

Systeme modulaire d30

Pouvoirs p₃₁ Ψ



Jérôme Darmont
<http://darmont.free.fr>

20 décembre 2015

Licence d'utilisation

Ce document est distribué sous licence Creative Commons « Attribution Partage des conditions initiales à l'identique » (CC-BY-SA) [Com15], autrement dit sous licence libre *copyleft*. Cela signifie que vous êtes autorisé à :

- **partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats ;
- **adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel ;

pour toute utilisation, y compris commerciale, selon les conditions suivantes :

- **attribution** — vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'auteur original vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre ;
- **partage dans les mêmes conditions** — dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les même conditions, c'est-à-dire avec la même licence de diffusion que l'œuvre originale.

- **Auteur original** : Jérôme Darmont
- **Titre du document** : Système modulaire d30 – Module magie « La magie élémentaire »
- **Identifiant Uniforme de Ressource (URI)** : <http://darmont.free.fr/d30/>



Remerciements

Merci à Merox du forum Casus NO [NO09] d'être « très fan du d30 » (sans déc', ça fait plaisir!) et de m'avoir rappelé qu'il fallait que je m'attèle au présent module, ainsi qu'à Xano pour son gentil courriel.

Et merci à François Nedelec, disparu en 2009, dont le travail m'a beaucoup inspiré pour ce module.

Table des matières

1	Disciplines psis Ψ	4
2	Pouvoirs psis Ψ	5
2.1	Pouvoirs télépathiques	5
2.2	Pouvoirs de perception extrasensorielle	6
2.3	Pouvoirs de projection astrale	6
2.4	Pouvoirs psychokinétiques	7
2.5	Pouvoirs de conscience psi	8
2.6	Pouvoirs antipsis	9
3	Utilisation des pouvoirs psis Ψ	10
3.1	Jet de compétence	10
3.2	Portée, durée et cible des pouvoirs psis Ψ	10
3.3	Option : modificateurs à l'utilisation de pouvoirs psis Ψ	11
3.4	Option : gestalts	12
3.5	Exemples d'échecs critiques	13
3.6	Résister à un pouvoir psi Ψ	13
3.7	Substances psis	14

1 Disciplines psis Ψ

Contrairement à la magie, qui tire son énergie de l'environnement, les pouvoirs psis Ψ ne font appel qu'à la force mentale intrinsèque des individus qui les manipulent. Dans le **Système modulaire d30** [Dar15], ces pouvoirs sont regroupés en six *disciplines psis Ψ* :

1. la *télépathie*, qui permet de percevoir et de transmettre des pensées ;
2. la *perception extrasensorielle*, qui permet de percevoir des événements distants dans le temps et l'espace ;
3. la *projection astrale*, qui permet de faire voyager son esprit et son corps ;
4. la *psychokinésie*, qui permet de manipuler la matière et l'énergie ;
5. la *conscience psi*, qui permet une maîtrise parfaite du corps ;
6. l'*antipsi*, qui annule les autres pouvoirs psis, **et leur est donc incompatible**.

En termes de jeu, les disciplines psis Ψ sont des spécialités du talent Surnaturel. Chacune donne accès à une gamme de *pouvoirs psis Ψ* (Section 2). Les utilisateurs de pouvoirs psis Ψ sont appelés *psis*.

Note de design

Vous devez déjà commencer à vous en rendre compte ; je ne suis pas en train de réinventer la roue avec ces règles sur les pouvoirs psis Ψ . Elles ont pour principal objectif de « faire tourner » ce que j'aime à la sauce d30. Vous y reconnaitrez donc certainement mes principales sources d'inspiration en la matière : Traveller [Mil87, MSL⁺96, DWB⁺97, Whi08], Empire Galactique [Ned84, Ned87] et GURPS [Jac92, Pul91].

2 Pouvoirs psis Ψ

Les pouvoirs psis Ψ sont hiérarchisés en *niveaux* étagés de cinq en cinq, en fonction de leur puissance. Les pouvoirs des niveaux 5 à 15 sont théoriquement accessibles à toute personne versée dans le talent Surnaturel. Toutefois, ils sont le plus souvent latents ou déclenchés de façon inconsciente (à la discrétion du MJ). Ils relèvent de plus nécessairement d'une discipline psi Ψ , dont les pouvoirs de niveau supérieur à 15 sont par ailleurs plus puissants.

