

THE LAST PARSEC



INTRODUCTION





INTRODUCTION À THE LAST PARSEC

Ce document est une introduction gratuite à l'univers de *The Last Parsec* pour *Savage Worlds* par Pinnacle Entertainment Group. Outre les règles de base de *Savage Worlds*, il nécessite le *Compagnon Science-fiction* pour être pleinement exploité. Une note rapide de conversion de ce dernier aux règles SWADE se trouve à la fin de ce document.

INTRODUCTION

The Last Parsec est une histoire d'exploration dans un univers sans limite de mystères et d'aventures. Contrairement à la plupart des univers de *Savage Worlds*, le contexte est très léger – un « bac à sable » d'étoiles, de planètes et de corps célestes étranges, qui n'attendent que d'être explorés par des êtres intrépides venus de toutes les galaxies.

Les informations pour créer des espèces variées, avoir des armes, vaisseaux ou autres véhicules, ainsi que d'autres technologies, sont disponibles dans le *Compagnon Science-fiction*. À quelques exceptions près, l'ultra-tech n'existe pas.

Le seul Arcane disponible pour les personnages est Psionique. Il fonctionne exactement comme décrit dans *Savage Worlds*. L'attitude envers les personnages psioniques varie d'un monde à l'autre. Certains les vénèrent, d'autres

les considèrent avec suspicion et d'autres encore les méprisent, les considérant comme d'indésirables voleurs de pensées.

Les livres d'univers de *The Last Parsec* se concentrent sur les lieux intéressants où les personnages joueurs peuvent se rendre. Certains peuvent se focaliser sur un système et le jeu politique entre ses mondes en guerre. D'autres peuvent détailler une seule grande cité, une grande station spatiale en perpétuelle effervescence, ou une colonie minière isolée. Le contexte commun à tous ces lieux est décrit dans les pages suivantes et sera étudié plus en détail au fur et à mesure de l'extension de la gamme *The Last Parsec*, à l'instar du cosmos lui-même toujours en mouvement.

LES MONDES CONNUS

L'espace connu et cartographié par les différentes espèces s'étend sur la largeur du bras d'Orion de notre galaxie, la Voie lactée. Les milliers de mondes habités sont dispersés parmi les milliards de systèmes stellaires qui le composent, sachant que la plupart n'ont jamais été explorés. Des milliards d'autres galaxies et des millions d'autres planètes habitées, espèces, flores, faunes et autres phénomènes se trouvent au-delà.

GOUVERNEMENT

Il n'y a pas de gouvernement central dans les Mondes connus. La plupart des interactions entre les civilisations se font par le biais de la diplomatie, d'accords commerciaux et de traités locaux. La majorité des mondes habités disposent au moins d'une petite flotte pour faire respecter leurs lois. Il est possible d'être un criminel recherché dans plusieurs systèmes et d'être totalement libre dans d'autres. Ce qui a conduit à l'existence de la profession lucrative, bien que souvent décriée, de chasseur de primes. Il existe un certain nombre d'empires couvrant plusieurs systèmes, comme la Confédération unie de la Voie lactée ou l'Empire Tazanien des Rakashans. Mais même ceux-ci sont minuscules comparés à l'immensité des Mondes connus, et insignifiants comparés à l'immensité de l'univers. Entre les étoiles, les lois en vigueur sont généralement appliquées à la pointe d'un blaster.

DEVICES

La plupart des systèmes ont leur propre système monétaire. Parfois, un groupe de mondes étroitement liés partage une même devise à des fins commerciales. Quelques grandes entreprises émettent également des bons au porteur garantis sur leurs propres ressources. Les bons de JumpCorp, en particulier, sont devenus de facto une sorte de monnaie interstellaire et sont souvent appelés simplement « crédits », notés C\$.

