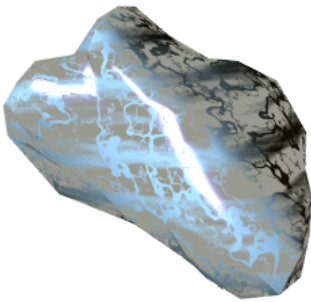
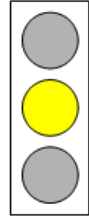


TRAFONE



Kurzbeschreibung: Der Trafone ist ein Gestaltenwandler, der in der Lage ist, fast jede erdenkliche Form anzunehmen, vom Stein bis zur Kreatur und somit auch jede humanoide Form. Nachts schläft der Trafone in seiner Urform, die einer puddingartigen, bechergroßen Substanz gleicht. Trafonen gibt es so selten, dass sie oft für einen Mythos gehalten werden.

Klasse: Mimese-Humanoiden (Gestaltenwandler)



Gestalt: Die eigentliche Form eines Trafones ist wenig spektakulär. Sie wird als Urform bezeichnet und ist eine dickflüssige Masse, mit einem Volumen von ca. 50 cl (ungefähr so viel wie eine kleine Suppe). Die zähflüssige puddingartige Masse schimmert ein wenig in blau-grauen Tönen. In seiner Urform kann der Trafone wahrnehmen, was um ihn herum geschieht. Die Urform nutzt der Trafone, um zu

schlafen. Er kann in dieser Form aber auch Nahrung aufnehmen, indem er sie in sich aufsaugt. In der Urform kann sich der Trafone schleimig-schleichend sehr langsam vorwärtsbewegen.

Der Trafone kann sich, auch aus der Urform heraus, in andere Gestalten verwandeln. Seine Primärgestalt ist allerdings eine bestimmte Gestalt, nämlich die eines Humanoiden, mit der er 10 Jahre lang lebt und mit der er sich auch identifiziert. Mit der Primärgestalt nimmt der Trafone auch die Fähigkeiten des Humanoiden an, außer Psinetik, denn diese Fähigkeit besitzen Trafonen nicht. In seiner Umgebung ist anderen Humanoiden nicht unbedingt bewusst, dass sie einen Trafonen vor sich haben. Nach 10 Jahren wechselt der Trafone seine Primärgestalt. Dieser zyklische Wechsel dauert mehrere Tage und wird von Stimmungsschwankungen und Schmerzen begleitet. Am Tag der Veränderung verwandelt sich der Trafone in seinen Urzustand. Nach seiner Rückverwandlung hat er dann eine neue humanoide Gestalt. Mit dieser körperlichen Veränderung verändert sich oft auch sein psychisches Bewusstsein.

Neben der Urform und der Primärgestalt kann sich der Trafone in fast jede Form verwandeln, ob das ein Gegenstand, ein Mineral, eine Kreatur, eine Pflanze oder ein Humanoid ist. Er kann auch nur Teile seines Körpers verwandeln. Den Verwandlungen sind fast keine Grenzen gesetzt. Um sich in etwas zu verwandeln, muss der Trafone dieses Objekt schon mal gesehen haben, das gilt auch für die Transformation in eine neue Primärgestalt. Er kann durch die Verwandlung auch eine entsprechende Stimme annehmen. Solange der Trafone ein lebloser Körper ist, ist er nicht auf Nahrung angewiesen und er muss sich nicht in seine Urgestalt verwandeln. Er könnte als leblose Masse jahrelang irgendwo herumliegen oder als Gesteinsbocken durchs All schweben. Der Trafone ist außerdem in der Lage sich selbst zu regenerieren und zu heilen. Das kann er jedoch nicht in Form einer leblosen Masse. Dafür müsste er sich erst wieder eine lebendige Form geben.

