

STARFINDER[®]

The cover art features a central figure, a large, ornate, insect-like being with a white and gold suit and a white cape. It has red eyes and is holding a glowing blue energy staff. In the background, a chaotic battle scene unfolds on a rocky, volcanic planet. A character in a red and white suit is engaged in combat with a large, orange, dragon-like creature. Another character in a dark, armored suit is firing a blue energy weapon. The scene is filled with smoke, fire, and flying creatures. The entire scene is framed by a blue, ornate border with a repeating pattern of the insect-like creature's head.

L'ATTAQUE DE L'ESSAIM!

CAMPAGNE - VOLUME 1/2

GARE AUX INSECTES !

Tandis que l'inexorable menace de l'Essaim insectoïde déferle sur un autre système du Vaste, les héros doivent participer à l'effort de guerre.

Vous trouverez dans ce supplément :

- ⊗ Les trois premières aventures de la campagne *Starfinder L'Attaque de l'Essaim : Le dernier bataillon* (niveau 1), *Le dernier refuge* (niveau 3) et *Un monde ravagé* (niveau 5).
- ⊗ Un guide pour les joueurs participant à cette campagne dont deux thèmes militaires et un choix d'équipements utiles.
- ⊗ Une analyse de la force presque invincible connue sous le nom de l'Essaim.
- ⊗ Un résumé de la fuite du peuple shirren face à l'Essaim, peu de temps après la Faille.
- ⊗ Un inventaire de vaisseaux spatiaux biomécaniques.
- ⊗ Un aperçu du système dévasté de Chuuva et une poignée de reliques encore présentes dans ses ruines.
- ⊗ Un aperçu des civilisations ayant survécu aux attaques de l'Essaim.
- ⊗ Des xéno-archives présentant 20 créatures venues d'ailleurs.
- ⊗ Mais aussi des statistiques et plans de vaisseaux, de nouveaux mondes...



STARFINDER



black-book-editions.fr

paizo.com/starfinder

BBESFCAM02A

STARFINDER

AUTEURS

Patrick Brennan, Mara Lynn Butler, Lyz Liddell

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Tracy Barnett, Anthony Bono, Kevin Bryan, James Case, Robert G. McCreary, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, Landon Winkler

DÉVELOPPEURS

Jason Keeley et Chris S. Sims

CORRECTEURS

Amirali Attar Olyace, Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Christopher Rowe, Jason Tondro

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Setiawan Fajareka

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Gracy Erb, Michele Giorgi, Nathanael James, Sammy Khalid, Priscilla Kim, Alyssa McCarthy, Pixeloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, Orsolya Villanyi), Sebastian Rodriguez, Tom Ventre

CONCEPTION DES ENCADREMENTS DE PAGE

Gracy Erb

CARTOGAPHE

Damien Mammoliti

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE

Adam Vick

RÉDACTEUR EN CHEF

Robert G. McCreary

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Amanda Hamon

RESPONSABLE CONCEPTION

Owen K.C. Stephens

RESPONSABLE DU PROJET

Gabriel Waluconis

ÉDITEUR

Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS :

DIRECTEUR DE PUBLICATION

David Burckle

TRADUCTION

Guilhem Arbaret, Clément Bouilly, Aurélie Pesséas, Philippe Tessier

RELECTURE VF

Séïène Meynier

MISE EN PAGE VF

Laurent Royer & Romano Garnier

L'ÉQUIPE DE BBE

Thomas Berjean, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Colbice, Jonathan Duvic, Marie Ferreina, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Lamy, Céline Munoz, Nihon Oldman, Aurélie Pesséas et Gabriela Tagle

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : Septembre 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-942-1 / ISBN (PDF) : 978-2-36328-943-8



L'ATTAQUE DE L'ESSAIM!