VOYAGES DANS L'ESPACE

Les déplacements à l'intérieur d'un système se font généralement à l'aide d'une énergie conventionnelle. Les points les plus éloignés doivent être atteints en « sautant » dans l'hy-

SAUTS À L'AVEUGLE

Sauter entre des systèmes équipés de balises astronav fonctionne exactement comme décrit dans le Compagnon Science fiction de *Savage Worlds* : « Sauter à l'aveugle » vers des systèmes sans balise nécessite le même jet de Sciences avec les mêmes modificateurs, mais le temps passé dans l'hyperespace est beaucoup plus long. Sauter vers un système différent dans la même galaxie prend 2d6 mois. Sauter vers une autre galaxie prend 2d6 années. Réduire le temps d'un mois (ou d'une année) pour chaque Prouesse au jet de Sciences, avec un minimum de 1 - ce temps ne peut pas être réduit en brûlant plus de carburant.

Notez que l'on ne peut sauter qu'à un endroit qui peut être observé et scanné en détail, c'est pourquoi les Mondes connus forment un amas relativement resserré dans la Voie lactée. Jusqu'à présent.

Une fois arrivés dans le système, l'équipage doit encore voyager pendant 2d6 jours supplémentaires comme d'habitude pour arriver à destination. Les vaisseaux peuvent communiquer normalement dans l'hyperespace, et l'équipage peut sortir du « véhicule » pour effectuer des réparations et autres opérations en cours de route si nécessaire. Cependant, si un membre d'équipage se détache de son vaisseau, il se perd quelque part dans les confins de l'espace et l'on n'entendra plus jamais parler de lui.

DANGERS

Un vaisseau bloqué dans l'hyperespace pendant une si longue période est sujet à de nombreux événements étranges qui échappent à son contrôle. Pour chaque mois au delà du premier passé en saut à l'aveugle, tirez une carte d'action. Si c'est un Joker, le vaisseau sort de l'hyperespace et se dirige vers un endroit aléatoire. Ce que l'équipage y trouve dépend entièrement du meneur de jeu, mais les systèmes d'astrogation peuvent mettre des années à se repérer et calculer une nouvelle route viable. Sauter à l'aveugle est une entreprise très dangereuse.

perespace. Les engins de saut, ou hyperpropulseurs, sont facilement disponibles à l'achat dans tous les mondes civilisés. Bien que les grands conglomérats contrôlent la majorité des échanges commerciaux, il y a suffisamment de marchandises, de passagers et même de contrebande pour assurer la prospérité d'un grand nombre de vaisseaux marchands, de voyage et d'exploration indépendants.

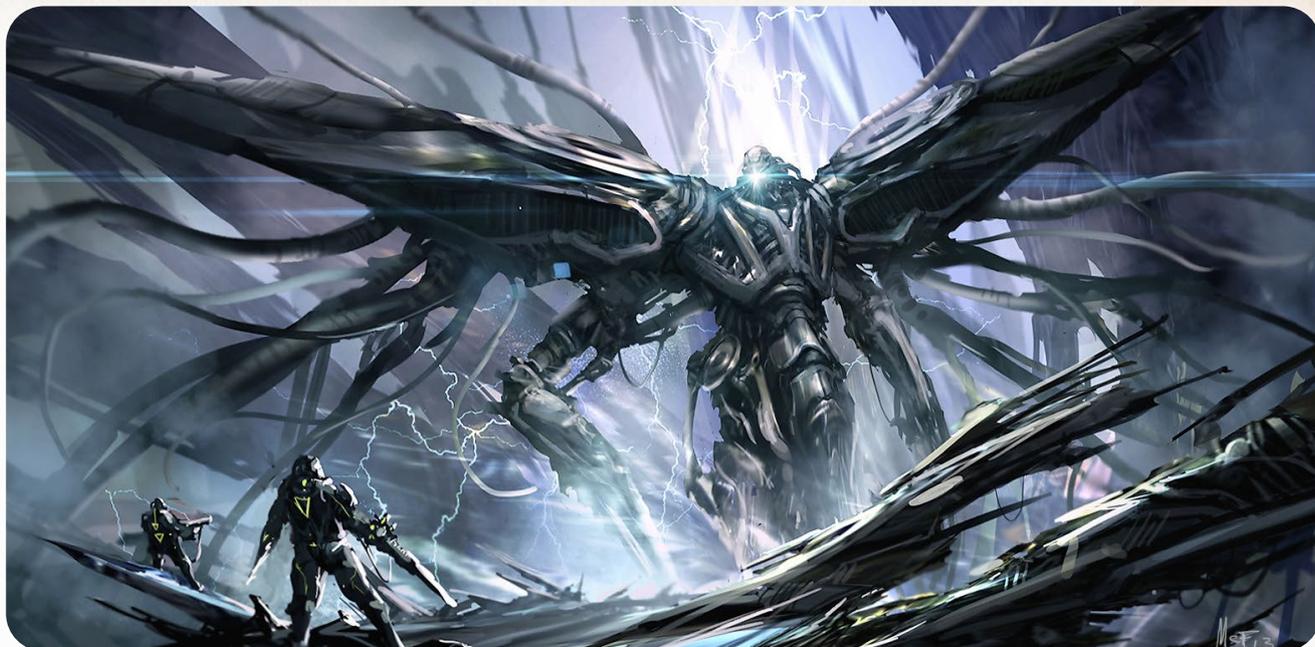
Les sauts sont généralement effectués entre des balises d'astrogation enregistrées. Les balises ne peuvent guider les vaisseaux que vers des systèmes, le voyage vers les planètes ou vers une autre destination doit être effectué de manière conventionnelle (voir le *Compagnon Science-fiction* de *Savage Worlds*). Les mondes très peuplés communiquent les codes de leurs balises astronav à des partenaires commerciaux de confiance, des alliés ou des voyageurs prêts

