


# M-SPACE

Jeu de rôle d100 dans un lointain futur

Clarence Redd

A futuristic cityscape with a large bridge and flying vehicles. The scene is set in a hazy, overcast environment. In the foreground, a dark metal railing runs across the bottom. A person wearing a black coat and holding a black umbrella is visible in the lower right corner. The bridge is a multi-level structure with a prominent green-painted section. Several flying vehicles are seen in the sky, and the background features tall, futuristic buildings with intricate, organic-looking structures.

# M-SPACE 1.2

Rédaction et édition : Clarence Redd

Contenu supplémentaire : Atgxtg, Colin Brett & Jason Durall

Illustration de couverture : Jadrien Cousens

Illustrations intérieures : Matthias Utomo, David Sladek & Clarence Redd

Illustration de la page 203, mike winkelmann aka. beeples, sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International ([https://en.wikipedia.org/wiki/en:Creative\\_Commons](https://en.wikipedia.org/wiki/en:Creative_Commons))

Ressources : Natalie Design, Daniel Gryningstjerna,  
Alex Coicea, Igor Puškarić & Dimitar Grozev

Remerciements : Pete Nash & Lawrence Whitaker

Version française : Frédéric Arsac, James Manéz & Benoît Tainturier

*Cette œuvre fait référence aux règles de Mythras Imperative, œuvre réalisée par The Design Mechanism et traduite en français par d100.fr sous le nom de Mythras Fondamentaux, avec l'autorisation de The Design Mechanism. Les logos et marques déposées de Mythras Imperative sont la propriété de The Design Mechanism.*

*The Design Mechanism n'offre aucune garantie sur la qualité, la viabilité ou l'adéquation de ce produit.*

*Cette version française a été traduite avec l'autorisation de FrostByte Books. Version originale de M-SPACE © FrostByte Books, 2020. Tous droits réservés.*

*Version française de M-SPACE © d100.fr, 2021. Tous droits réservés.*



Version du 17 novembre 2021

# Sommaire

Introduction	4
Personnages	6
Système de jeu	32
Conflits détaillés	42
Combat	56
Combat simplifié	77
Règles diverses	80
Conception de vaisseaux	86
Combat spatial	112
Combat spatial avancé	124
Création d'extraterrestres	130
Création de mondes	154
Cercles	164
Pouvoirs psioniques	178
Conception de véhicules	188
Technologie	198
Exemples d'organismes	218
Appendice	224
Exemple de combat spatial	224
Remerciements	235
Index	236

**Notre site**

*Vous trouverez sur notre site (<https://www.d100.fr>) du matériel supplémentaire à télécharger.*

# INTRODUCTION

**M**-SPACE est un jeu de rôle de science-fiction. Ce livre, un crayon et du papier vous suffiront à partager des histoires extraordinaires avec vos amis. Prenez plaisir à créer des univers imaginaires où évolueront les personnages joueurs ; ceux-ci piloteront des vaisseaux spatiaux, rencontreront d'étranges formes de vie extraterrestres et visiteront des planètes magnifiques ou terrifiantes.

Bien que M-SPACE soit plutôt orienté vers la science-fiction et plus spécifiquement l'opéra spatial, il convient aussi à d'autres genres, moyennant quelques modifications. Vous pouvez presque tout simuler, des décors contemporains quasi réalistes aux héros inspirés des « pulps » des années 1940.

M-SPACE est basé sur les règles de Mythras Fondamentaux, créé par The Design Mechanism. Si vous connaissez un autre jeu de la grande famille des jeux d100, comme Runequest, L'Appel de Cthulhu ou OpenQuest, vous vous sentirez à l'aise : de nombreux concepts et règles de base sont semblables.



Nous avons conçu ce livre comme une boîte à outils modulaire : utilisez les éléments dont vous avez besoin et ne vous souciez pas du reste. Nous avons aussi voulu renouer avec l'esprit des jeux de rôle des années 70 en vous proposant non pas un cadre de jeu clé en main, mais des règles qui vous aideront à créer vos propres univers.