Note. Les pouvoirs psis Ψ listés dans les sections suivantes sont des guides, des exemples. Ils ne forment volontairement pas une liste exhaustive afin que joueurs et MJ puissent exercer leur créativité ; ce dernier étant l'arbitre final quant au niveau d'un effet improvisé en cours de partie.

2.1 Pouvoirs télépathiques

Les pouvoirs télépathiques sont indiqués dans le Tableau 1.

Niveau	Pouvoirs
5	Percevoir les émotions
10	Envoyer une émotion Percevoir les pensées superficielles
15	Partager des émotions Envoyer une pensée superficielle (un ordre, par exemple)
20	Bouclier mental Partager des pensées superficielles
25	Sonder les pensées profondes Assaut mental (dégâts : 5 + qualité de réussite) Imposer sa volonté (donner un ordre qui sera suivi)
30	Illusion (modifie les perceptions de la cible) Altérer un souvenir Interdiction Invisibilité mentale

TABLE 1 – Pouvoirs télépathiques

Interdiction

Une interdiction est un ordre particulièrement puissant et permanent. La victime ne peut pas opérer une action bien définie sous peine de s'évanouir sur-le-champ. Certains psis sans scrupule implantent même des interdictions mortelles.

Invisibilité mentale

Ce pouvoir permet de se dissimuler aux investigations psychiques menées par télépathie ou perception extrasensorielle.

2.2 Pouvoirs de perception extrasensorielle

Les pouvoirs de perception extrasensorielle sont indiqués dans le Tableau 2.

Niveau	Pouvoirs
5	Sens de l'orientation infaillible Détection de la vie
10	Clairaudience (entendre à distance) Sens aiguisés (bonus de +10 à une action de perception)
15	Clairvoyance (voir à distance) Sens du danger / Sixième sens
20	Clairaudience et clairvoyance combinées Détecter un psi
25	Localiser une personne Psychométrie
30	Précognition

TABLE 2 – Pouvoirs de perception extrasensorielle

Précognition

« Toujours en mouvement est l'avenir ». La précognition permet d'entrevoir un avenir possible, que rien n'interdit de changer. C'est souvent un pouvoir dont le psi ne contrôle pas consciemment l'utilisation.

Psychométrie

Ce pouvoir permet de « faire parler » l'énergie psi d'un lieu ou d'un objet, et d'en apprendre l'histoire ou de percevoir son environnement immédiat dans le passé.

Sens du danger / Sixième sens

Le bénéficiaire de ce pouvoir n'est jamais surpris, que ce soit par une embuscade ou un phénomène naturel (avalanche...).

2.3 Pouvoirs de projection astrale

Les pouvoirs de projection astrale sont indiqués dans le Tableau 3.

Forme astrale

L'esprit du psi peut se déplacer sans entrave à travers n'importe quel obstacle physique. Son corps est en revanche amorphe tant que le voyage astral se poursuit. Ce dernier s'interrompt quand le psi cesse de se concentrer.

Niveau	Pouvoirs
5	Projection de l'image du psi
10	Projection image et son
15	Téléportation du psi nu
20	Téléportation du psi habillé Forme astrale
25	Téléportation avec armes et bagages Téléportation de combat
30	Téléportation d'un tiers

TABLE 3 – Pouvoirs de projection astrale

Projection de l'image du psi

Le psi peut projeter sa propre image à distance et, par exemple, donner des indications par gestes à des tiers.

Téléportation de combat

Cet usage redoutable de la téléportation permet des mouvements et des esquives aussi surprenants qu'instantanés, qui causent à l'adversaire du bénéficiaire un modificateur de -10 à sa compétence de combat.

2.4 Pouvoirs psychokinétiques

Les pouvoirs psychokinétiques sont indiqués dans le Tableau 4.

Niveau	Pouvoirs
5	Télékinésie (objet de masse ≤ 100 g) Photokinésie (lumière / obscurité)
10	Télékinésie (objet de masse ≤ 1 kg) Pyrokinésie (met le feu à un objet inflammable) Cryokinésie (gèle de l'eau)
15	Télékinésie (objet de masse ≤ 10 kg) Électrokinésie
20	Télékinésie (objet de masse ≤ 100 kg) Pyrokinésie (met le feu à un objet peu inflammable) Champ de force Cyberpsi
25	Télékinésie (objet de masse ≤ 1 t) Pyrokinésie (met le feu à un objet peu inflammable) Éclair / Attaque télékinétique (dégâts : 5 + qualité de réussite)
30	Télékinésie (objet de masse ≤ 10 t)

TABLE 4 – Pouvoirs psychokinétiques

Champ de force

Ce pouvoir crée une barrière invisible qui ne peut être traversée par des objets solides tant que le psi se concentre.