à en payer le prix. Les codes des balises plus isolées, telles que celles des systèmes comportant des colonies minières ou d'autres ressources exploitables, sont extrêmement précieux et sont jalousement gardés par ceux qui les possèdent. Bien entendu, les balises astronav peuvent également être détruites, prises en otage ou piratées.

Les vaisseaux peuvent voler « à l'aveugle » vers des endroits observables sans balises astronav, mais cela nécessite un système d'astrogation qui effectue des billions de calculs à la volée, basés sur des échos, des pings et d'autres données en constante évolution, relayées par toutes les sources ouvertes qu'il peut trouver. Plus d'un navire a disparu dans l'hyperespace de cette façon. Voir l'encadré **Saut à l'aveugle** p. 3 pour plus d'informations.



Space Opera - Alessio Poitoux



« Machines Lord » par M-e-f

COMMUNICATIONS

Les transmissions peuvent être envoyées par rayon à travers l'hyperespace par des relais et des balises astronav, ce qui permet une communication quasi instantanée tant que le réseau est disponible. Sans balises astronav, les communications sont relativement instantanées au sein d'un système, retardées de 2d6 semaines entre les systèmes, ou de 2d6 années entre les galaxies.

LANGUES

Des millions de langues sont parlées dans l'univers, mais dans les Mondes connus, la Lingua Universelle est la norme. La plupart des commerçants, des voyageurs et des explorateurs la parlent couramment, et la plupart des consoles de bord et autres appareils électroniques utilisent l'« uni ».

JUMPCORP

Dans *The Last Parsec*, les personnages-joueurs travaillent pour la corporation galactique appelée JumpCorp, qui opère à travers tout le cosmos, dans tous les domaines d'activité, du commerce à l'exploitation minière, en passant par la sécurité et l'exploration.

COMPENSATION

Les équipes d'exploration de JumpCorp et les autres membres d'équipage disponibles « à toute heure » vivent et travaillent à bord de leur vaisseau ou de leur station. Les salaires commencent à 5 000 C\$ pour 30 jours de service standard, plus le logement et la nourriture. Les employés reçoivent en moyenne une prime de 3 % chaque année après leurs trois premières années de service. Certaines missions rapportent également des bonus ou des primes de risque.

ACTIFS ET AIDE

JumpCorp possède des agences locales dans de nombreux systèmes et secteurs des Mondes connus, ainsi que des stations de recherche, des bureaux commerciaux et de voyage, et des agents indépendants dans de nombreux coins éloignés. Si ces derniers peuvent parfois offrir une aide matérielle, des clarifications d'instructions et des conseils, ils sont rarement en mesure d'apporter une aide directe aux membres des équipes, qu'ils considèrent comme des entrepreneurs indépendants et autonomes.

