

Archétypes de personnages

« Nous ne sommes plus ce que nous pouvons être, mais nous sommes ce que nous voulons être. »

Furtifs

Les furtifs sont des personnages qui savent pénétrer dans n'importe quel lieu sans se faire remarquer, que ce soit pour y trouver des informations, perpétrer un sabotage ou même procéder à un enlèvement, voir un assassinat. Lors des affrontements leurs furtivité leur offre un grand avantage.

Ce sont généralement des personnages solitaires, bien qu'ayant souvent l'occasion de travailler avec d'autres personnes lors de leurs missions.

Exemples :

- Infiltrateur Hyper-hybride
- Espion martien cybernétique
- Cyborg assassin
- Cyber-samourai

Deckers

Les deckers sont des personnages qui manipulent les informations, la réalité virtuelle et la matrice de SolNet. Ils sont ainsi capable d'extraire toute information qui y seraient cachées, mais peuvent aussi prendre le contrôle des appareils connectés. Lors d'un affrontement leurs moyens d'action indirects peuvent parfois faire la différence.

Exemples :

- Decker télépathe
- Analyste Étheré
- IA forte

Technophiles

Les technophiles sont des personnages qui comprennent et manipule la technologie des solaires. Bricoleurs géniaux, ils sont capables de réparer, construire, adapter, améliorer, voir même d'inventer toutes sortes d'appareils. Pour eux, il n'existe pas de problème insoluble pour la technologie et il serait bien difficile de leur donner tort.

Exemples :

- Chimère technophile, qui depuis sa naissance bricole, invente et expérimente
- Sophonte (Enveloppe : Fast Assist and Repair K-Bot)
- Cyber-mécanicien

Enquêteurs et négociateurs

Les enquêteurs et négociateurs sont des personnages jouant avec leur relations sociales. Ils sont habituellement amenés à affronter, négocier, convaincre d'autres solaires que ce soit pour obtenir des informations ou d'autres choses. Ces personnages disposent de vastes réseaux de contacts sur lesquels ils n'hésitent pas à s'appuyer. Ces personnages sont souvent des leaders nés et n'hésitent à travailler avec les autres.

- Détective privé psion
- Diplomate ex-mercenaire



Soldats

Les soldats sont des personnages appelé dans des situations dangereuses dont l'issu se règle généralement par la violence. Qu'il s'agisse de protéger ou d'attaquer, ils se montrent efficaces et les corporations leur confient régulièrement la vie de leurs propres incorporés.

La grande majorité de ces personnages ont vécu la guerre des colonies sur le front qui les a façonnés et une partie d'entre eux en a conservé une certaine amertume. Les soldats travaillent généralement en groupe, l'aspect militaire n'étant souvent qu'un aspect de leurs missions.

Exemples :

- Mercenaire lourd
- Cyborg-absolu lourdement armé
- Sophonte (Enveloppe : robot d'assaut)
- Medic de terrain

Divers et plantes vertes

Cette dernière catégorie de personnage est un peu à part : nous ne les conseillons pas. Ce sont pourtant des personnages régulièrement créés par les joueurs, y compris lors de conventions. Il faut bien se rendre compte que ces personnages partagent un manque de compétence avec une inutilité latente et s'ils peuvent régulièrement servir de déclencheur à une aventure, leur rôle s'arrête souvent là.

Entre les mains de joueurs expérimentés, connaissant bien l'univers de Solaires, ces personnages, avec les modifications nécessaires par rapport au concept de base, peuvent sortir de cette catégorie et devenir très intéressants à jouer. Malheureusement, lorsque ce n'est pas le cas, autoriser une "Plante verte" en jeu revient souvent à condamner le joueur à l'ennui ou à un rôle purement contemplatif.

Exemples :

- La chimère sujet d'expérience, qui s'est tout juste échappée de son laboratoire
- L'Artiste exceptionnel, qui cherche à devenir une icône