Découvrez ou retrouvez le plaisir de la création ! Imaginez des espèces exotiques uniques, des cultures et des mondes complexes. Placez étoiles et planètes sur la carte de votre univers. Tracez d'antiques itinéraires commerciaux, gribouillez des notes sur des explorations passées, définissez les peuples amis et ennemis... Sans le savoir, vous avez déjà commencé à jouer !

*J'écris de la science-fiction, et la science-fiction ne concerne pas l'avenir. Je n'en sais pas plus que vous sur l'avenir, et probablement moins.*

*Ursula K Le Guin*

#### **Note sur les jeux de rôle**

*M-SPACE suppose que le lecteur connaît déjà le fonctionnement des jeux de rôle : il sait par exemple faire la différence entre joueurs, personnages et maître de jeu. Et surtout, les dés polyèdres ne l'effraient pas !*

#### **Quelques abréviations**

*CHA : Charisme*

*CON : Constitution*

*DEX : Dextérité*

*FOR : Force*

*INT : Intelligence*

*MJ : maître de jeu*

*NT : niveau technologique*

*PA : point d'armure*

*POU : Pouvoir*

*PP : point de pouvoir*

*TAI : Taille*

# CONCEPTION DE VAISSEAUX

Ce chapitre propose des règles simples pour créer des vaisseaux spatiaux. En combinant divers modules, le joueur et le maître de jeu pourront facilement concevoir de nombreux types de vaisseaux, du petit chasseur au mégadestroyer. Pour créer un vaisseau, il faut d'abord déterminer le nombre de personnes qu'il est censé accueillir. Le vaisseau a besoin d'au moins un module par personne, plus plusieurs modules complémentaires. Un vaisseau très simple, tel qu'une capsule de sauvetage automatique, peut être constitué d'un seul module ; la majorité des vaisseaux spatiaux en auront beaucoup plus.

Une fois toutes les personnes (équipage ou passagers) prises en compte, il sera possible d'ajouter d'autres d'autres modules : cockpit, moteurs, propulseurs de manœuvre, capacités hyperspatiales et même une cuisine, une infirmerie, un armement ou un laboratoire. Le nombre de modules constituera la TAILLE du vaisseau.

