie ciśnienie
- 3-4 Średnica 3000–6000 km – Bardzo niskie ciśnienie
- 4-5 Średnica 6000 – 9000 km – Bardzo niskie ciśnienie
- 6-7 Średnica 9000 – 11000 km – Niskie ciśnienie
- 8-9 Średnica 11000 – 14000 km – Optymalne ciśnienie
- 10-11 Średnica 14000 – 17000 km – Wysokie ciśnienie
- 12 Średnica 17000 – 20000 km – Skrajnie wysokie ciśnienie

Gęstość atmosfery planety skalistej zależy w dużej mierze od ciśnienia.

Liczba naturalnych satelitów planety skalistej/lodowej.

- 1–7 - Brak.
- 8– 1 satelita.
- 9 – 2 satelity.
- 10– 3 satelity.
- 11 – 4 satelity
- 12 – 5 satelitów

Pokrycie powierzchni ciekłą wodą w przypadku planet skalistych w ekosferze:

- 1-2 – 0%
- 3 – 1–10%
- 4 – 11–20%
- 5– 21–30%
- 6– 31%–40%
- 7 – 41–50%
- 8 – 51–60%
- 9 – 61%–70%
- 10 – 71%–80%
- 11 – 81–90%
- 12 – 91%–100%

Rodzaj planety poza granicą śniegu:

- 1-2 - Skalista
- 3-4- Lodowa
- 6-7 Gazowy olbrzym
- 8-9 Lodowy olbrzym
- 10-11 Super Jowisz
- 12 Brązowy karzeł

Liczba naturalnych satelitów planety gazowej

1. Od 1 do 2.
2. Od 3 do 4
3. Od 5 do 6
4. Od 7 do 8
5. Od 9 do 10
6. Od 11 do 12
7. Od 13 do 14
8. Od 15 do 16
9. Od 17 do 18
10. Od 19 do 20
11. Od 20 do 25
12. Od 30 do 35

Dodatkowe obiekty w układzie, wykonaj 3 rzuty.

- 1-4 Pas asteroid
- 5-8 Pas planetoid
- 9-12 Wyjątkowe zagęszczenie komet
- 13-16 Planety trojańskie
- 17- 20 Wyjątkowe zagęszczenie obiektów głębokiego układu.

PLACÓWKA

- Placówka to jeden obiekt w systemie – stacja, kolonia czy zautomatyzowany system wydobywczy.

Problem

1. Niesprawne systemy
2. Zniszczona
3. Kwarantanna
4. Okupacja
5. Konflikt wewnętrzny
6. Brak władz.
7. Brak kadr
8. Fala śniących
9. Infekcja syntetami
10. Wyludnienie
11. Przeludnienie
12. Pełna kontrola

Zalety

1. Większa dostępność dóbr
2. W trakcie rozbudowy
3. Ważny punkt przeładunkowy
4. Źródło skrajnie rzadkiego zasobu.
5. Otwartość
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

GENERATOR ORGANIZACJI

Ten dział służy do szybkiego tworzenia frakcji występujących w prowadzonych przygodach. Od małych grup najemników, po potężne frakcje polityczne i korporacje.

MNIEJSZA FRAKCJA

Zasięg działania

- 1-4 – System
- 5-9 – Sektor
- 10-11 Jeden typ przestrzeni – centrum, kolonie, rubieże lub głęboka przestrzeń.
- 12 – Cała ludzka przestrzeń

Wpływy i majątność w zasięgu działania.

- 1-4 – Słaba
- 6-7 – Mała
- 8-9 – Standardowa
- 10 – Silna
- 11 – Potężna
- 12 – Wszechpotężna

Typ frakcji

- 1 – Siły najemne
- 2 – Służby ochrony
- 3 – Sekta
- 4 – Ruch religijny
- 5 – Zrzeszenie ludów
- 6 – Organizacja wywiadowcza
- 7 – Firma
- 8 – Organizacja przestępcza
- 9 – Organizacja wywrotowa/polityczna
- 10 – Niezależna grupa badawcza
- 11-12 – Ruch polityczny/społeczny

Główny cel

- 1-3 – Zysk
- 2-4 – Władza
- 6 – Idea
- 7 – Dominacja w swojej dziedzinie
- 8-9 – Utrzymanie statusu quo
- 10 – Zwalczenie aktualnego systemu
- 11 – Walka z konkretnym przeciwnikiem
- 12 – Wsparcie dla konkretnej nacji/frakcji

Przynależność/sojusznicy

- 1-5 Planety słoneczne
- 6 – Frakcje rubieży
- 7 – Frakcje kolonii
- 8 – Własność prywatna
- 9 – Grupa etniczna
- 10-12 – W pełni niezależna.