Wesen: Durch die Transformation in eine neue Primärgestalt können Trafonen auch ihre Gesinnung verändern. Es kann durchaus sein, dass sich der Trafone von seinem Wesen her völlig verändert. Das ist vor allem bei jungen Trafonen der Fall. Trafonen altern auch, aber mit der neuen Primärgestalt können sie auch wieder ein junges Alter annehmen. Insgesamt leiden Trafonen ein bisschen darunter, dass sie keine klare Ursprungsgestalt besitzen und sie wissen auch nicht, woher sie eigentlich stammen.

Sprache: Der Trafone spricht die Sprachen, die er mal irgendwo gelernt hat. Das ist für seine Verwandlungen wichtig. Wenn er die Sprache der humanoiden Spezies nicht gelernt hat, kann er sich zwar in sie verwandeln, aber spricht vielleicht dessen Sprache nicht.

Namen: Der Trafone kann jeden erdenklichen Namen haben. Er ändert seinen Namen gelegentlich, wenn er seine Primärgestalt ändert.

Lebensweise: Als Nahrung brauchen Trafonen lediglich ein wenig Salz, Wasser und Zucker. Diese Grundstoffe kann sich der Trafone durch die typische Nahrungsaufnahme aufnehmen oder er nimmt seine Urform an und saugt diese Grundstoffe z. B. von einem Teller oder aus einer Schüssel auf.

Trafonen sind eigentlich geschlechtslos, aber in ihrer Primärgestalt nehmen sie ein Geschlecht an. Sie empfinden jedoch keine sexuellen Bedürfnisse und können keine Kinder kriegen. Wenn sie lieben sollten, handelt es sich um eine besondere Form der Zuneigung oder Freundschaft.

Wenn ein Trafone als Humanoid stirbt, stirbt er auch materiell wie ein Humanoid und es bleibt die Leiche zurück. In seinem Rückenmark befindet sich allerdings die so genannten Trafonale Masse, die Wissenschaftler für die genetische Zwecke nutzen können, weil sie für die Mutationsfähigkeit verantwortlich ist. Das Ausschlachten des toten trafonalen Humanoiden bietet für manche skrupellose Humanoiden ein lukratives Geschäft.

Lebensraum: Trafonen sind äußerst selten und können sich überall im Weltall aufhalten. Aufgrund ihrer Zellstruktur vermutet man, dass Trafonen aus einem Konglomerat heraus geboren werden, einer Zusammenballung von Energie und Materie. Es wird angenommen, dass Trafonen aus einem weit entfernten Sternensystem stammen. Vielleicht auch aus einer fernen Galaxie.

Geschichte: Von den Kobolden weiß man, dass es zu der Zeit, als die Koboide das Weltall bevölkerten, einige Trafonen gab, die ihnen bei ihren Experimenten halfen. Die Allianz hatte in ihrer Vergangenheit auch schon einzelne Trafone für den Geheimdienst eingesetzt, aber ebenso wurde die Allianz schon von Trafonen getäuscht. Vor allem von dem terroristischen Trafonen Hijack, der einst für die Allianz arbeitete, sich aber durch die Transformation in eine neue Primärgestalt auch von der Allianz abwandte und zum Piraten und allmählich zum Terroristen wurde. Er wird als einer der obersten Staatsfeinde eingestuft.

Image / Rollenspiel / Fähigkeiten: Trafonen sind so selten anzutreffen, dass sie vielerorts nur als Gerücht oder Fabel gelten. Ihre Herkunft ist nicht geklärt. Die wenigen Trafonen, mit denen man schon Kontakt hatte, konnten sich an ihre Herkunft nicht erinnern.