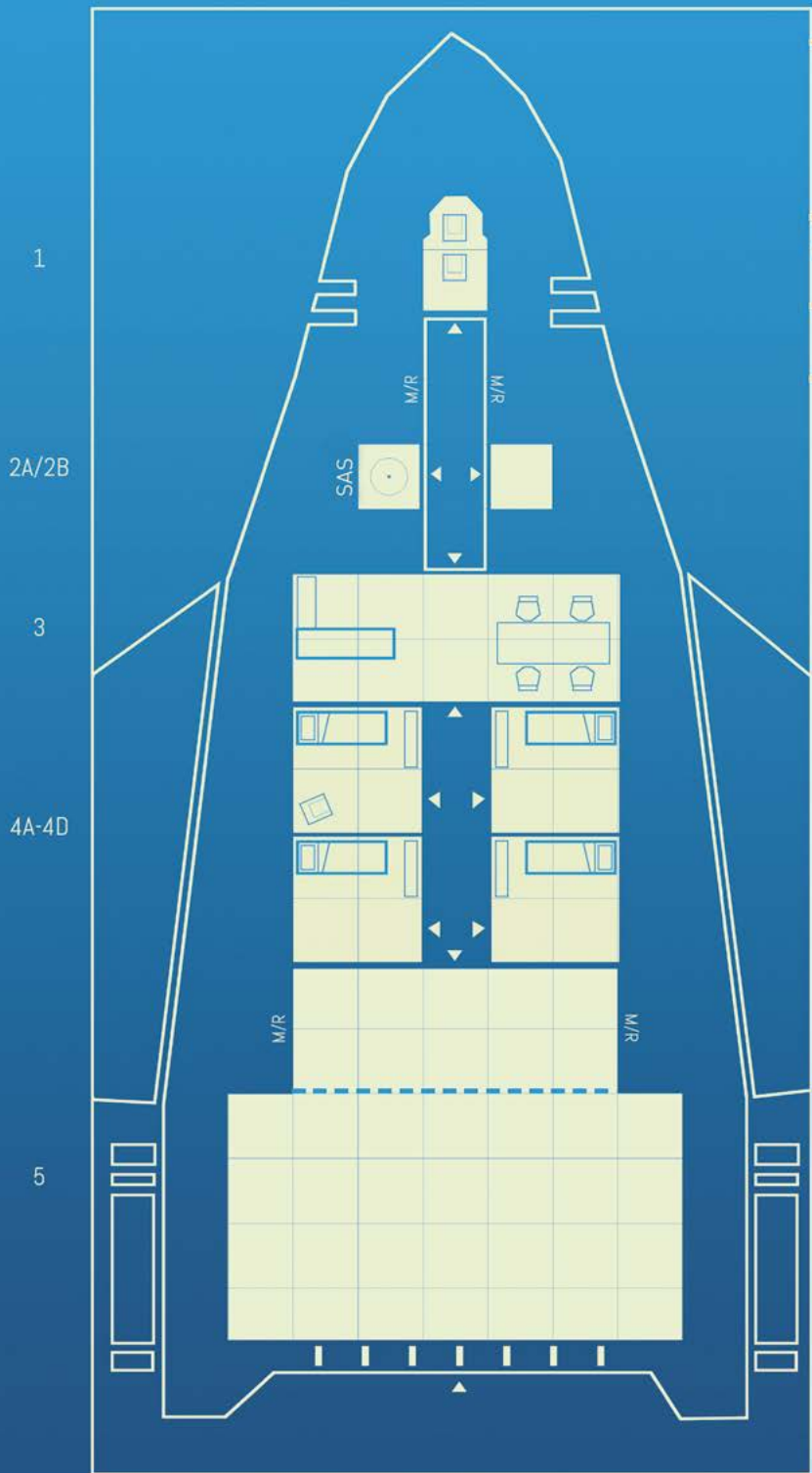
De nombreuses campagnes et scénarios de science-fiction partent du principe que les personnages ont accès à un vaisseau spatial. Des personnages débutants n'auront certainement pas les moyens d'acheter un vaisseau, mais un mécène ou un employeur peut par exemple leur prêter un « vieux rafiot ».

*Il existe plusieurs vaisseaux prêts à l'emploi dont vous pourrez vous inspirer dans le chapitre Technologie (page 208), ainsi qu'une présentation détaillée de la conception d'un vaisseau spatial à la page 106.*

## Échelle

Les règles suivantes ajoutent la notion d'échelle à Mythras. Dans la plupart des chapitres de cet ouvrage, les descriptions sont basées sur l'échelle humaine, alors que les vaisseaux sont à l'échelle de vaisseaux spatiaux, qui représente des valeurs dix fois plus élevées en matière de taille, de dégâts, de blindage, etc.

# nighthawk



M/R= POINT D'ACCÈS POUR LA MAINTENANCE ET LES RÉPARATIONS

- 1. COCKPIT
- 2A. SAS SUPÉRIEUR
- 2B. SALLE D'EAU
- 3. ESPACE COMMUN
- 4A-D. CABINES
- 5. SOUTE

## Particularités du monde

*Choisissez ou déterminez aléatoirement au moins une particularité dans la liste présentée ci-dessous :*

**01-07 Double Planète.** *Probablement un cas particulier de très grande lune, deux petites planètes orbitent l'une autour de l'autre.*

**08-14 Anneau.** *Des roches et des blocs de glace forment un disque autour de la planète. Le spectacle est impressionnant à voir depuis l'espace, et encore plus depuis la surface de la planète.*