KORPORACJA

Przynależność:

- 1-4 Niezależna
- 6-10 Planety słoneczne
- 11-12 Mniejsze frakcje

Zasięg operowania

- 1 – Sektor
- 2-5 – Jeden typ przestrzeni – centrum, kolonie lub rubieże.
- 6-8 – Dwa typy przestrzeni – centrum, kolonie lub rubieże.
- 9-12 – Cała ludzka przestrzeń.

Wpływy i majątność w zasięgu działania.

- 1 - Mała
- 2-8 - Standardowa
- 9-10 - Silna
- 11 - Potężna
- 12 – Wszechpotężna

Główna dziedzina operacyjna.

1. Biotechnologia i produkcja syntetów.
2. Przemysł stoczniowy
3. Kolonizacja i inżyniera planetarna
4. Produkty konsumenckie
5. Przemysł zbrojeniowy
6. Służby ochrony
7. Transport
8. Usługi komunikacyjne
9. Usługi medyczne
10. Dwie specjalizacje
11. Trzy specjalizacje
12. Uniwersalna – korporacja zajmuje się wszelką działalnością.

SPOTKANIA LOSOWE

Ten dział służy generowaniu ciekawych spotkań losowych – od cech spotkanych podróżników po groźnych piratów czy niepoznane istoty poza ludzką przestrzenią.

Zdarzenia losowe w centralnej przestrzeni – wykonuje się je co jeden segment podróży.

- 1-6 – Nic
- 8 – Sygnał ratunkowy
- 9 – Fałszywy sygnał ratunkowy – piraci.
- 10 – Wrak
- 11 – Fala promieniowania
- 12 – Stara, dezaktywowana sonda.

Spotkanie losowe w średniej i centralnej przestrzeni – wykonuje się je co jeden segment podróży.

- 1-5 – Nic
- 6 – Jednostka wojskowa
- 7-8 – Jednostka korporacyjna
- 9 – Jednostka handlowa
- 10 – Statek wycieczkowy
- 11 – Jednostka kolonizacyjna
- 12 – Jednostka podróżników

Spotkanie losowe na rubieżach – wykonuje się co trzy segmenty podróży.

- 1-3– Nic
- 4 – jednostka wojskowa
- 5-6 – Jednostka korporacyjna
- 7 – Jednostka handlowa
- 8 – Najemnicy
- 9 – Piraci
- 10-11– Jednostka kolonizacyjna
- 12 – Jednostka podróżników

Spotkanie losowe poza ludzką przestrzenią – wykonuje się co cztery segmenty podróży.

- 1-6– Nic
- 7 – jednostka wojskowa
- 8-9 – Jednostka korporacyjna
- 10-11– Jednostka podróżników
- 12 – Sygnały obcego pochodzenia

Nastawienie spotkanej grupy/jednostki

- 1-3 Negatywne
- 4-9 Neutralne
- 10-12 Pozytywne

Rozmiar spotkanej grupy/jednostki

- 1-5 – Malutka – myśliwiec, sonda itp. obiekty
- 6-7 – Mała – Promy, kanonierki, duże sondy itp. obiekty
- 8-9 – Średnia – Duże promy, małe transportowce, korwety i patrolowce.
- 10 – Duża – Fregaty, kontenerowce, kolonizatory, transportowce wojskowe.
- 11 B. – Duża – Krążowniki, masowce, eksploratory.
- 12 – Ogromna – Statki bramy, statki badawcze, przenoszone moduły stacji.