PRINCIPALES ESPÈCES

Il existe une variété presque infinie de vie intelligente dans l'univers, mais quelques-unes sont relativement courantes dans le monde de *The Last Parsec*. Les pages suivantes contiennent des informations plus détaillées sur certaines de ces espèces, leurs origines et la façon dont elles sont le plus souvent vues par les autres. Il s'agit de stéréotypes emblématiques, mais chaque individu est différent, bien sûr. Il n'y a aucune raison pour qu'un yéti ne puisse pas être un gentil érudit ou un serran un barbare grossier. Pour créer un personnage basé sur ces espèces, reportez-vous au *Compagnon Science-fiction* ou au livre de base de *Savage Worlds*.



The Last Parsec - Jon Taylor

AURAX



Les aurax ressemblent à un croisement entre un humanoïde et un éléphant de mer terrestre ou un hippopotame. Ironiquement, ces êtres costauds, à six membres et à quatre yeux, sont à la fois des guerriers féroces et de tendres poètes. Ils sont réputés pour leurs grandes fêtes où ils déclament des récits épiques de guerre, de camaraderie et d'amour. Les gardes du corps aurax préfèrent les armes de mêlée à énergie, en particulier les masses et les marteaux. Les combats et la violence sont monnaie courante chez eux, mais le meurtre n'est considéré qu'en dernier recours.

Les aurax ont évolué sur un monde massif de collines ondulantes et de grandes plaines dorées appelé Auran. Ce sont des nomades et non un peuple technologique, d'autres espèces leur ont appris le voyage spatial, mais seuls quelques rares individus parmi eux sont assez curieux et grégaires pour tenter le voyage vers les étoiles – que la plupart des aurax évitent comme la peste.

FLORIEN



Les formes de vie végétales conscientes des Mondes connus sont appelées floriens, bien que les individus de certains mondes préfèrent leurs propres appellations. Les floriens regroupent toute une variété d'espèces ayant évolué séparément, allant de plantes grasses conscientes à des habitants des marais spongieux.

Toutes les créatures végétales dotées de mobilité, comme les floriens, dépendent encore des trois principaux composants de la photosynthèse pour survivre : la lumière d'une étoile, l'eau et les nutriments du sol. Les floriens civilisés jouissent d'une eau douce abondante et consomment leurs nutriments sous forme de pilules. Pour la lumière, chaque florien a besoin d'une exposition régulière au spectre de son étoile native, qui peut varier considérablement de l'infrarouge à l'ultraviolet ou au-delà. Bien qu'ils préfèrent la lumière naturelle de leur étoile, des lampes adaptées sont courantes et efficaces. La plupart des floriens se reproduisent par la production de graines, leur germination et leur croissance ; certaines pousses émergent avec une intelligence instinctive, tandis que d'autres doivent être nourries jusqu'à maturité. De nombreux floriens trouvent suspecte, voire désapprouvent l'agriculture pratiquée par d'autres espèces intelligentes, préférant les mondes où la flore indigène est luxuriante et sauvage.

HUMAIN



L'espèce de loin la plus omniprésente parmi les mondes connus est l'humanité. Tous les humains ont leurs origines génétiques sur Terre, bien que beaucoup considèrent que leur monde d'origine est l'une des centaines de planètes colonisées par des vaisseaux spatiaux moins rapides que la lumière partis de la Terre il y a plusieurs millénaires. Les humains nés sur des mondes à forte gravité peuvent être plus forts et plus robustes, tandis que ceux qui viennent d'environnements à gravité faible ou nulle sont légers et minces, mais leur physiologie – et leurs faiblesses, semble-t-il – est par ailleurs universelle.

Les humains sont une espèce adaptative et variée, avec des stéréotypes basés davantage sur une origine planétaire ou nationale que génétique. Certains passent pour barbares et belliqueux parce qu'ils viennent de mondes déchirés par la guerre, tandis que d'autres sont considérés comme des érudits s'ils viennent de certains havres réputés de paix et de culture. Comme pour tous les stéréotypes, les individus varient, bien entendu, et le terme « humanoïde » est un terme général utilisé dans les Mondes connus, qui inclut les humains et nombre d'êtres bipèdes de taille similaire ayant évolué de manière indépendante. Tous les humains sont des humanoïdes, mais tous les humanoïdes ne sont pas des humains.