CAMPAGNE

PARTIE 1 SUR 2

LA GUERRE NE CHANGE JAMAIS	2
LE DERNIER BATAILLON	4
par Patrick Brennan	
LE DERNIER REFUGE	42
par Mara Lynn Butler	
UN MONDE RAVAGÉ	82
par Lyz Liddell	
UNIVERS	122
COMBATTRE L'ESSAIM	124
par Patrick Brennan	
UN FLÉAU ACRIDIEN	132
par Lacy Pellazar	
L'EXODE SHIRREN	140
par Lacy Pellazar	
LES VAISSEAUX SPATIAUX BIOMÉCANIQUES	148
par Tracy Barnett	
LES RELIQUES DE CHUUYA	156
par Lyz Liddell et Landon Winkler	
LES SURVIVANTS DE L'ESSAIM	164
par Isabelle Thorne	
XÉNO-ARCHIVES	172
par Mara Lynn Butler, Anthony Bono, Patrick Brennan, Kevin Bryan, James Case, Robert G. McCreary, Adrian Ng, Owen K.C. Stephens et Landon Winkler	
CODEX DES MONDES	196
par Patrick Brennan, Mara Lynn Butler	

Ce livre fait référence à un autre supplément *Starfinder* indiqué par l'abréviation ci-après. Cependant, ce supplément n'est pas nécessaire pour jouer cette campagne. Les lecteurs intéressés par les références aux autres produits *Starfinder* peuvent trouver gratuitement les règles qui s'y rapportent à l'adresse sfrd.info.

Arsenal

AR

Les Mondes du Pacte

MP

Xéno-archives 2

XA2



Black Book Editions
50 rue Jean Zay
69800 St Priest
black-book-editions.fr



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



**LE DERNIER
BATAILLON**



CONTEXTE DE L'AVENTURE

Avant de devenir la menace interstellaire connue sous le nom de l'Essaim, des créatures insectoïdes, les kucharns, vivaient dans différentes ruches ayant chacune leur propre intelligence collective. Même si ces colonies rivalisaient entre elles pour contrôler les ressources de leur monde, bon nombre d'entre elles vénéraient pacifiquement Hylax. Certains pensent que cette divinité était un kucharn qui a accédé au statut de divinité mais aucune véritable preuve de cette théorie n'a été découverte.

L'Essaim est né quand une des colonies a acquis la capacité d'assimiler l'intelligence et les matériels génétiques des autres colonies, engendrant ainsi des êtres qui étaient supérieurs aux éléments qui les constituaient. En quelques années, ce nouveau collectif est devenu l'espèce dominante de la planète et a fini par découvrir une forme de voyage spatial qui lui a permis de quitter son monde afin de trouver d'autres ressources à détruire et à dévorer. Attristée par ce bouleversement, Hylax a abandonné ses anciens enfants et a tourné son attention vers d'autres créatures conscientes de la galaxie.

Au fur et à mesure que l'Essaim s'est répandu dans le cosmos, il a conquis d'innombrables nouvelles espèces et n'a laissé dans son sillage que des mondes morts. Rien ne semblait pouvoir arrêter la ruche modifiant et faisant muter son propre matériel génétique afin de s'adapter à tout ce à quoi elle pouvait être confrontée. Chacune de ces mutations engendrait de puissantes armes spécialisées que l'Essaim utilisait pour poursuivre sa campagne de dévastation. Poussée par sa faim insatiable et son instinct de se propager, l'Essaim n'a que faire de négocier les termes d'une reddition pacifique avec ceux qu'il envahit.

Au cours de la Faille, une mutation apparemment aléatoire dans le génome kucharn a donné naissance à une sous-colonie dont les composants pouvaient penser individuellement : les premiers shirrens. Grâce à la confusion provoquée par la fin de cette période d'oblitération de l'Histoire, les shirrens sont parvenus à fuir l'Essaim à travers les étoiles. Se faisant, les shirrens ont pleinement accepté leur existence en tant qu'entités indépendantes et leur amour pour le libre arbitre et la possibilité de choisir. Ils ont également été découverts par Hylax qui les a acceptés dans son étreinte divine et leur a donné les outils spirituels pour survivre à leur exode.

Au cours de leur migration, les shirrens se sont mêlés à d'autres espèces conscientes, ont colonisé des mondes et construit des monuments dédiés à la Reine éternelle, dont un monastère sur une comète glacée et un temple érigé sur un site résonant d'énergie psychique. Les shirrens ont fini par atteindre les Mondes du Pacte en 83 AF et y ont demandé asile tout en prévenant ses habitants de la menace de l'Essaim. Cet avertissement n'est pleinement compris que deux siècles plus tard quand l'Essaim lance un assaut sanglant sur les Mondes du Pacte et le Veskarium, une offensive qui a été contrée quand les deux anciens adversaires ont uni leurs forces en 291 AF.