**15-21 Lune habitable.** *Un satellite avec soit une atmosphère, soit des océans. Pas rare autour des géantes gazeuses, bien que les températures aient tendance à être basses si elles sont trop éloignées dans un système.*

**22-28 Verrouillage gravitationnel.** *La planète présente toujours la même face au soleil. La face nocturne est glaciale, alors que la face diurne est extrêmement chaude. Les petites zones de crépuscule sont les plus adaptées aux humains.*

**29-35 Canyon.** *Une planète avec une atmosphère mince peut parfois avoir des poches d'air respirable dans des replis de terrain tels que les canyons ou les vallées.*

**36-42 Gaïa.** *Tous les êtres vivants ont formé une conscience collective, qui peut posséder une volonté propre s'efforçant de développer et de protéger la planète. Divers pouvoirs psioniques sont probablement impliqués dans ce processus.*

**43-49 Pluies de météores.** *Les nombreux débris subsistant après la formation du système planétaire entraînent de fréquentes chutes de météorites. Un tel phénomène est naturel pour les jeunes systèmes et il s'affaiblit avec le temps. Les météorites peuvent apporter aux planètes des composés et des molécules organiques intéressants.*

**50-56 Monde solitaire.** *Les forces puissantes impliquées dans la formation de systèmes stellaires éjectent parfois une planète dans l'espace lointain.*

*Une telle planète est difficile à détecter et probablement dépourvue de toute vie.*

**57-63 Suractivité sismique.** *Que ce soit à cause de forces internes ou gravitationnelles, certaines planètes possèdent de nombreux volcans actifs et des plaques tectoniques qui s'entrechoquent pour produire de fréquents tremblements de terre.*

**64-70 Artificiel.** *Les sociétés technologiquement très avancées peuvent créer une planète à partir des ressources d'un système stellaire et ainsi obtenir un monde parfaitement adapté à leurs besoins.*

**71-77 Ressource unique.** *La planète abrite un composé unique, végétal ou animal, très recherché et peut-être même jamais découvert auparavant. Il peut être dévastateur, enrichissant ou conférer un grand pouvoir aux découvreurs/habitants.*

**78-84 Hautes radiations.** *En provenance de la planète elle-même, de l'étoile ou d'une géante gazeuse proche.*

**85-91 Marées puissantes.** *Les marées dues à une lune ou une autre planète affectent non seulement les liquides, mais aussi les masses terrestres, ce qui réchauffe la planète de l'intérieur et crée une activité sismique.*

**92-98 Étoile variable.** *Les étoiles relativement petites peuvent fréquemment subir d'énormes éruptions solaires susceptibles de doubler leur taille. Les planètes en orbite proche connaissent alors une vague de chaleur et un niveau de rayonnement solaire plus élevé, voire mortel. L'existence d'une atmosphère réduira ces effets. La vie sera problématique et les espèces indigènes auront probablement un degré élevé de mutation.*

**99-00 Disposition en rosette.** *Construction artificielle dans laquelle deux objets sont placés en orbite, l'un opposé à l'autre.*



# M - SPACE

# MONDES

Sous-secteur *Dendrite*

Système solaire *Jimbeni*

[07, 04]

Hex

**Espèces**  
*Ayari*

Mondes principaux  
*Ayar (la plus interne), Goltor (2e),  
Varl (3e)*

Type d'étoile  
*Jaune, Normale, Unique*

Planètes 3  
Habitable 2

Spatioports —  
Ceinture d'astéroïdes —

Monde #1  
*Ayar : Petite planète, climat froid,  
87 % d'eau, pression atmosphérique  
élevée/atmosphère de type terrestre, pas  
de lune.  
Planète habitée par l'espèce des ayari.*

Monde #2  
*Goltor : Taille moyenne, climat froid,  
73 % d'eau, pression atmosphé-  
rique faible/atmosphère de type ter-  
restre, pas de lune, organismes ani-  
maux uniquement.*