Cyberpsi

Ce pouvoir permet au psi de se connecter (sans fil!) à n'importe quel équipement informatique.

Électrokinésie

Ce pouvoir permet de contrôler tout équipement électrique ou électronique (éteindre, allumer, mettre en surtension...).

2.5 Pouvoirs de conscience psi

Les pouvoirs de conscience psi sont indiqués dans le Tableau 5.

Niveau	Pouvoirs
5	Résistance aux maladies (jamais enrhumé)
10	Puissance physique (bonus de +10 à une action physique) Guérison (blessures légères)
15	Intégration mentale (bonus de +10 à une action nécessitant calcul, réflexion ou effort de mémoire intense) Soin empathique (échange de blessure avec la cible)
20	Guérison (blessures graves) Régénération (temps de récupération divisé par deux) Contrôle du métabolisme
25	Guérison (blessures mortelles) Animation suspendue Invisibilité
30	Contrôle du vieillissement

TABLE 5 – Pouvoirs de conscience psi

Contrôle du métabolisme

Ce pouvoir permet au psi d'accélérer ou de ralentir une partie de son métabolisme (respiration, digestion...).

Contrôle du vieillissement

Un psi maîtrisant ce pouvoir vieillit deux fois moins vite que le commun des mortels.

Invisibilité

Le psi maîtrise si bien son corps qu'il est à même d'exploiter la moindre zone d'ombre, le moindre recoin, si bien qu'il est littéralement indétectable, même par des systèmes de surveillance automatiques.

2.6 Pouvoirs antipsis

Les pouvoirs antipsis sont indiqués dans le Tableau 6.

Niveau	Pouvoirs
10	Brouillage psi
20	Neutralisation psi
25	Inversion de pouvoir
30	Lobotomie psychique

TABLE 6 – Pouvoirs antipsis

Brouillage psi

Ce pouvoir perturbe les pouvoirs psis Ψ basés sur la perception (télépathie, perception extrasensorielle), qui ne reçoivent plus que des parasites.

Inversion de pouvoir

Ce pouvoir inverse les effets d'un pouvoir psi Ψ .

Lobotomie psychique

Ce pouvoir annihile définitivement la capacité d'un psi à utiliser ses pouvoirs. Certaines civilisations assimilent son usage au meurtre.

Neutralisation psi

Ce pouvoir empêche toute utilisation de pouvoir psi Ψ dans sa zone d'effet.

3 Utilisation des pouvoirs psis Ψ

3.1 Jet de compétence

Pour réussir à utiliser un pouvoir, un personnage psi doit réunir trois conditions :

1. être suffisamment puissant pour utiliser le pouvoir. En d'autres termes, le niveau de la discipline psi Ψ concernée doit être supérieur ou égal au niveau du pouvoir (Section 2) ;
2. se concentrer intensément pendant un nombre de passes d'armes égal au niveau du pouvoir divisé par dix (c'est le même principe que les qualités de réussite) ;
3. réussir un jet d'un d30 sous sa compétence de discipline psi Ψ .

Exemple : Le télépathe Wester (niveau = 24) souhaite inspirer la peur (envoyer une émotion) à un de ses interlocuteurs. Il connaît ce pouvoir de niveau 10 et peut s'en servir après une passe d'armes de préparation ($10 \div 10 = 1$). Son joueur obtient 13 au d30, c'est réussi.

Option : contrecoup. Si la qualité de réussite du jet d'utilisation de pouvoir psi Ψ est inférieure ou égale à zéro (normale ou échec), le psi subit en contrecoup un choc équivalent à une blessure légère (un mal de tête fulgurant). S'il souhaite utiliser un nouveau pouvoir à la passe d'armes suivante, il subit le modificateur de -10 même si sa concentration dure plus d'une passe d'armes. Il est plus sage d'attendre d'avoir repris ses esprits avant d'employer de nouveau un pouvoir psi Ψ .

En cas de réussite au jet, il y a également un contrecoup, mais il est équivalent à une blessure superficielle et n'a donc pas de conséquence fâcheuse (la douleur est soit fugace, soit sourde). Seule une réussite critique n'entraîne pas de contrecoup, mais ce n'est pas son plus grand intérêt.