Zagrożenia w kosmosie (inne niż ludzie)

- Promieniowanie
- Rój mikrometeorytów.
- Zderzenie z innym statkiem/znacznym obiektem
- Rozbicie się na powierzchni ciał niebieskich.
- Awarie
- Pożar

Poziom techniczny napotkanych obcych

- 1-2 – Prymitywne istoty na poziomie epoki kamienia/wczesnego rolnictwa.
- 3-4 – Poziom od antyku do nowożytności
- 5-7 Wczesna cywilizacja techniczna
- 8-9 – Początkująca cywilizacja kosmiczna o niższym poziomie rozwoju niż ludzkość.
- 10- Cywilizacja kosmiczna na ludzkim poziomie.
- 11- Zauważalnie przewyższająca rozwojem ludzi.
- 12- Boski poziom

GENERATORY ZADAŃ

Poniższe działy pozwolą ci generować przygody i zlecenia różnego rodzaju. Dzięki temu dopasujesz je do przygód i typu drużyny.

GENERATOR MISJI NAJEMNICZYCH

GENERATOR MISJI KORPORACYJNYCH

GENERATOR MISJI BUNTOWNICZYCH

GENERATOR MISJI RZĄDOWYCH

GENERATOR MISJI UFO

Ludzkość jest sama w kosmosie, ale co jeśli to nie prawda? Jeśli kontrola i działania planet słonecznych były podyktowane wiedzą o zagrożeniu zbyt wielkim, by ujawnić je do powszechnej wiadomości? Poniższe zasady służą do szybkiego generowania zadań dla organizacji i przygód w stylu gier serii UFO czy XCOM, gdy prowadzący i gracze chcą dodać do swojego świata obce zagrożenie.

KTO

Poniższa tabela pomaga określić typ kosmitów, który będzie stanowił przeciwników w ciągu sesji czy kampanii. Są to luźne pomysły, nakierowujące na styl misji i rodzaje zagrożeń.

1. Asymilujący inne organizmy wirus/organizm społeczny.
2. Rój istot z inteligencją zbiorową.
3. Wielorasowa cywilizacja pod przewodnictwem samoświadomej sztucznej inteligencji.
4. Galaktyczne imperium podbijające inne cywilizacje.
5. Demonicznie wyglądające istoty z innego wymiaru egzystencji.
6. Ograniczona sztuczna inteligencja z celem eksterminacji życia.
7. Uciekinierzy przed kosmicznym kataklizmem poszukujący nowego domu.
8. Zbiorowy konstrukt SI wchłaniający wszelkie inteligentne życie.
9. System obronny wymarłej cywilizacji.
10. Pradawne istoty, których człowiek nie jest w stanie pojąć swym umysłem.
11. Ksenofobiczny gatunek eliminujący inne istoty w celu zapewnienia sobie przetrwania.
12. Szara maź pożerająca wszelką materię.

GDZIE

Poniższa tabela pomaga określić miejsce misji.

1. Stacja orbitalna
2. Osiedla na powierzchni koloni.
3. Obiekty przemysłowe/badawcze na powierzchni koloni.
4. Statek cywilny
5. Okręt wojskowy
6. Niezależna placówka
7. Baza korporacyjna
8. Dzikie tereny zamieszkaney koloni.
9. Niezamieszkana planeta/planetoida.
10. Placówka naukowa.
11. Stacja brama
12. Stocznia kosmiczna

CO SIĘ STAŁO?

Poniższa tabela pomaga określić skutek działalności kosmitów.

- 1-4 Zajęcie miejsca
- 5-6 Porwanie/zainfekowanie/zabicie ludności
- 7-8 Zniknięcie wyposażenia/surowców.
- 9-10 Wybudowanie swojej placówki/kolonii/gniazda itp.
- 10-12 Strata łączności – przerzut.

POZIOM ZAGROŻENIA

Poniższa tabela pomaga określić liczebność sił wroga. Jako kosmitów użyj parametrów robotów lub rozpisz je sobie, jeśli masz czas i chęci.

1. Mały – 6 przeciwników.
2. Niski – 12 przeciwników.
3. Średnica – 18 przeciwników.
4. Wysoki – 24 przeciwników.
5. Ogromny – 30 przeciwników.
6. Nie wiadomo, przerzut.

GENERATOR TŁA I MOTYWACJI

Poniższe tabele mogą ułatwić kreowanie bohatera, nadając mu proste tło i motywacje do działania.

Jestem kolonistą, bo?