Monde #3  
*Varl : Géante gazeuse, 22 lunes.*

**Notes**  
*Ayari : Niveau technologique 3,  
niveau légal 5.*

## Vue d'ensemble

La création d'un vaisseau comporte quatre étapes :

1. Décider du type de vaisseau.
2. Choisir les modules nécessaires. Déterminer la Taille et la catégorie de Taille du vaisseau.
3. Calculer la Vitesse et la Maniabilité. Plus le vaisseau contient de modules, plus ces paramètres sont chers.
4. Ajouter les boucliers, le blindage et les assistances.

## Type de vaisseau

Décidez du type de vaisseau voulu. Les exemples suivants peuvent servir de point de départ, même si les aventuriers aspirent souvent à un modèle plus spécifique, qui marie les avantages de plusieurs types de vaisseaux.

**Exemples de types de vaisseaux :** Navette, chasseur, transporteur interstellaire, vedette, paquebot stellaire, vaisseau scientifique, yacht, canonnière, vaisseau d'exploration.

## Modules

Choisissez les modules dont vous avez besoin dans la liste détaillée ci-après. Inscrivez le nom des modules sur la fiche de vaisseau, fournie à la page 102, ainsi que le nombre de modules correspondant. Lorsque vous avez terminé, notez le nombre total de modules en bas de la case Modules. Ce nombre correspond à la TAILLE du vaisseau.

Les éléments suivants sont toujours inclus dans un vaisseau : une coque, une centrale énergétique, un sas (sauf dans les petits vaisseaux), des combinaisons spatiales pour l'ensemble de l'équipage, un ordinateur central, un système de survie, un système de communication, des détecteurs, du matériel de réparation et un générateur de gravité. Il n'est pas nécessaire d'acheter des modules spécifiques pour ces fonctions.

### L'astrodynamique dans M-SPACE

*Pour simplifier les règles, seule la vitesse globale est prise en compte. La conservation de l'élan dans l'espace est généralement ignorée.*

### Pilotes de vaisseaux spatiaux

*Les pilotes de vaisseaux possèdent généralement une DEX, une INT et un POU élevés. Ils possèdent autant de points de chance que possible, de manière à se sortir de manœuvres dangereuses. Leurs compétences principales sont, Astrogation, Détecteurs, Mécanique, Pilotage (vaisseau spatial) et le style de combat Artillerie.*

*Ils possèdent des passions telles que Protéger (vaisseau), Loyauté, Fierté, Imprudence ou Frimer.*

*Parmi les autres professions qui possèdent la compétence Pilotage, citons les contrebandiers, les éclaireurs, les forces de l'ordre, les chasseurs de prime et les espions.*



# CERCLES

Les organisations et les idéologies fournissent des objectifs clairement définis que les personnages peuvent soutenir ou combattre. Elles sont un bon moyen d'étoffer aussi bien votre cadre de jeu que les personnages joueurs et non joueurs.

Ici, les organisations et les idéologies sont appelées « cercles ». Un cercle peut être un groupe de personnes partageant une idéologie ou un objectif, qu'il s'agisse de communautés extra-terrestres, de religions officielles, de sectateurs illuminés ou d'antienvironnementalistes locaux. Un cercle est défini par trois éléments : les statistiques, les attributs et les traits.

Vous trouverez ci-dessous une description plus détaillée des cercles.

## Valeurs

Tout cercle doit son existence à un ensemble de valeurs : l'amour d'un dieu, le progrès technologique, la supériorité d'un groupe spécifique d'organismes, etc. De nombreux cercles possèdent une valeur centrale, à laquelle s'en ajoutent d'autres au fur et à mesure que l'idéologie évolue.

Si vous avez besoin d'un coup de pouce pour trouver une valeur, aidez-vous du tableau de la page 174.

