KOSTENLISTE

Was kostet was im Leben der Dominium-Welt?

Inhalt	Seite
Tägliche Ausgaben	1
Reisekosten	2
Medizinische Notfälle	3
Lebensunterhalt	4
Sonstige Ausgaben	5
Raumschiffkosten	6

1. Tägliche Ausgaben

Wie in der Tabelle zur Vermögensschicht angegeben ist, hat der Charakter tägliche Ausgaben, die sich an seiner Vermögensschicht orientieren. Die täglichen Ausgaben, die im Out-Play nicht gespielt werden oder wenn im Spiel Tage vorgespielt werden, müssen dem Charakter von seinem Geld abgezogen werden.

- Sollte der Charakter finanziell ins Minus rutschen, bekommt er nicht bloß Hunger, sondern auch Existenzängste und erleidet zu Beginn des Abenteuers

– **W4 VIT**, – **W4 GL** und – **W4 WS**.

- Sollte der Charakter einen Kredit aufnehmen oder das PM **Schulden** ausgewürfelt haben und er kann die Schulden nicht wie besprochen abzahlen, gilt hier die gleiche Regel. Außerdem birgt das die Gefahr, dass Pfändungen gegen den Charakter vollstreckt werden oder dass Kredithaie ihre Kopfgeldjäger losschicken.
- Entsprechend der Vermögensschicht gibt der Charakter im Out-Play täglich unterschiedlich viel Geld aus:
 - Humanoiden aus der armen Schicht = 10 Credits
 - Humanoiden aus der Unterschicht = 20 Credits
 - Humanoiden aus der Unteren Mittelschicht = 30 Credits
 - Humanoiden aus der Mittleren Mittelschicht = 50 Credits
 - Humanoiden aus der Oberen Mittelschicht = 100 Credits
 - Humanoiden aus der Unteren Oberschicht = 250 Credits
 - Humanoiden aus der Mittleren Oberschicht = 1.000 Credits
 - Humanoiden aus der Oberen Oberschicht = 5.000 Credits
- **Hunger:** Besitzt der Charakter kein Geld mehr, erleidet er Hunger und kann sich auch medizinisch nicht versorgen. Mögliche Mieter entlassen ihn aus bestehenden Mietverträgen. Banken helfen nicht aus. Sie geben einfachen Humanoiden keine Kredite.
 - Um dem Hunger vorzubeugen, kann der Charakter seine Lebensmittelvorräte aufbrauchen. Die jeweilige Nahrung wird in Nahrungseinheiten (NE) gemessen. 1 NE reicht einem Humanoiden für einen Tag.
 - Nahrung, die nicht konserviert wurde, lässt sich max. noch am 3. Tag (übermorgen) essen. Dabei muss dem Charakter am 3. Tag ein einfacher TW auf VIT gelingen, um nicht krank zu werden. Nach dem 3. Tag ist nicht konservierte Nahrung verdorben. Der Charakter würde sich dann einen Erreger einfangen. Einige Spezies können auch ältere Nahrung zu sich nehmen.
 - Alternativ dazu, könnte der Charakter auch Nahrung in der Natur suchen. Er betreibt also Survival, geht Fischen, Jagen oder Fallenstellen oder sammelt Beeren, Kräuter, Pilze o. ä. Survival muss ins Abenteuer eingebracht werden. Hierzu dienen die Survival-Regeln in der Rubrik „Regeln“.
 - Sollte der Charakter nicht essen können, erleidet er alle 12 Std. – 1 LE; siehe dazu die Regeln bei „Gesundheit“!
- **Nahrung:** Ein Humanoid vertilgt durchschnittlich 1,2 kg am Tag. Das Mittagessen beträgt ca. 500 g.
 - Der Charakter sollte darauf achten, ein ausgewogenes Repertoire an Essen zu sich zu nehmen. Dauerhaft nur Fleisch oder Obst zu konsumieren, schadet dem Körper. Es gibt allerdings auch Spezies, die nur bestimmte Nahrung konsumieren.
 - Eine Tagesration bzw. 1 Nahrungseinheit (NE) kostet 5 Cr.
- **Preise:** Die Preise für Nahrungsmittel entsprechen der „Out-Play-“ echten Welt.