INSECTOÏDE



Une des familles d'espèces les plus variées et les plus répandues dans les Mondes connus est collectivement appelée les insectoïdes. En fait, ils sont constitués de nombreuses espèces différentes qui ont évolué sur autant de mondes, et qui partagent deux caractéristiques principales : les exosquelettes et la conscience individuelle. Lorsqu'ils sont décrits physiquement par les humains, ils sont souvent comparés aux insectes terrestres, des mantes aux coléoptères en passant par les fourmis, bien qu'ils n'aient aucun lien génétique ou comportemental avec ceux-ci. Certains insectoïdes sont très grands, forts et bien armés, d'autres sont fragiles et certains semblent avoir des liens psychiques avec d'autres individus de leur espèce.

D'autres espèces trouvent souvent les insectoïdes étranges ou rebutants. Parfois, c'est à cause de leur alimentation : certains se nourrissent d'autres insectes non intelligents, parfois vivants, tandis que d'autres ne consomment que de la charogne. Certains n'ont pas de cordes vocales et ne peuvent communiquer que par des cliquetis ou d'obscurs mouvements de l'extrémité de leurs membres.

KALIEN



Peu de gens nieraient que les kaliens sont l'espèce humanoïde la plus impétueuse. Ils sont originaires d'une seule planète que les explorateurs humains ont nommée Kali, en hommage à la déesse hindoue de la destruction à quatre bras. Les kaliens acceptent à contrecœur ce nom qui leur a été imposé lorsqu'ils traitent avec d'autres espèces, mais ils utilisent entre eux divers autres noms en usage sur leur planète ou dans leur pays.

Le cerveau des kaliens est très rapide, grâce à une adaptation stimulée sur leur monde primitif par leurs quatre membres agiles et la nécessité de repousser de nombreux prédateurs rapides. Ce sont d'excellents épéistes et tireurs d'élite, submergeant leurs ennemis d'attaques. Rares sont les autres espèces qui peuvent espérer les égaler. Les kaliens sont compétents sur le plan technologique, ayant maîtrisé les voyages hyperspatiaux presque simultanément avec les humains. Ils préfèrent les armes et les équipements qu'ils ont eux-mêmes conçus et fabriqués.

MORTIS (PARASTINE)



Les parastines, généralement appelés « mortis » par les autres espèces, sont des parasites de 15 cm de long qui animent des cadavres organiques en se connectant au système nerveux et en réactivant les systèmes électriques des différents organes et muscles. L'hôte est ensuite placé dans une combinaison hermétique et constamment irrigué de produits chimiques pour le préserver.

Les mortis appellent « célébrants » ceux qui cèdent les droits sur leur cadavre avant leur mort contre une contrepartie financière. Certains considèrent que cette pratique exploite les personnes dans le besoin, mais la plupart y voient une transaction commerciale parfaitement légale et normale.

Un parastine peut s'implanter dans la plupart des êtres organiques, les humanoïdes étant les plus courants avec leur système nerveux et leur métabolisme particuliers. Mais ses mouvements sont toujours lents et maladroits.

Les parastines sont intelligents et conscients, et le deviennent encore plus en utilisant le cerveau de leur hôte pour davantage de puissance de stockage et de traitement. Ils sont cependant détachés émotionnellement. Ils ne comprennent pas le plaisir et la douleur de la plupart des autres espèces, bien que beaucoup s'efforcent constamment d'y parvenir. Ils font des officiers scientifiques très appréciés pour leur intelligence et leur insensibilité.

RAKASHAN



Un certain nombre de mondes ont donné naissance à des espèces de prédateurs intelligents. Les humains les appellent rakashans, en raison de leur apparence ou de leurs manières félines communes, d'après les humanoïdes félines légendaires de la Terre. La plupart sont à la hauteur de leur ascendance et se révèlent des adversaires féroces et cruels au combat. Dans la force de l'âge, ils sont forts, agiles et rusés. Leurs armées sont généralement dirigées par le plus fort d'entre eux et mènent de terribles guerres implacables. Elles sont composées de guerriers redoutables, indépendants, autonomes et très motivés.