Alors que le nombre de victimes de cette guerre contre l'Essaim est une profonde cicatrice aussi bien dans le Veskarium que dans les Mondes du Pacte, l'Essaim a également été affecté par la première défaite de son histoire. L'esprit de ruche a ainsi découvert la présence des shirrens au sein des Mondes du Pacte et, même si jusqu'à présent il ne se préoccupait pas plus de ses enfants disparus qu'un humain ne s'inquiète de la disparition d'une de ses cellules, il s'est souvenu du lien qui unissait les kucharns à Hylax. S'est alors éveillé dans cette conscience collective un sentiment de ressentiment vis-à-vis de la Reine éternelle qui l'avait abandonnée. Aussi, en 318 AF, l'Essaim a attaqué le système de Chuuva où les shirrens avaient établi une colonie au cours de leur exode.

Étant une planète pacifique, Ilemchuuva a été conquise rapidement et avec la mort de milliers de shirrens, la conscience collective de l'Essaim a eu un aperçu des voyages entrepris par les shirrens juste après la Faille. Il a alors formé une sous-colonie pour remonter les traces de cet exode dans l'espoir de découvrir d'importants sites sacrés consacrés à Hylax afin d'acquérir une partie de ses pouvoirs divins.

Le « chef » de cette sous-colonie est connu sous le nom d'Hôte-divin, une immense créature conçue pour guider l'Essaim jusqu'à la prochaine étape de son évolution vers la divinité. L'Hôte-divin a récemment conduit l'Essaim vers le système de Suskillon pour y envahir son monde le plus peuplé sur lequel les shirrens se sont mêlés aux humains plusieurs siècles auparavant. Pendant plusieurs mois, les forces de militaires de Suskillon ont affronté l'Essaim pour tenter de le contenir, mais quand un de ses groupes d'éclaireurs a découvert les pouvoirs psychiques du temple d'Hylax des monts Jurdos, l'Hôte-divin a ordonné l'assaut final. Les habitants de Suskillon ignorent totalement qu'un monstre capable de faire trembler un monde est sur le point de mener un assaut dévastateur et peut-être fatal.

PARTIE 1 : LA BATAILLE DE BRINNOA

Cela fait six mois que l'Essaim s'est abattu sur Suskillon au cours d'un conflit sanglant connu sous le nom de bataille de la Mer des Roches. Après que l'Essaim a traversé les défenses orbitales et aériennes de la planète, ses composants ont atterri près de la Mer des Roches, un grand lac d'eau douce entourant un volcan endormi. Le cinquième bataillon de la Force de Défense de Suskillon (FDS) était le plus proche du site et il est parvenu à contenir l'Essaim suffisamment longtemps pour que la FDS mobilise d'autres bataillons vers cette région. Les récits de cet affrontement ont déjà pris des proportions quasi mythiques puisque la plupart des soldats du Cinquième Bataillon ont été tués au cours de terribles et glorieux combats.

Depuis, la FDS n'a connu que des défaites face à l'envahisseur. Bien que Suskillon soit un partenaire commercial des Mondes du Pacte, le gouvernement de la planète n'a pas encore officiellement demandé de l'aide car beaucoup craignent que les Mondes du Pacte n'en fassent un protectorat en échange de leur assistance. Cependant,