2. Reisekosten

- **Pension / Hotel:** Einfache Unterkunft und Frühstück, pro Tag = 100 Cr.
- **Taxi-Fahrt / -Flug:** Eine Person zahlt für die Taxifahrt im Auto oder für den Taxiflug im Sphäriker 5 Cr. Grundpreis und 2 Cr. je Km. Fahrt oder fliegt eine Gruppe, lässt sich der Preis auf die Gruppe aufteilen.
- **Teleportation:** In modernen Siedlungen und Städten und auf Raumstationen und auf einigen Raumschiffen existieren gemeldete Teleporter-Einrichtungen, mit denen bis zu 9 Personen transportiert werden können. Eine Teleportation hat eine Reichweite von 100 Km. Damit von einem Raumschiff auf ein Gestirn hinunter teleportiert werden kann oder umgekehrt, muss sich das Raumschiff in die Thermosphäre begeben. Es ist zwar möglich an gewünschte Orte zu teleportieren, aber auf den meisten fortschrittlichen Gestirnen ist eine Teleportation nur zu bestimmten Teleport-Stationen zugelassen. Auf den Gestirnen sind die Teleport-Center dazu verpflichtet, Teleportationen nur zwischen den Teleportstationen stattfinden zu lassen. Das bietet eine gewisse Sicherheit. Eine Teleportation kostet 500 Cr. Der Preis lässt sich auf die Gruppe aufteilen.
- **Sphäriker parken:** Die Andockgebühren für einen Sphäriker betragen durchschnittlich 10 Cr. täglich.
- **Raumschiff parken:** Die Liegegebühren für ein Raumschiff betragen durchschnittlich je R-Klasse 100 Cr. täglich.
- **Speditor:** Speditoren sind große Raumschiffe, die kleinere Raumschiffe mit entsprechenden Antriebssystemen weiter forttransportieren können. Die Gebühr für den Aufenthalt eines Raumschiffs in einem Raumschiff kostet je R-Klasse täglich 200 Cr. Viele Speditoren machen ihren Gästen darüber hinaus verschiedene Angebote, um den Flug angenehm zu gestalten.
- **Passagiertransport:** Ein Gast zahlt auf einem Raumschiff, täglich und je nach Komfort. Dabei handelt es sich um einen Aufenthalt, bei dem der Gast auch versorgt wird. In den meisten Fällen handelt es sich um All-Inclusive-Flüge, denn die Verpflegung macht nur einen verschwindend geringen Kostenanteil eines Raumschiffs aus. Die großen Summen, die ein Eigentümer mit seinem Raumschiff hat, sind Personalkosten und die Miete des Raumschiffs. Diese versucht der Passagieranbieter durch entsprechende Preise gewinnbringend zu decken.

Down-Class

	<u>Täglich</u>	<u>Monatlich</u>
○ Sitzplatz für kurze Reisen	= 10	/
○ Kryonik-Schlafkabine; auch für längere Reisen; keine Alterung	= 20	500
○ Liegeplatz im Provisorium; für kurze Reisen	= 25	/
○ Schlafplatz in einer Baracke (Mehrbettzimmer)	= 50	1.500
○ Schlafplatz im Wabenhotel	= 75	2.000

Middle-Class

○ Schlafplatz in eine Kojе ohne Nasszelle	= 75	2.000
○ Schlafplatz in einer Kojе; mit eigener Nasszelle	= 100	3.000

Upper-Class

○ Schlafplatz in einem komfortablen Apartment; auch zu zweit	= 200	6.000
- Mitarbeiter zahlen in einem Raumschiff nur die ½ für die Unterkunft.		

- **Fracht transportieren:**

	<u>Täglich</u>	<u>Monatlich</u>
○ Frachtpalette (1 m ³):	= 1	30
○ Frachtcontainer (3 x 3 x 3 m):	= 25	750
○ Kompletter Frachtraum (8 x 8 x 4 m):	= 100	3.000
○ Platz für einen Speeder:	= 5	150
○ Platz für einen Stabjäger:	= 25	750
○ Platz für einen Sprinter:	= 50	1.500
○ Platz für einen Gleiter:	= 100	3.000
○ Raumschiff per Speditor (plus kleine Angebote; je R-Kl.):	= 200	

- **Zoll:**
 - Ein Raumschiff, das ein Staatensystem befliegt, in dem es nicht gemeldet ist, zahlt 1.000 Cr. je R-Klasse und darf sich dafür 1 Jahr lang frei in dem System bewegen und Handel treiben.
 - Ein Sphäriker, der ein Staatensystem befliegt, in dem es nicht gemeldet ist, zahlt 100 Cr. für 1 Jahr.
 - Eine Person, die ein Gestirn betritt, in dem sie nicht gemeldet ist, zahlt 100 Cr. für 1 Jahr. Davon ausgenommen sind Kinder. Der Zoll bewirkt keine staatlichen Rechte.