Dans les Mondes connus, la civilisation rakashane la plus importante est l'empire Tazanien, un vaste et puissant dominion extrêmement efficace qui compte des milliers de planètes conquises. Les populations assujetties peinent sous le fouet des gouverneurs locaux et des seigneurs de guerre, payant un lourd tribut en richesses et matériaux qui maintiennent la vitalité de l'empire et la puissance de ses flottes. Les rébellions sont fréquentes mais le plus souvent brutalement réprimées.

Bien que la plupart des rakashans voyageurs soient omnivores, ils sont fondamentalement carnivores; ils ont de nombreuses planètes de chasse et, pour certains, l'intelligence de la proie n'entre tout simplement pas en ligne de compte.

SAURIEN



Les créatures d'apparence reptilienne sont appelées sauriens. Il en existe de nombreuses formes, tailles et couleurs, allant de des bruns et gris de camouflage aux à des oranges et violets éclatants, bien que chaque espèce ait évolué séparément sur différents mondes. Certains ont même la capacité de changer de couleur de peau, comme les caméléons. La plupart ont des épines et des queues, et quelques-uns peuvent se régénérer et faire pousser de nouveaux membres s'ils les perdaient par malchance. Ils sont tous à sang froid et dépendent de sources de chaleur externes pour maintenir une température corporelle optimale. Ils deviennent beaucoup plus léthargiques sur les planètes froides ou dans les couloirs généralement glacials des stations spatiales et des vaisseaux. Les sauriens ne sont pas lents d'esprit, comme on pourrait s'y attendre ; lorsqu'ils sont correctement stimulés et réchauffés, ils peuvent être aussi doués intellectuellement que n'importe quel humanoïde. La plupart d'entre eux se reproduisent en pondant des œufs, souvent par couvées, qu'ils cachent et protègent vigoureusement.

SERRAN



Les soi-disant « elfes » viennent d'un monde luxuriant et verdoyant qu'ils appellent Serra, colonisé à l'origine par un vaisseau moins rapide que la lumière parti de la Terre. La civilisation unique qui y a vu le jour y a prospéré de façon indépendante jusqu'à ce qu'elle soit reconnectée à la communauté humaine par des explorateurs capables d'utiliser l'hyperespace, il y a tout juste trois siècles.

Les Serrans sont des humains, génétiquement identiques à leurs frères terrestres, et toute différence physiologique n'est due qu'à plus de 200 générations sur un monde étranger. Tous possèdent au moins une capacité psychique latente. La plupart ont développé des capacités beaucoup plus importantes, telles que la télépathie, la pyrokinésie ou même la prescience. Leurs talents psychiques sont ancrés dans le mysticisme méditatif, et la morale serrane enseigne qu'ils doivent être utilisés de manière altruiste plutôt qu'égoïste. La malhonnêteté est un concept difficile pour la plupart des Serrans, car la télépathie l'a rendue inefficace dans leur propre civilisation pendant de nombreux siècles. Ceux qui y sont exposés la trouvent inutile et déroutante.

SYNTHÉTIQUE



Il existe des millions de synthétiques dans les Mondes connus, des droïdes de combat aux robots de plaisir en passant par les mineurs conçus pour travailler dans des conditions auxquelles les êtres organiques ne pourraient pas espérer survivre. La grande majorité des synthétiques n'ont pas de volonté propre et sont de véritables robots. Ils suivent les instructions de leurs propriétaires et maîtres conscients, ou se conduisent selon une programmation (IA) développée dans un but précis. Certains sont dotés d'un libre arbitre et même de simulateurs d'émotions. La plupart d'entre eux peinent avec ces concepts avancés, bien que certains le montrent plus que d'autres.

Les synthétiques conçus pour ressembler à des humains sont généralement appelés androïdes. Ceux qui sont manifestement des machines sont des robots. Dans l'ensemble des Mondes connus, les synthétiques sont des biens qui doivent être autorisés et enregistrés auprès des autorités, et leurs propriétaires sont légalement responsables de leurs actes. Il est illégal de construire un robot sans programme de protection « Asimov » pour préserver les êtres conscients.