3.2 Portée, durée et cible des pouvoirs psis Ψ

Habituellement (mais le bon sens et le MJ prévalent en la matière), les pouvoirs psis Ψ s'appliquent à une cible unique (un être humain, un animal, un objet...), qui est soit le psi lui-même, soit une cible située en vue du psi, selon la discipline psi Ψ concernée (Tableau 7). Les effets des pouvoirs psis Ψ durent en général pendant le temps de concentration du psi, laquelle requiert immobilité et calme. Quand un effet s'applique sur une zone, on considère généralement que c'est une sphère d'une dizaine de mètres de diamètre.

Discipline psi Ψ	Cible de base
Télépathie	Une cible distante
Perception extrasensorielle	Le psi, sauf pour la détection/localisation
Projection astrale	Le psi, sauf pour la projection/forme astrale et la téléportation d'un tiers
Psychokinésie	Une cible distante
Conscience psi	Le psi
Antipsi	Le psi

TABLE 7 – Cibles de base des disciplines psis Ψ

3.3 Option : modificateurs à l'utilisation de pouvoirs psis Ψ

À l'instar du combat et de la magie, l'utilisation de pouvoirs psis Ψ ne se déroule pas toujours dans des conditions normales, c'est-à-dire avec des jets de difficulté moyenne. Divers modificateurs (Tableau 8) peuvent donc s'appliquer au niveau de compétence de discipline psi Ψ . Tous sont cumulatifs.

Circonstances	Modificateur
Psi qui marche	-10
Psi qui court ou doit se défendre	-20
Pouvoir psi Ψ non maîtrisé	-10
Extension du pouvoir psi Ψ	-10 à -30
Temps de concentration raccourci	-10 à -30
Temps de concentration allongé	+10
Puiser dans ses réserves	+10 à +30

TABLE 8 – Modificateurs à l'utilisation de pouvoirs psis Ψ

Utiliser un pouvoir non maîtrisé. Les niveaux des pouvoirs étant étagés de cinq en cinq (Section 2), il peut être frustrant pour les psis de ne pas être en mesure d'utiliser un pouvoir qu'ils sont très proches de maîtriser. Dans ce cas, ils peuvent tenter le coup, mais l'action est difficile (modificateur de -10). De plus, si vous utilisez cette option, en cas d'échec, ce dernier est obligatoirement critique. C'est donc une pratique risquée.

Exemple : Wester tente de sonder les pensées profondes d'un contact retors pour obtenir un renseignement vital. C'est un pouvoir de niveau 25 alors que son score en Télépathie est de 24 seulement. Il essaye tout de même avec un score modifié de $24 - 10 = 14$. Le joueur de Wester obtient 17 au d30. Aïe! C'est un échec critique.

Étendre un pouvoir psi Ψ . Il est possible d'augmenter le nombre de cibles et/ou la portée d'un pouvoir, au prix d'une difficulté accrue, et donc d'un modificateur négatif au jet de d30. Ce modificateur est de -10 pour chaque incrément de cible/portée au-delà de la base (Tableau 9).

Nombre de cibles : Une (base) / Un groupe / Une foule / La population d'un continent/d'une planète
Portées : Soi-même (base) / En vue (base) / À moins de 100 km / Quelque part sur la même planète / Quelque part dans le même système

TABLE 9 – Cibles et portées des pouvoirs psis Ψ

Exemple : Wester souhaite maintenant inspirer la peur à tout un groupe d'interlocuteurs. Il subit un modificateur de -10, ce qui amène son niveau à $24 - 10 = 14$. Ça se tente! S'il voulait faire de même face à une foule (modificateur de -20, soit un niveau final de $24 - 20 = 4$), les choses se corseraient, mais sans pour autant devenir impossibles... *Who dares wins!*

Raccourcir le temps de concentration. Le temps de concentration avant l'utilisation d'un pouvoir psi Ψ peut être raccourci de N passe(s) d'armes au prix d'un modificateur de $-10 \times N$ au jet de d30. Utiliser son énergie psychique avec trop de hâte est une pratique risquée qui n'est employée que par les psis puissants, en cas d'extrême nécessité.