3. Medizinische Notfälle

Sofern der Humanoid keine Lebensversicherung besitzt, zahlt er bei medizinischen Behandlungen wie folgt:

- **Ärztliche Untersuchung:** 50 Cr.
- **Offene Wunde** versorgen: 50 Cr.
- **Fraktur** richten: 3.000 Cr.
 - 2 Wochen lang Schonung notwendig
- **Spital-OP:** 2.500 – 3.500 Cr.
- **Transplantation:** 20. - 30.000 Cr.
- **Transfusion:** 1.000 Cr.
- **Spital-Aufenthalt**, pro Tag und Nacht: 100 – 200 Cr.
- **Zahnbehandlung:** 200 – 1.500 Cr.
- **Entbindung:** 1.500 Cr.; Kaiserschnitt 2.500 Cr.
- **Prothese:** 20.000 Cr.
- **Kybernetik:** 50. – 95.000 Cr., plus Scitech-Voruntersuchung von 50 Cr.
- **Ambulanzfahrt:** 500 Cr.
- **Antibiotikum:** 20 Cr.
- **Antidot** (Gegengift): 200 – 500 Cr.
- **Vakzin** (Impfstoff): 10 – 500 Cr.
- **Brille:** 250 – 500 Cr.

4. Lebensunterhalt

Monatliche Kosten

Wohnung / Haus / Villa

- 1-Zimmer-Wohnung; Miete und Nebenkosten = 500
- 2-Zimmer-Wohnung; Miete und Nebenkosten = 750
- 3-Zimmer-Wohnung; Miete und Nebenkosten = 1.000

- Haus; Darlehen und Nebenkosten: = 1.500
- Haus; bereits abgezahlt, aber Nebenkosten: = 500

- Villa; Darlehen und Nebenkosten: = 3.000
- Villa; bereits abgezahlt, aber Nebenkosten: = 1.000

- Miete für einen Lagercontainer = 100

Miete für ein Raumschiff: Je R-Klasse

- Nach der Charaktererstellung stehen noch 2W20 Raten aus. = 10.000

Unterhalt für Personen

- Unterhaltungspflicht eines Kindes an einen früheren Partner = 250
- Versorgung eines Kindes, erwerbslosen Partners oder einer pflegebedürftigen Person = 500

- Partner mit eigenem Einkommen tragen die ½ der Kosten.

Kosten für Personal (monatliche Kosten)

- Gartenkraft, Pflegekraft, Wächter (Unterschicht) = 2.000
- Chauffeur, Servicekraft (Untere Mittelschicht) = 3.000
- Buttler (Mittlere Mittelschicht) = 5.000
- Androide: Miete = 500

Kredite: je nach Vereinbarung: Monatlich werden meistens 10 % des Kredits abgezahlt, plus 10 % Zinsen. Kredithaie verlangen 20 % Zinsen. Bei der Charaktererstellung bestimmt der W20, wie viele Raten noch gezahlt werden müssen.

- Mobil (Sphäriker, Fahrzeug) = 500
- Gleiter = 1.000

Versicherungen: Der Charakter kann freiwillig verschiedene Versicherungen abschließen:

Monatliche Kosten

- Haftpflicht: Schützt bei Schäden; übernimmt die Rechtsbeihilfe: = 50
- Mobil: Übernimmt Unfallschäden für Fahrzeuge, Sphäriker, Raumschiffe: = 100
Schadensgrenze 1 Millionen; Selbstbeteiligung 500 Cr.
- Raum: Schützt Häuser und Raumschiffe vor Raub, Zerstörung, Feuer: = 50
Schadensgrenze 1 Millionen.
- Lebens: Übernimmt Arztkosten, Spitalkosten, leichte Pflegefallkosten: = 500
- Premium: Erweitere Lebens-Versicherung; Rettungseinsätze, Kybernetiken ...: = 1.000

