**Table d’évaluation des résistances au transfert :**

3D4 résistance minimum (animal ou nourrisson)

2D4 + 1D6 résistance mieux que minimum (fou ou handicapé mental)

1D4 + 2D6 résistance presque faible (abruti ou simple d’esprit)

3D6 résistance faible (soldat de base)

2D6 + 1D8 résistance mieux que faible (agriculteur inculte)

1D6 + 2D8 résistance presque moyenne (ouvrier de milieu populaire)

3D8 résistance moyenne (simple citoyen de l’AG)

2D8 + 1D10 résistance mieux que moyenne (patron d’industrie ou chef du village)

1D8 + 2D10 résistance presque bonne (star de l’écran ou artiste reconnu)

3D10 résistance bonne (prêtre ou shaman)

2D10 + 1D12 résistance mieux que bonne (agent méga de terrain ou espion)

1D10 + 2D12 résistance presque maximum (nomeg)

3D12 résistance maximum (sage méga du sanctuaire)

Si le MJ veut rendre un PNJ encore moins accessible au transfert, il peut lui rajouter une **spécialité à la résistance au transfert** :

+ 2 : méga latent

+ 4 : mage vibrant

+ 6 : agent de la section 32 anti-nomeg

+ 8 : nomeg

+ 10 : major de section méga

+ 12 : sage méga du sanctuaire

Bien sûr, certaines créatures peuvent carrément être « **intransférables** », à cause d’une forme de pensée trop différentes des nôtres.

Ça reste à l’appréciation du MJ, mais ça peut être par exemple les robots, les intelligences artificielles, les insectes, les virus, les blobs de proto-matière, les formes de vie minérales, liquides ou gazeuses, les vampires et autres morts-vivants, etc…