

1

ARCHÉTYPE

Kalista est une FreeRogue, une voleuse/mercenaire qui n'hésite pas à accepter des contrats d'assassinats, si la contrepartie est valable ou que la cible mérite la mort.

Elle a connu des démêlés avec l'ADM, mais depuis elle a payé sa dette. Elle compte sur sa roublardise, son charme et sa créativité. Douée d'une agilité et d'une souplesse exceptionnelle, elle utilise son expérience pour amplifier ce don inné. Sa maîtrise des techniques d'imitation et d'usurpation d'identité lui permet de jouer des rôles et de tromper nombre de ses adversaires ou de ses cibles.

2

PERSONNALITÉ

- ◆ Sans filtre
- ◆ Rebelle, provocatrice, et ne respecte pas l'autorité.
- ◆ Discrète, elle sait se taire et disparaître quand nécessaire.
- ◆ Violente, conséquence de son métier, donc équipée pour.
- ◆ Amour et amitiés, elle peut se sacrifier pour protéger les personnes qui, selon elle, le valent

3

RELATIONS

LE KHALIFE BASHIR AHMED KALAAM

Les Nobles sont des outils qu'il faut utiliser pour répondre à ses interrogations. Si pour cela elle doit s'associer avec le Khalif, elle le fera, mais avec méfiance et scepticisme. Pour Judith, Kalista ne fera pas de vague même si elle considère que le Khalif est trop rigoriste et traditionaliste.

FREELEAGUE, REALITYRUNNER

Ce sont des Guildes hors la loi (hors ADM). Elle est en contact avec eux et elle leur rend service ou accepte des missions spécifiques. En contrepartie, ils acceptent de lui maintenir un clone en fonctionnement.

JUDITH YNES HO

Relation personnelle de Kalista, elle fait partie de deux organisations "diplomatiques": Représentante de L'EDII (voir page 43 : Livre 1-II-B) détachée par Mû et Évêque sombre de l'ordre Esprit de Mû. Souvent prise, à tort, pour le bras armé de Judith , leur relation est malgré tout fluctuante.

4

INFORMATION

Kalista semble désabusée, mais elle est consciente d'événements passés qui l'affectent d'avantage qu'elle ne pense. La propagande que Mû distille par l'intermédiaire de l'ADM cache, de son point de vue, de lourds secrets qui empêchent l'Humanité d'avoir son libre arbitre.

Elle détient en elle, gravé dans ce qu'il lui reste comme sphère quantique, des algorithmes temporels qui, décodés, lui permettraient, probablement, de transformer cette rage intérieure en sérénité, par la compréhension de qui elle était.

IMPERIUM⁵

un monde de souvenirs perdus



KALISTA
EDGE
JOHNS

QBHEA
EDITIONS

NOM DU PERSONNAGE

< Kalista "Edge" Johns >

IMPERIUM

< SOLARIUM >

ADM ID

< Contrat Zéro >

REBUILD

- ☐ 2512 Jours
- ☐ 852 Jours
- ☐ 758 Jours
- ☐ 230 Jours
- ☐
- ☐

ÉQUIPEMENT SECONDAIRE

Nécessaire de maquillage Antique

Costume

RELATION, CONTACTS, ACOLYTES

Fasri (pharma-pharma)

EL-Assyri (ghost)

ÉDUCATION, FOI, CROYANCES

APPARENCE ACTUELLE

Femme

AUTRES IDENTITÉS

Kalista "Edge" Johns

TRAITS PARTICULIERS

Un regard

Petite, fine, séduisante, habits élégants

Petits tatouages neuronaux et quelques implant argent et or

QUI SUIS-JE ?

MON PASSÉ

Date de conception inconnue

MON AVENIR

SOUVENIRS QUANTIQUES

- Ils étaient 4, mais seulement deux d'entre eux étaient des Androïdes

- Je ne me rappelle pas de mon enfance, j'ai des photos pourtant. Je me rappelle une salle immaculée, je ne pense pas être moi-même

- Le vent et la pluie fouette mon visage pendant que je chute d'un Imperium Palace.

Informations Générales

Un clone FreeLeague

Un clone RealityRunner (contre mission)

IMPERIUM⁵

un monde de souvenirs perdus

ÂMES

ARCHÉTYPE

ENTROPIE

PHYSIQUE

3 Brutalité

5 Dynamisme

II

COHÉSION

SOCIAL

2 Autorité

4 Simulacre

9

COHÉSION

MENTAL

3 Savoir

4 Créativité

10

COHÉSION

SPECIALITÉS

Free Rogue

Effraction Système

Évaluation et Arnaque

Combat rapproché

FAMILIARITÉS

Évaluation de la situation

DÉS DE RÉALITÉ

+XD

JET DE RÔLE

>>

PARADIGMES

3 Humanité

5 Punk

4 Cyber

3 Virtuel

4

TRAITS

Observateur

Anticiper

Examiner

Soudoyer

Énergie

SYMBIOSES

NATURE PROFONDE

[2] SUCCÈS JOUEUR

[1] BON PRÉSAGE

CUMUL DES SUCCÈS

2 SEUIL

RÉSERVE DE RÔLE

KARMA

SOURCE

Yp

+3 INT

RESSOURCES

CALCUL DE L'INTENSITÉ

>>

EQUIPEMENTS

< 3 | 3 >

CAPACITÉS

SINGULARITÉS

+6 Ceinture générateur de champs de force (personnel)

+5 Double Pistolets à impulsion

+4 Double sabre

+4 Multiples Gadgets

+3 Kit de Survie

+3 Outils d'intrusion

Phase

< 1 | 5 >

Type : Quantique

Son corps se dé-phase, ce qui lui permet de traverser et d'être traverser par la matière

EMP

< 1 | 4 >

Type : Quantique

En générant un micro Phase, elle génère une EMP qui peut rendre HS le matériel autour

+4 Vivace

CONTACTS & FINANCES

+4 Judith ynes Ho

+4 EL-Assyri (ghost)