Certains cercles peuvent cumuler des valeurs officieuses et officielles. Par exemple, les valeurs officieuses peuvent être des valeurs fondamentales révélées seulement à une poignée d'élus ou une tradition violente à laquelle on fait appel en cas de danger.

Un cercle peut aussi compter des sous-cercles qui possèdent quelques valeurs, traits et attributs différents. Soit ces sous-cercles font partie intégrante du cercle principal, soit ils sont plutôt à la marge, avec un degré plus ou moins large d'indépendance.



*Un chef de clan ceinturien*

# M - SPACE

# CERCLE

Chef

Nom

**Influence**

**Taille**

**Ressources**

Attributs

Valeurs

Traits

Bénéfices

**Notes**

*Ce chapitre contient quelques exemples d'organismes à utiliser dans des rencontres ou des scénarios. Ils sont suffisamment génériques pour être utiles dans de nombreuses situations.*

## EXEMPLES D'ORGANISMES

### Reptore

*Prédateur sylvestre qui repère ses proies au moyen de glandes sensibles à la chaleur. Voir l'illustration de la page 154.*

FOR	2d6 + 12	(19)
CON	3d6	(10-11)
TAI	3d6+6	(16-17)
INT	4	(4)
POU	2d6+6	(13)
DEX	2d6+12	(19)
CHA	1d6	(3-4)

Mouvement : 8 m

PV : 18

Armes : Griffes 75 % (1d6) M

Morsure 60 % (2d6) P

Armure : 4 PA (peau)

PP : 12

Mod. de dégâts : + 2d6

Compétences : Discrétion 75 %, Endurance 65 %, Esquive 70 %, Perception (chaleur) 65 %, Pistage 50 %, Volonté 50 %

Étrangeté : 30

Classification : Carnivore (Chasseur à l'affût)

Habitat : Forestier (Tropical à Tempéré)

Avantages : Armure (peau, 4 PA), Furtivité (Camouflage, Silencieux)

Inconvénients : Hibernation (Sommeil profond en journée), Juvéniles (3 mois/an)

Comportement : Agressif

Social : Semi-solitaire (3 individus se partagent un territoire tout en vivant isolés)

Communication : Chaleur (portée maximale 50 m, portée normale 5 m)

Biosphère : Atmosphère terrestre

Plan d'organisation : Bilatéral, endosquelette. Membres : 4

Universaux : Armes naturelles acérées, Sens réduit (Vue), Sens supplémentaire (Chaleur), Trois sexes (Procréateur, Protecteur, Tuteur)

Ce prédateur redoutable habite les forêts préservées de toute civilisation. Sa tactique de combat préférée consiste à se cacher dans les sous-bois, puis à attaquer une proie par surprise, en profitant de sa taille pour la clouer au sol. Il ne lui reste plus ensuite qu'à lacérer la victime avec ses griffes et ses dents.

Le reptore est très territorial : trois individus se partagent la même zone tout en évitant les rencontres. Comme tous les organismes de sa planète, sa population est répartie entre trois sexes : le procréateur engendre 1-3 nouveau-nés par portée, le protecteur s'occupe des juvéniles pendant les six premiers mois, puis le tuteur les éduque dans l'art de la chasse. Après 18 mois, les juvéniles partent en quête de leur propre territoire.

# JOUEZ DANS UN LOINTAIN FUTUR

Explorez des planètes bordant l'horizon d'un trou noir. Découvrez d'antiques technologies extraterrestres. Combattez des empires corrompus ou des corporations tentaculaires.

**M-SPACE** vous fournit le nécessaire pour :  
incarner des personnages fouillés mus par de fortes passions ;  
créer toutes sortes de véhicules et de vaisseaux spatiaux ;  
concevoir des cultures, des mondes et des extraterrestres crédibles.

*M-SPACE est un jeu de rôle basé sur Mythras. Vous n'avez pas besoin d'autres ouvrages pour jouer.*

*Traduit par d100.fr avec l'autorisation de Frostbyte Books.*



Mythras  
GATEWAY