INTRO

LE
DERNIER
BATAILLON

PARTIE 1 :
LA BATAILLE
DE BRINNOA

PARTIE 2 :
À TRAVERS
LE SATHOR

PARTIE 3 :
LA CHUTE DE
SUSKILLON

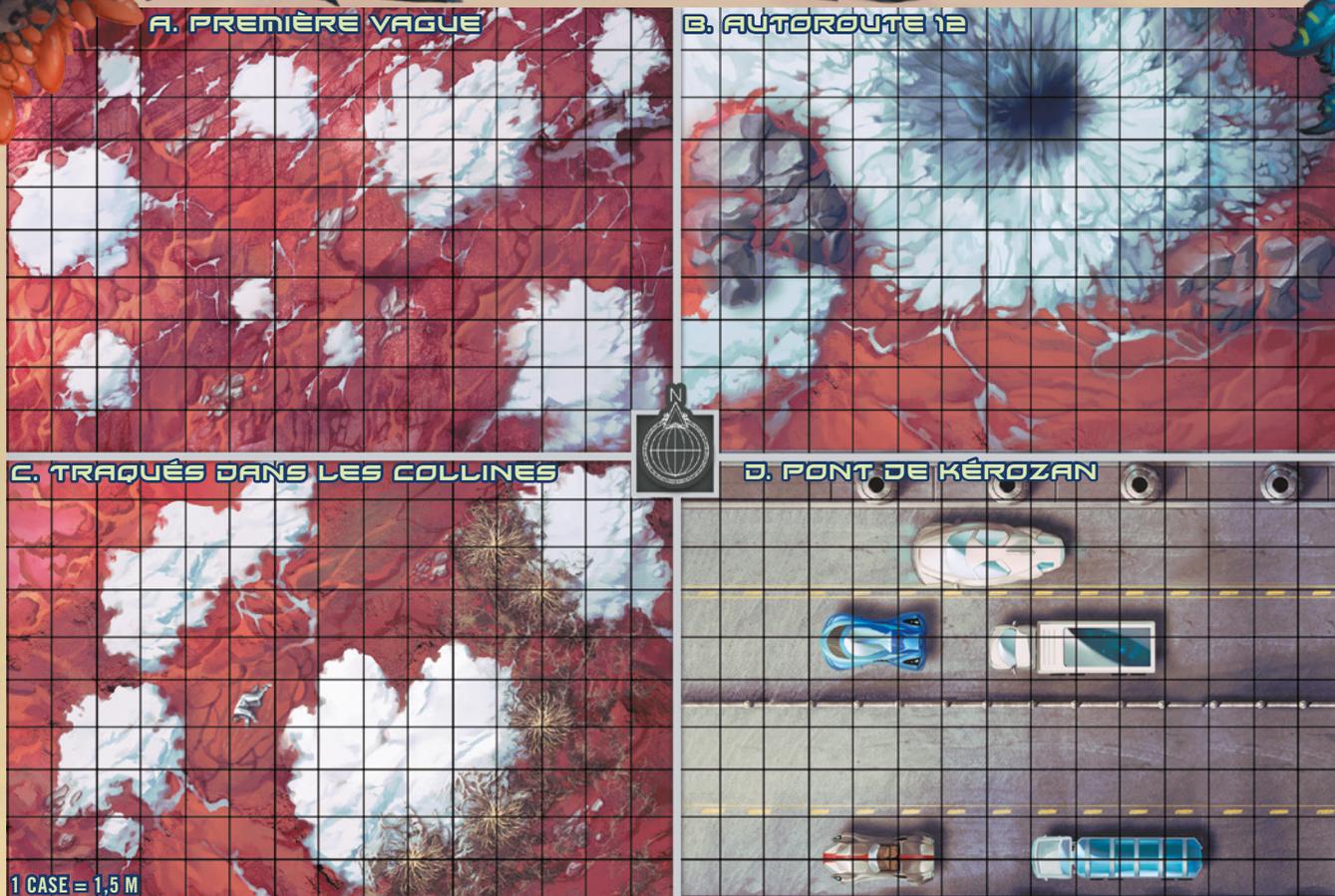
LE DERNIER
REFUGE

UN MONDE
DÉVASTÉ

UNIVERS

XÉNO-
ARCHIVES

CODEX DES
MONDES



qui vous saisissent et vous mettent à terre en quelques instants. Mais comme tout autre composant de l'Essaim, elles meurent si vous lui collez suffisamment de balles dans la carcasse. Depuis que j'ai rejoint cette guerre, j'en ai déjà tuées 112 mais on a toujours l'impression qu'à chaque fois qu'on en tue une, deux autres prennent sa place. »

Est-ce que Suskillon va vraiment perdre la guerre ? Jaldamarrak inspire un peu d'air à travers ses dents. « Les choses se présentent mal. Mais cela ne signifie pas pour autant que tout est terminé. Si vous faites vos patrouilles et que vous me signalez toute information pertinente, je ferai en sorte que le haut commandement sache ce à quoi nous sommes confrontés. » Un PJ qui réussit un test de Psychologie DD 12 peut déterminer que Jaldamarrak ne dit pas tout. Si un PJ réussit un test de Diplomatie DD 15 pour lui demander ce qu'il pense vraiment des chances de Suskillon, le vesk secoue la tête et répond : « J'ai beaucoup combattu au cours de ma vie et j'ai vu ce que l'Essaim pouvait faire. La question n'est pas de savoir si cette planète va tomber mais plutôt combien de hordes de l'Essaim nous allons pouvoir détruire avant qu'il ne nous devore vivant. Me comprenez-vous bien soldat ? »