Exemple : Si Wester avait souhaité provoquer la peur d'un groupe d'interlocuteurs instantanément (c'est-à-dire réduire son temps de concentration d'une passe d'armes, soit $1 - 1 = 0$ passe d'arme), il aurait subi un modificateur de -10 à sa tentative, soit un score final de $14 - 10 = 4$. Appliquée sur une foule, l'utilisation de ce pouvoir le conduirait à un échec automatique ($4 - 10 = -6$) ou une réussite fort hasardeuse si vous utilisez la règle des réussites critiques.

Allonger le temps de concentration. Si le temps de concentration devient compté en minutes au lieu d'être compté en passes d'armes (préparation minutieuse), le psi bénéficie d'un modificateur de +10 à son jet de d30.

Exemple : Wester souhaite cette fois-ci provoquer l'apaisement d'une foule en colère pour éviter une émeute. Comme il dispose d'un peu de temps avant que les choses dégénèrent, il s'isole au calme pendant une minute avant de tenter le coup. Son niveau modifié est finalement $24 - 20$ (pouvoir étendu) + 10 (concentration) = 14 et lui donne une chance de rétablir la situation.

Puiser dans ses réserves. Une méthode dangereuse pour accélérer l'utilisation d'un pouvoir psi Ψ est de puiser dans ses réserves psychiques. Cela cause en pratique l'équivalent d'une blessure au psi. Une blessure légère donne un modificateur de +10 au niveau de compétence, une blessure grave un modificateur de +20 et une blessure mortelle un modificateur de +30.

Exemple : La foule que Wester souhaitait calmer devient soudain hors de contrôle. Notre psi doit réagir instantanément. Son niveau modifié est $24 - 20 - 10 = -6$. Wester n'a pas le choix, il doit puiser dans ses réserves. Il se sacrifie et s'inflige une blessure mortelle, ce qui ramène son score à $-6 + 30 = 24$, lui donnant de bonnes chances de sauver la situation.

3.4 Option : gestalts

Un *gestalt* est un groupe de psis qui travaillent ensemble pour utiliser un pouvoir avec une efficacité accrue. L'un d'entre eux, généralement le plus compétent, est désigné comme le coordinateur du gestalt. C'est sa compétence dans la discipline psi Ψ utilisée qui détermine si le pouvoir est maîtrisé ou non. Chaque participant effectue un jet séparé et les qualités de réussites sont ajoutées. Si le total est supérieur ou égal à zéro, le pouvoir psi Ψ fonctionne. L'échec critique (si vous utilisez cette option) d'un seul participant n'affecte que celui-ci. En revanche, un nombre d'échecs critiques supérieur entraîne l'échec critique de toute l'opération et ses conséquences s'appliquent à tous les participants.

Finalement, le nombre de participants maximum au gestalt (**en plus** du coordinateur) est égal au score de Communication/Commandement de ce dernier divisé par dix (toujours arrondi en-dessous, comme pour les qualités de réussite).

Exemple : Wester, dont le niveau de Communication/Commandement est 21, peut coordonner un gestalt avec deux ($21 \div 10 = 2,1$ arrondi à 2) autres psis . Voilà une aide bienvenue pour calmer sa foule en colère sans puiser dans ses réserves. Easter et Norther maîtrisent la télépathie aux niveaux 17 et 21, respectivement. Les modificateurs pour les trois psis sont -20 (la cible est une foule) et +10 (allongement de la concentration) soit un total de -10. *Alea jacta est!* Le joueur de Wester obtient un 3 au d30 (qualité de réussite 0), celui d'Easter un 16 (qualité de réussite -1 — échec) et celui de Norther un 10 (qualité de réussite 1). La qualité de réussite globale est normale ($0 - 1 + 1 = 0$), la foule se calme.

3.5 Exemples d'échecs critiques

La détermination des effets exacts d'un échec critique est laissée à l'appréciation du MJ. Suivent ci-dessous quelques exemples. Si le MJ le souhaite, il peut déterminer les effets d'un échec critique en lançant un d30 et en faisant référence aux chiffres indiqués entre parenthèses après chaque exemple.