YÉTI



Les yétis sont d'énormes humanoïdes recouverts de fourrure qui ont évolué sur un monde aux d'âges glaciaires constamment renouvelés. Les yétis eux-mêmes n'ont qu'une vague idée de ce que signifie le terme terrien « yéti », et ce surnom les hérisse, ils préfèrent leur propre nom d'espèce K'ho (qui, selon de nombreux humains, ressemble plus à une quinte de toux qu'à un mot). Quoi qu'il en soit, les yétis adhèrent avec joie à la communauté interstellaire des Mondes connus, préférant les étoiles aux dures rigueurs de leur monde d'origine qui s'est pratiquement dépeuplé.

Les yétis sont souvent perçus comme des guerriers bourrus, mais comme toute autre espèce, ils forment des érudits, des académiciens et autres sophistes. Ils ont tendance à être passionnés et enthousiastes, désireux d'apprendre de nouvelles expériences et de nouveaux plaisirs.

Les yétis sont fascinés par la technologie mais n'y excellent pas autant que la plupart des autres espèces. Leurs doigts ne sont pas adaptés aux claviers ou aux écrans tactiles (qu'ils cassent à avec une fréquence alarmante).

ADAPTATION EN SWADE

NOTES GÉNÉRALES

Les Capacités innées, Compétences, Atouts, Handicaps et l'équipement des personnages joueurs et non joueurs ainsi que des monstres devraient être convertis en leurs équivalents SWADE.

- Si un personnage a un Atout ou un Handicap sans équivalent évident en SWADE, vous pouvez l'ignorer ou lui en donner un autre dans le même thème général.
- Les créatures avec des Compétences de base les ont soit à d6, soit à la même valeur que l'Attribut lié, suivant ce que le MJ trouve approprié pour une créature ou un personnage particulier.
- Le Charisme est ignoré.
- Ignorez toutes les mentions de Montée pour les créatures volantes (leur Manoeuvrabilité est égale à leur Athlétisme).

COMPÉTENCES

La Compétence Sciences remplace la Compétence Connaissance (Astrogation) tandis que la Compétence Informatique remplace Connaissance (Informatique).

Outre les Compétences de base à d4, tous les personnages commencent avec leur langue natale et Électronique à d6.

RAKASHANS

Les kaliens sont les ennemis jurés des rakashans. Ces derniers subissent donc un malus de -4 à leurs jets de Persuasion quand ils interagissent avec des kaliens.

VAISSEAUX ET VÉHICULES

Jusqu'à la sortie de la mise à jour du *Compagnon Science-fiction*, utilisez la moitié de la Montée, arrondie au supérieur, pour déterminer la Manoeuvrabilité d'un vaisseau.

- Si son Acc est inférieure à 20, réduisez-la de 1.
- Si son Acc est supérieure à 50, augmentez-la de 1.

Ainsi, un contre-torpilleur, un Immense Vaisseau avec Montée -2 et une Acc de 25 a une Manoeuvrabilité de -1.

Cette simple formule devrait suffire pour l'instant.

Multipliez sa Vitesse par 5 pour obtenir sa vitesse en km/h comme indiqué dans *Savage Worlds* p. 82.

RÈGLES D'UNIVERS

Les Règles d'univers suivantes s'appliquent à *The Last Parsec* :

- Conviction
- Profusion de langues

CRÉDITS

- **DIRECTION ARTISTIQUE VO** : Aaron Acevedo
- **ILLUSTRATION DE COUVERTURE** : Tomek Tworek
- **ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES** : Chris Bivins, Josh Corpuz, Ross Grams, David Lecossu, MK Ultra, Bryan Syme, et Jon Taylor
- **CONCEPTION GRAPHIQUE** : Aaron Acevedo, Ben Acevedo, et Emma Beltran
- **MAQUETTE VO** : Ben Acevedo, Mike Chaney, et Shane Hensley
- **TRADUCTION** : Romain « Fenris » Schmitter
- **RELECTURES** : Michel Casabianca, Alain « Karkared » Curato, Kitsune, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Chris « Torone » Cussat-Blanc

The Last Parsec par Shane Hensley, Timothy Brian Brown, Matthew Cutter, John Goff, Clint Black, Jodi Black, Ross Watson, et Sterling Hershey
Savage Worlds, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2014 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. *Savage Worlds*, all associated characters, logos, and artwork are Copyrights of Pinnacle Entertainment Group. The Studio 2 logo is a trademark of Studio 2 Publishing, Inc. All rights reserved.



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