Une fois que les PJ ont posé leurs questions, Jaldamarrak leur dit d'aller se reposer un peu avant leur patrouille du soir. Il leur suggère aussi d'aller voir l'intendant du camp pour s'assurer qu'ils aient tout ce dont ils ont besoin pour une patrouille de 13 h : une source de lumière s'ils en ont besoin d'une, une tenue appropriée pour un temps froid (même s'il leur dit que les protections environnementales de

leur armure devraient tenir toute la nuit) et peut-être quelque chose qui pourra leur permettre de rester éveillés (voir Patch psychostimulant page 131 pour un exemple). Malheureusement, en raison du manque de ressources de la FDS au cours de cette guerre, les PJ devront payer les équipements dont ils ont besoin.

PATROUILLE DE NUIT

Les PJ doivent se rassembler avant le coucher du soleil. Au moins un PJ doit réussir un test de Survie DD 10 pour atteindre en 2 h la zone que Jaldamarrak veut que le groupe patrouille. Rater ce test de Survie augmente d'une heure le temps qu'il faut pour atteindre leur destination, les PJ tournant un peu en rond avant d'atteindre l'Escarpement delta. Le soleil s'est couché quand ils arrivent à destination mais le ciel étoilé leur fait bénéficier d'une lumière faible pour le reste de la nuit.

Une fois que les PJ commencent leur surveillance de nuit de la région vallonnée aux alentours de la métropole de Brinnoa, ils ont amplement le temps de parler entre eux. Ils peuvent raconter leurs histoires personnelles, partager des rumeurs (de la table de l'invasion de l'Essaim page 8) qu'ils ont entendues ou spéculer sur l'avenir de cette guerre. Les premières heures s'écoulent tranquillement avec peu ou pas d'action. Un PJ qui réussit un test de Survie DD 14 trouve les traces d'un chasseur des fourrés, un grand prédateur de cette région dont l'espèce est menacée d'extinction. Ces traces ont été laissées il y a quelques heures ; la créature est partie depuis longtemps.



INTRO

LE
DERNIER
BATAILLON

PARTIE 1 :
LA BATAILLE
DE BRINNOA

PARTIE 2 :
À TRAVERS
LE SATHOR

PARTIE 3 :
LA CHUTE DE
SUSKILLON

LE DERNIER
REFUGE

UN MONDE
DÉVASTÉ

UNIVERS

XÉNO-
ARCHIVES

CODEX DES
MONDES

blouse blanche sale. Sur une des poches avant de sa blouse est accroché un badge de sécurité, l'identifiant comme un employé du Consortium de recherche du Rayon d'airain, avec son nom et sa photo : "Loachwurt, Z."

Il semble être en plein milieu d'un discours quand les PJ passent à sa hauteur.

« Les forces de la FDS déployées ici n'ont pas la moindre idée de ce qui se passe. J'ai travaillé avec le renseignement militaire de Brinnoa ces six derniers mois et les informations découvertes au cours de cette période ne rempliraient pas le datapad d'un enfant. La connexion psychique que nous avons observée chez les spécimens de l'Essaim est plus forte ici, sur Suskillon, que n'importe où ailleurs dans le Vaste. L'Essaim a fortifié l'esprit de ses composants, renforcé ses positions et s'est emparé de la capitale et probablement des deux tiers de la planète. Nous sommes totalement dominés et mourir ou fuir sont les seules options qu'il nous reste. Si vous pensez que la centaine de soldats présents ici vous protégeront, vous vous trompez. S'il le souhaite, l'Essaim peut s'abattre sur ces fortifications et tous nous emporter dans notre sommeil ! »

De la foule s'élèvent des cris de terreur et de colère. Certaines personnes se bousculent et des soldats proches saisissent leurs armes pour se préparer à une émeute. Quelques civils s'écartent de la foule pour bloquer les PJ et leur demander d'agir ou de les informer.