- L'utilisation du pouvoir psi Ψ est si flagrante que tous les autres psis alentour en sont avertis. (1-3)
- Le psi est désorienté par son échec et perd confiance en lui. Sa prochaine tentative d'utiliser un pouvoir subit un modificateur de -10. (4-6)
- Le psi ne parvient pas à canaliser sa puissance psychique et tombe inconscient. (7-9)
- Un lien se crée entre le psi et sa cible. Chacun est désormais « conscient » de la présence de l'autre (cela varie selon la discipline psi Ψ utilisée : lien mental, lien physique, conscience de la localisation de l'autre...). (10-12)
- Le psi subit une blessure grave (hémorragie cérébrale). (13-15)
- Le pouvoir semble fonctionner, mais se révèle inefficace. (16-18)
- Le psi perd le contrôle de son pouvoir en cours de route (mauvaise cible, pouvoir interrompu de manière intempestive...). (19-21)
- Le pouvoir a un effet indésirable ou inverse à celui recherché (transmettre ses pensées au lieu de sonder celles de la cible...). (22-24)
- Le pouvoir affecte autre chose que la cible initiale (le psi lui-même, un de ses alliés ou un personnage ou un objet qu'il est embarrassant d'affecter). (25-27)
- L'effet du pouvoir est trop puissant. Il affecte une cible plus importante, plus lointaine ou se prolonge indument. (28-30)

3.6 Résister à un pouvoir psi Ψ

On ne peut en général pas résister aux pouvoirs psis Ψ ... Sauf si l'on connaît un autre pouvoir psi Ψ permettant de se protéger, notamment le bouclier mental et l'invisibilité télépathiques,

l'invisibilité de conscience psi ou la discipline antipsi. Dans ce cas, le jet de compétence s'effectue simplement en opposition entre le psi attaquant et sa cible.

3.7 Substances psis

Certaines substances (dont la disponibilité dépend de l'univers et du bon vouloir du MJ) sont susceptibles d'affecter les capacités psis. Les plus courantes sont listées ci-dessous sous leur nom générique.

Catalyseur : Cette substance augmente les capacités psis. Le psi bénéficie d'un modificateur de +10 lors d'une utilisation unique de pouvoir. Toutefois, il subit ensuite un contrecoup pendant une heure (encore un bon gros mal de tête) et souffre d'un modificateur de -10 à *toutes ses actions*. Cette substance est également couramment employée pour éveiller des talents psis latents chez quelqu'un. Une version plus puissante occasionne des modificateurs de +20/-20, mais elle est plus dangereuse. En effet, en cas d'échec critique lors de l'usage du pouvoir psi Ψ , ce dernier est définitivement perdu.

Inhibiteur : Cette substance réduit la puissance des capacités psis. Le psi souffre d'un modificateur de -10 à -30 (selon la puissance du médicament) pour utiliser ses pouvoirs, pendant un temps variant d'une heure à un mois. Cette substance est couramment utilisée pour empêcher de nuire des psis incontrôlables. Elle a également un effet secondaire antipsi (brouillage ou neutralisation psi) égal au niveau de compétence du psi moins le modificateur. Par exemple, un médicament de puissance -10 appliqué à Wester (niveau = 24) lui confère une neutralisation psi de $24 - (-10) = 34$. Ce pouvoir ne s'applique qu'aux autres psis qui voudraient affecter Wester. Ce dernier n'acquiert aucun pouvoir en propre.

Références

- [Com15] Creative Commons. *Creative Commons – Attribution-ShareAlike 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>, 2015.
- [Dar15] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [DWB⁺97] Stuart Dolla, Joseph Walsh, James Burdick, JD Burdick, Suzette Dollar, Guy Garnett, and Joe Heck. *Marc Miller's Traveller : Psionic Institutes*. Imperium Games, Lake Geneva, 1997.
- [Jac92] Steve Jackson. *GURPS – Règle de base*. Corrège, Paris, 1992.
- [Mil87] Marc Miller. *MegaTraveller Player's Manual*. Game Designers' Workshop, Bloomington, 1987.
- [MSL⁺96] Marc Miller, Lester Smith, Tony Lee, Timothy Brown, Greg Porter, Ken Whitman, Don Perrin, and Matt Machtan. *Marc Miller's Traveller*. Imperium Games, Lake Geneva, 1996.
- [Ned84] François Nedelec. *Empire Galactique – Le livre du rôle*. Robert Laffont, Paris, 1984.
- [Ned87] François Nedelec, editor. *Encyclopédie Galactique Volume 2*. Robert Laffont, Paris, 1987.
- [NO09] Casus NO. *Forum Casus Non-Officiel*. <http://www.pandapirate.net/casus/>, 2009.
- [Pul91] David Pulver. *GURPS Psionics*. Steve Jackson Games, Austin, 1991.
- [Whi08] Lawrence Whitaker. *Universe of Babylon 5*. Moongoose Publishing, Swindon, 2008.