- In einer Spielergruppe darf es immer nur einen Trafonen geben!
- Der Spieler wählt sich für seinen Trafonen eine Primärgestalt aus, an dem er die Charaktererstellung durchführt. Es kann sich hierbei um jede humanoide Gestalt handeln. Mit dieser Primärgestalt zeigt sich der Trafone am häufigsten. Sonstige Verwandlungen führt er zum Zwecke seines Lebens oder Überlebens durch.
- Sollte der Trafone durch sein Alter in die Situation kommen, sich eine neue Primärgestalt zuzulegen, muss ein kompletter neuer Primär-Charakter erstellt werden. Dies trifft alle 10 Jahre zu. Diese Neugestaltung kann auch das Wesen des Trafonen verändern und findet im Spiel statt. Der Spieler alleine überlegt sich, wie er seinen Trafonen künftig spielen möchte. Die Veränderung tritt innerhalb von 3 Abenteuern statt.
- Trafonen sind Gestaltenwandler, die sich in fast alles verwandeln können und sie können sich selbst heilen und in gewissem Rahmen auch einzelne Körperpartien verwandeln. Den Verwandlungen sind kaum Grenzen gesetzt. Im Wasser kann er sich Kiemen oder Schwimmflossen anwachsen lassen, er kann aus seinem Arm eine stahlharte Waffe machen usw. Seine Struktur lässt Ausformungen von 10 cm bis max. 3 m zu. Der Trafone muss das Objekt oder Lebewesen irgendwann schon mal erlebt bzw. gesehen haben.

Regelhinweise:

Regenerative Talente und Verwandlungen:

- LE-Verluste: LE verliert der Trafone wie andere Humanoiden durch körperliche Verwundungen oder wenn er einen nicht ausreichend gegessen und getrunken hat usw.
- LE-Regeneration: Der Trafone kann Wunden eigenständig schließen oder Brüche heilen oder auch Krebs oder Drogeneinflüsse in seinem Körper beseitigen. Seine LE regeneriert aber wie bei allen Humanoiden täglich um je einen Punkt.
- VIT-Verluste: VIT verliert der Trafone wie andere Humanoiden durch Schocks, körperliche Beeinträchtigungen usw. Die VIT-Verluste lösen auch die gleichen Symptome aus.
- Der Trafone verliert außerdem VIT, wenn er sich verwandelt:
 - Einfache Veränderungen am Körper kosten dem Trafonen – 1 VIT.
 - Die komplette Verwandlung kostet dem Trafonen – 3 VIT.
 - Die Rückverwandlung in die Primärgestalt oder in die Urgestalt kostet ihm nichts.
- VIT-Regeneration: Der Trafone regeneriert VIT wie andere Humanoiden täglich um je einen Punkt.
- WS-Verluste: WS verliert der Trafone wie andere Humanoiden durch Müdigkeit, durch einen Wahn o. ä. WS-Verluste lösen auch die gleichen Symptome aus.
- WS-Regeneration: WS regeneriert wie bei anderen Humanoiden täglich um je einen Punkt. Schlafdefizit regeneriert er nur dadurch zurück, dass er im Urzustand schläft.

Hinweise zu Verwandlungen:

- Der Trafone kann einzelne Körperteile verwandeln, z. B. kann er sein Gesicht verändern, sich Krallen wachsen lassen, eine Wunde schließen usw. Diese Verwandlung kostet – 1 VIT und eine Handlung.
- Der Trafone kann sich selbst verwandeln. Das ist immer dann der Fall, wenn ein Großteil seines Körpers verändert wird. Z. B. formt er sich einen Chitinpanzer, er verwandelt sich in einen anderen Humanoiden usw. Diese Verwandlung kostet – 3 VIT und eine Bewegung. Seine Größe darf mind. 10 cm und max. 3 x 3 x 3 m groß sein.
- Sollte ein Trafone einen Körperteil zu einer Klingewaffe verwandelt haben und dieser Teil zerbricht, dann ist der Körperteil verloren. Abgetrennte Körperteile können nicht mehr gewandelt werden. Verliert der Trafone einen Teil seines Körpers, verliert er Körpermasse. Seine Primärgestalt würde dadurch kleiner sein als vorher. Das kann sich bei der nächsten Transformation zu einer neuen Primärgestalt dann wieder ändern.
- Der Trafone kann sich in einen Humanoiden verwandeln und ihn täuschend echt nachahmen, von der Stimme bis zum Fingerabdruck und zur DNA. Allerdings sollte der Trafone darauf achten, dass er die Sprache des Humanoiden kennt.
 - Um sich in eine bestimmte Person oder eine Kreatur zu verwandeln, muss er diese schon mal gesehen haben.
 - Um die Stimme einer bestimmten Person nachahmen zu können, muss er diese schon mal gehört habe.
 - Um die DNA einer bestimmten Person nachahmen zu können, muss er diese schon mal berührt haben.
- Verwandelt sich der Trafone in eine Kreatur, so verändern sich bestimmte Primärtalente: AUSS passt sich der entsprechenden Gestalt an; Talente, wie INST, MOT und SINN können sich entsprechend verändern. Die LE kann entsprechend ansteigen oder sinken. Der aktuelle LE-Wert wird bei der Rückverwandlung prozentual angepasst.
 - Bsp.: Der Trafon hat 15 LE und verwandelt sich zu einem Jungdrachen. Als Jungdrache erhält er 40 LE. Wenn der Jungdrache LE verliert, muss dies bei der Rückverwandlung beachtet werden. Angenommen er hat als Jungdrache 10 LE verloren, so wäre das $\frac{1}{4}$ der LE. Nach der Rückverwandlung fehlt dem Trafonen somit auch ein $\frac{1}{4}$ seiner LE. Er hat also nur noch 11 LE (es wird gerundet).
 - Die Werteveränderungen finden nicht statt, wenn sich der Trafone in eine humanoide Spezies verwandelt.