Calmer le mécontentement qui ne fait que croître dans le campement n'est pas une tâche aisée mais cela peut être accompli de deux manières. Un PJ peut s'avancer et tenir un discours rassurant en réussissant un test de Diplomatie DD 18. Sinon, un PJ peut ordonner à la foule de se disperser en réussissant un test d'Intimidation DD 18. À votre discrétion, d'autres compétences peuvent être utilisées avec le même DD pour cette tâche, telles que Bluff pour donner de fausses informations aux civils ou Profession (soldat) pour déstabiliser les civils avec un discours bureaucratique. Après une tentative ratée, les PJ peuvent tenter une tactique différente mais le DD est augmenté de +2.

Un autre moyen de disperser la foule est d'humilier le scientifique qui est à l'origine des troubles. Si les PJ lui demandent son identité, il répond : « Je suis Zantos Loachwurt. J'appartiens au Consortium de recherche du Rayon d'airain et peut-être le dernier expert de l'Essaim sur cette planète. » Si les PJ doutent de ses qualifications, il rétorque : « Pensez-vous vraiment que votre connaissance de l'ennemi puisse rivaliser avec la mienne, soldat ? » Un PJ qui réussit un test de Sciences de la vie DD 20 peut se rappeler d'un fait peu connu au sujet de l'Essaim qu'il a découvert soit en étudiant les extraterrestres, soit en ayant été en contact direct avec l'ennemi. Loachwurt semble quelque peu perturbé quand on lui présente ce fait et il murmure : « Oui, naturellement. Je suppose que vous avez peut-être 'une petite idée' de ce dont vous parlez. » Puis, il descend de sa caisse et s'éloigne. Cela calme la foule et les civils retournent dans leurs tentes

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if you fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Adventure Path #19: Fate of the Fifth © 2019, Paizo Inc.; Authors: Patrick Brennan, with James Case, Adrian Ng, and Lacy Pellazar.

Starfinder Adventure Path #20: The Last Refuge © 2019, Paizo Inc.; Authors: Mara Lynn Butler, with Tracy Barnett, Anthony Bono, Lacy Pellazar, and Owen K.C. Stephens.

Starfinder Adventure Path #21: Huskworld © 2019, Paizo Inc.; Authors: Lyz Liddell, with Kevin Bryan, Robert G. McCreary, Isabelle Thorne, and Landon Winkler.

Starfinder Campagne : L'Attaque de l'Essaim, volume 1 Black Book Éditions. French translation©2020, Paizo Inc.

PAIZO INC.

Directeurs de création • James Jacobs, Robert G. McCreary et Sarah E. Robinson

Directeur de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Responsables du développement • Adam Daigle et Amanda Hamon

Développeur responsable du jeu organisé • John Compton

Développeurs • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Linda Zayas-Palmer

Responsable de la conception Starfinder • Owen K.C. Stephens

Développement de la Starfinder Society • Thurston Hillman

Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland

Concepteurs • Logan Bonner et Mark Seifter

Gestion de la rédaction • Judy Bauer

Chargée de rédaction • Lyz Liddell

Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar et Jason Tondro

Directrice artistique • Sonja Morris

Concepteurs graphiques principaux • Emily Crowell et Adam Vick

Infographiste • Tony Barnett

Responsable de la franchise • Mark Moreland

Responsable du projet • Gabriel Waluconis

Directrice générale de Paizo • Lisa Stevens

Directeur artistique • Erik Mona

Directeur financier • John Parrish

Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur des ventes • Pierce Watters

Adjoint aux ventes • Cosmo Eisele

Vice-président Marketing & Licence • Jim Butler

Gestion de la licence • Glenn Elliott

Gestion des relations publiques • Aaron Shanks

Producteur des médias sociaux • Payton Smith

Responsable communauté & service client • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Coordinatrice du jeu organisé • Tonya Wolrdridge

Gestionnaire des ressources humaines • Angi Hodgson

Comptable • William Jorenby

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologique • Raimi Kong

Développeur informatique principal • Gary Teter

Coordinatrice de la boutique en ligne • Katina Davis

Équipe du service client • Virginia Jordan, Samantha Phelan, Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with *Starfinder*.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivv, skyfire, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barathu"), and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Adventure Path #19: Fate of the Fifth, *Starfinder Adventure Path #20: The Last Refuge*, *Starfinder Adventure Path #21: Huskworld*, © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, *Starfinder*, and the *Starfinder* logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Attack of the Swarm!, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, *Starfinder Adventure Path*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, *Starfinder Roleplaying Game*, and *Starfinder Society* are trademarks of Paizo Inc.