1. Limity populacji w centrum zmusiły mą rodzinę do opuszczenia przyjaznych światów i zamieszkania tu.
2. W centrum kontrolowane jest dosłownie wszystko. Tu daleko od czujnych oczu mogę żyć i rozwijać się tak jak sam tego chcę.
3. Można powiedzieć, że musiałem zmienić klimat z powodów personalnych.
4. Stare kolonie i Sol są nudne, gdy rubieże to pełno nowych możliwości.
5. Wielu kolonistów to wykolejeńcy i dziwacy, jeśli pozwolimy tylko takim grupom zaludniać nowe światy, to w przyszłości czeka nas katastrofa. Już widać jej pierwsze symptomy.
6. Tylko kontrakt na wyjazd do tego zadupia pozwolił mi pozbyć się swoich problemów.

Jestem najemnikiem, bo?

1. Jestem jedynym ocalałym z mej koloni, teraz zbieram zasoby, aby dokonać zemsty na tych, którzy pozbawili mnie wszystkiego.
2. Zależy mi jedynie na bogactwie, a to jest najszybsza droga do osiągnięcia tego celu.
3. Wszyscy moi znajomi wybrali taki styl życia, więc również go obrałem.
4. Nic nie jest w stanie dostarczyć mi odpowiedniej dawki emocji, poza żywotem awanturnika.
5. Nie miałem wyboru, korporacje zniszczyły moje życie i tylko tak mogłem przetrwać.
6. Zbyt cenię sobie własną wolność, by podporządkować się jakiegokolwiek władzy, to inni będą w przyszłości słuchać moich rozkazów.

Jestem buntownikiem, bo?

1. Wolność jest najważniejsza, a planety słoneczne zwalczają ją.
2. Centrum jest zgniłe i dekadentkie, jeśli nie przejrzymy sterów, ludzkość czeka kolejny upadek.
3. Ziemia i Mars od setek lat niszczą dorobek ludzkości. Jako potomkowi kultur dawnej Ziemi, moim obowiązkiem jest ich pokonać.
4. Nie zależy mi na ideałach a na zasobach i pieniądzach. Tam, gdzie jest wojna łatwo je zdobyć, a lepiej być po wygrywającej stronie.
5. Nie chce nim być, ale moje otoczenie nie pozostawiło mi wyboru. Gdy tylko nadarzy się okazja, zbiegnę lub zmienię stronę.
6. By nasz gatunek mógł dalej się rozwijać, potrzebujemy różnorodności i rywalizacji. Błękit i czerwień dążą do ujednoczenia wszystkiego w celu utrzymania swojej kontroli. Rządy stoją więc na drodze do naszego przeznaczenia.

Jestem agentem rządowym/korporacyjnym, bo?

1. Tylko porządek pozwoli nam przetrwać. Chaos i konflikty już raz zbliżyły nas do zagłady.
2. Pieniądze, czy muszę mówić więcej?
3. Mym celem jest zapewnienie sobie jak najlepszej pozycji i jak największych wpływów, gdyż tylko jednostki takie jak ja są w stanie kontrolować innych.
4. Moja rodzina od upadku związana jest z frakcją, dlaczego miałbym obrać inną ścieżkę?
5. Bandyci, degeneraci i mutanci – to jest dorobek rubieży i tych, którzy uciekają przed porządkiem. Straciłem w kontakcie z nimi wszystko, teraz oni przestaną istnieć.
6. By pokonać wroga, czasem musisz się nim stać.

Jestem odkrywcą, bo?

1. Wieżę, że tam gdzieś są inne istoty. Nie jesteśmy sami we wszechświecie, a ja to udowodnię.
2. Rywalizacja o tak prymitywne pobudki, jak władza czy pieniądze nie interesują mnie. Potrzebuje przestrzeni i spokoju do realizacji swoich celów.
3. Czysta ciekawość, kosmos jest pełen miejsc, które chce zobaczyć i poznać.
4. Ludzkość i jej twory mnie rozczarowały. Szukam miejsca, gdzie będę mógł dla innych stworzyć nowy, lepszy świat.
5. Dziś to puste i martwe sektory, ale w przyszłości będą kolonizowane. Ten, kto najwcześniej zdobędzie o nich wiedzę, posiadać władzę i wpływy.
6. Szczerze? Sam nie wiem, jakoś tak wyszło. Chyba lepiej było nie podejmować decyzji pod wpływem.