- Kleidungen und Gegenstände, die der Trafone mit sich trägt, werden nicht mitverwandelt. Nach einer Verwandlung würde der Trafone eigentlich nackt sein, aber er kann sich so verwandeln, dass Bekleidung in ihm verwachsen ist. Es sieht wie echte Kleidung aus, fühlt sich auch wie echte Kleidung an, ist aber Teil des Körpers und ist somit dann auch verletzlich. Pulsatoren, Kom-Links oder Waffen, auch Implantate muss er sich wieder neu an- oder zulegen. Implantate werden durch die Verwandlung zerstört.
- Der Körper des Trafonen ist vor Giften, Feuer, gravitativem Druck oder dergleichen nicht geschützt. Er kann aber durch seine sofortige Wandlung das Problem beheben. Wird ein Trafone mit Feuer angegriffen, kann er sich z. B. in einen steinernen Gegenstand verwandeln und dem Feuer standhalten. Wurde er aber vergiftet und das Gift befindet sich bereits in seiner Blutbahn, kann er daran sterben. Wenn er sich gegen gravitativen Druck wehren möchte, kann er seinen Körper entsprechend verändern. Es handelt sich dabei um eine vollständige körperliche Verwandlung (also – 3 VIT).
- Sollte sich der Trafone in ein Tier oder in einen Gegenstand verwandeln, ist es ihm möglich, Gespräche von Humanoiden zu verstehen bzw. wahrzunehmen.
- Verwandelt sich der Trafone in einen leblosen Gegenstand, regeneriert er in diesem Zustand keine Talentwerte, verliert aber auch keine. Der Trafone kann auf diese Weise jahrelang als Gegenstand leben, ohne Nahrung zu sich zu nehmen oder schlafen zu müssen. Sollte der Gegenstand zerstört werden, ist der Trafone tot.
- Der Trafone kann sich nicht in Dinge verwandeln, die strahlen bzw. zerfallen, also nicht in Feuer, Elektrizität, Licht, Flüssigkeit oder dergleichen. Er kann sich nicht in einen aktiven Phaser verwandeln, weil dieser einen Energiekern enthält. Er kann sich auch nicht in einen Androiden oder Roboter verwandeln. Er kann sich aber in Geschöpfe oder Humanoiden verwandeln und deren Eigenschaften übernehmen, z. B. in einen Jungdrachen, der Feuer ausstoßen kann. Er kann sich auch in einen Plantoiden, Vampir, Werwolf oder Zombie verwandeln, besitzt aber nicht die regenerative Fähigkeit und wirkt nicht infektiös. Der Trafone könnte auch von einem Vampir ausgesaugt werden, aber nicht infiziert werden. Der Trafone kann sich in einen Plantoiden verwandeln, besitzt aber nicht dessen regenerative Fähigkeit. Der Trafone kann sich in einen Elesa verwandeln und die körpereigene Spule nutzen, um damit Energie aufzunehmen oder abzuschießen, er kann sich jedoch nicht in die Energiewolke des Elesas verwandeln. Der Trafone kann sich auch nicht so verwandeln, dass er seine komplette Haut panzert, weil sein Organismus dann nicht mehr atmen könnte. Bei den Verwandlungen muss also ein bisschen darauf geachtet werden, dass es sinnvoll bleibt.

Das Anabion-Virus: Das Anabion-Virus ist eines der ältesten Lebewesen der Welt und verursacht bei einigen humanoiden Spezies die Regenerationsfähigkeit, sozusagen die Unsterblichkeit. Das Anabion-Virus existiert auch im Trafonen und ist für dessen regenerative Fähigkeiten verantwortlich.

Trafonen unter sich: Trafonen sind äußerst selten, dennoch kann es passieren, dass sich Trafonen begegnen. Für den Trafonen ist dies selbst eine unglaubliche Besonderheit.

- Trafonen erkennen sich: Wenn sich Trafonen berühren (Hautkontakt), erkennen sie, dass sie Trafonen sind.
- Trafonen können LE voneinander absorbieren: Bei direkter Berührung kann ein Trafone dem anderen Trafonen dauerhaft LE entziehen und sich selbst dadurch dauerhaft stärken. Der Trafone, der im Kampf an der Reihe ist muss den anderen berühren und einen TW auf WS schaffen. Der angegriffene Trafone kann versuchen sich mit einer Parade zu wehren, indem er der Berührung ausweicht oder einen Gegen-TW auf WS macht. Gelingt der Gegen-TW, kann der Angreifer nicht absorbieren. Es ist darauf zu achten, dass ein tödliches Absorbieren einen entsprechenden Wert in SKR verlangt. Je Aktion kann der Trafone dem anderen 1 LE entziehen und sich dadurch bereichern. Der Trafone kann als Humanoid max. 20 LE besitzen, außer er hat den Oger als Primärgestalt.
- Trafonenkonglomerat: Trafonen können miteinander verschmelzen und so zu einem Trafonalen Konglomerat werden. Die Verschmelzung muss von allen beteiligten Trafonen gewollt sein. Um in den Konglomerat einzusteigen, muss ein Trafone eine Aktion und 3 VIT opfern und mit dem anderen Trafonen oder dem bereits bestehendem Konglomerat verschmelzen. Er geht somit in die Gestalt des anderen über. Die Trafonen sind dann physisch und psychisch miteinander verbunden. Für Trafonen ist das ein tiefer Ausdruck seelischer Verbundenheit. Während der Verschmelzung nehmen alle Trafonen voneinander Erinnerungsfetzen und Gefühle der anderen wahr. Der Spielmeister oder auch die Spieler müssen hierfür einige Erlebnisse und Gedanken preisgeben. Die Erlebnisse, die das Trafonale Konglomerat nun macht, erleben alle beteiligten Trafonen gemeinsam. Sollte das Trafonale Konglomerat sterben, bevor sich die Trafonen von ihm lösen konnten, sterben alle integrierten Trafonen. Bei der Verschmelzung wird die LE aller Beteiligten addiert. Trennen sich die Trafonen wieder voneinander, muss der aktuelle LE-Stand prozentual ermittelt werden. Das Austreten aus einem Konglomerat kostet keine VIT. Während sich die Trafonen im Konglomerat befinden, gelten weiterhin die Talentwerte des Trafonen der sich für das Konglomerat zur Verfügung gestellt hat. Primär führt jedoch der erste Trafone des Konglomerats die Talentwürfe. Das Konglomerat ist in der Lage sich in entsprechend größere Wesen oder Sachen zu verwandeln. Der Spielmeister muss jeweils entscheiden, was nach seiner Ansicht möglich ist. Für einen ausgewachsenen Drachen bräuchte man beispielsweise drei Trafonen. Trafonen können sich während des Konglomerats gedanklich austauschen und sich sozusagen absprechen. Sollte das in einem Kampf geschehen, kostet das eine Kognition. Nach außen hin macht die trafonale Gestalt dann einen nachdenklichen Eindruck.

PSI und Scitech: Der Trafone kann keine Psinetik besitzen und sich keine Scitech-Modifikationen zulegen. Er ist aber resistent gegen psychische Psinetiken.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 200 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 220 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 120 Jahre	18 = 250 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 150 Jahre	19 = 260 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 180 Jahre	20 = 280 Jahre

- Wird beim Alter eine 5, 10, 15 oder 20 ermittelt, hat der Charakter gerade erst seine neue Primärgestalt erhalten. Im Laufe der Abenteuer gilt, dass der Trafone alle 10 Jahre eine neue Primärgestalt annimmt. Der Trafone verändert dann seinen kompletten Charakter.
- Trafonen sind keinen WM durch hohes Alter unterworfen.
- Der Trafone bzw. seine Primärgestalt erhält Aufwertung in den Wissenstalenten, wenn der Trafone jeweils 100 Jahre alt ist. Die Startwerte der Wissenstalente erhalten dann zusätzlich je 100 Jahre + 2 Punkte.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Größe

Die Größe orientiert sich an der Primärgestalt des Trafonen.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 10	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
11	Geschwister: Der Trafone pflegt Kontakt zu einem oder mehreren Humanoiden, mit denen er zusammen aufgewachsen ist, die jedoch keine Trafone sind.
12	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
13	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter pflegt Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, in dessen Familie der Trafone gelebt hat. Er ist in einer Familie einer fremden Spezies groß geworden. Zu den Pflege-Eltern besteht jedoch kein Kontakt mehr.
14	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu einem oder beiden Großeltern, in dessen Familie der Trafone gelebt hat. Er ist in einer Familie einer fremden Spezies groß geworden. Zu den Pflege-Eltern besteht jedoch kein Kontakt mehr.
15	Großfamilie: Der Charakter pflegt Kontakt in eine Großfamilie hinein, in der er gelebt hat und der er auch angehört. Er ist in einer Familie einer fremden Spezies groß geworden. Die Familie besteht noch aus Pflege-Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln.
16	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben. Ob der Partner weiß, dass es sich beim Charakter um einen Trafonen handelt, kann sich der Spieler frei ausdenken.
17	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Ehepartner wird wissen, dass es sich beim Charakter um einen Trafonen handelt und dieser ihn auch eines Tages vermutlich überleben wird oder dieser in den nächsten Jahren seine Primärgestalt ändern wird.

18	Affäre: Diese Ermittlung ist nur dann möglich, wenn sie auch der Primärgestalt des Trafonen entspricht. Der Charakter hat eine Partnerschaft oder Ehe, aber führt auch eine oder mehrere Affären. Ob der Partner weiß, dass es sich bei dem Charakter um einen Trafonen handelt, kann der Spieler frei bestimmen.
19	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Pflegekinder, die einer anderen Spezies angehören. Der Charakter hat aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Ob das oder die Kinder vom Wesen des Trafonen wissen, kann der Spieler frei entscheiden. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben.
19 - 20	Freie Wahl

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Für die Ermittlung der PM muss auf die Primärgestalt geachtet werden.

Talente

Bei der Punktevergabe für die Talente orientiert sich der Spieler an die Primärgestalt.

- Besonderheiten:
 - **Regenerative Talente:** PSI /, ScT /
 - **Körperliche Talente:** Das Talent Fliegen startet mit dem Wert entsprechend der Primärgestalt. Sollte es sich aber um keine fliegende Spezies handeln, startet das Talent mit dem Wert 0.
 - **Wissenstalente:** Bei einem Alter von 100 Jahren erhält der Trafone + 2 bei allen Wissenstalente; bei einem Alter von mind. 200 Jahren erhält er + 4 bei allen Wissenstalente.

Psinetiken

- Der Trafone kann keine Psinetiken erhalten.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Trafone kann keine SciFi-Modifikationen erhalten.