5. Sonstige Ausgaben

Schutz und Sold

- Auftrag an einen Kopfgeldjäger:
 - Kopfgeld gegen einen Geldhinterschläger, Fahnenflüchtigen, Todschläger: 1.500
 - Kopfgeld gegen einen Betrüger, Einbrecher, Räuber, Vergewaltiger: 3.000
 - Kopfgeld gegen einen Mörder, Serienvergewaltiger: 5.000
 - Kopfgeld gegen einen Kriegsverbrecher, Mehrfachmörder, Terrorist: 10.000
- Söldner anheuern:
 - Bodyguard oder Schutzsöldner anheuern: Täglich 100
 - Söldnergruppe engagieren: 9 Personen, Täglich 1.000

Von Tieren bis Vereinsmitgliedschaften

- Monatliche Kosten für ein kleines Haustier: = 100
- Monatliche Kosten für ein großes Tier: = 1.000
- Monatlicher Beitrag in einem Mobilclub, Sport-Verein, Fitness-Center, Holo-Park = 50
- Monatlicher Beitrag in einem Wellness-Center: = 100
- Monatlicher Beitrag in einem VIP-Golf-Club: = 1.000
- Monatliche Kosten als Beauty-Junkie: = 500
- Monatliche Investition für eine Hacker-Organisation: = 200
- Monatliche Kosten für Öffentliche Verkehrsmittel: = 100

Freizeitgestaltung

- Nutzung eines Holoraums: Stündlich 20
- Bedürfnisbefriedigung durch Prostitution; einfaches Angebot: ½ Std.: 75
- Beischlaf durch Prostitution: 1 Std.: 150
- Companion (Edel-Prostitution): 1 Std.: 500
- 8 Std.: 3.000
- Wochenende: 10.000

6. Raumschiffkosten

- **Gehäuse:** Bei extrastellaren Flügen, also außerhalb von Sternensystemen, verbraucht ein Raumschiff täglich je R-Klasse 1 GST (Gehäusestärke). Die Reparatur an einer Raumtankstelle kostet je 1 GST 100 Cr. Alternativ besitzen Raumschiffe eigene Werkstätten an Bord, die aber auch mit Material wieder aufgefüllt werden müssen.

- **Energie:** Ein Raumschiff verbraucht täglich je R-Klasse 100 EE (Energie-Einheiten). An einer Rauntankstelle können EE aufgeladen werden. Die EE kostet 1 Cr. Es gibt alternative Möglichkeiten, dass sich das Schiff autark mit Energie versorgt, z. B. durch ein Kraftwerk, Helios-Pannel u. a.
- **Entsorgung:** In einem Raumschiff fallen durch Humanoiden Abfälle an, die in FE (Fäkalien-Einheiten) berechnet werden. Ein Humanoid verursacht täglich 1 FE. Eine Kleintierzucht verursacht täglich 2 FE. Die FE werden zwischengelagert oder in die Abfallkammer abgeführt. Häufig wird die Entsorgung an einem Stern vorgenommen oder illegal ins Weltall abgelassen. Werden die FE ordentlich an einer Rauntankstelle entsorgt, kostet die Abgabe von 1.000 FE 100 Cr. Mit einer Biokammer lassen sich FE in Bio-FE umwandeln. Für 1.000 Bio-FE erhält man bei einem Landwirt 100 Cr. Außerdem stiftet eine Biokammer EE und produziert alle 10 Tage einen Repro-Riegel (Astronautennahrung).
- **Luft:** Humanoiden verbrauchen an Bord eines Raumschiffs Luft. Ein Vitalator sorgt dafür, dass die Luft verteilt wird. Neue Sauerstoff-Zufuhr wird in Oxygen-Einheiten (OE) ausgedrückt. Eine OE beinhaltet 540 Liter reinen Sauerstoff und würde die Luft damit so anreichern, dass ein Humanoid in einer Raumeinheit davon 1 Tag lang atmen könnte. Weil es mit den modernen Verfahren einfach geworden ist, Sauerstoff aus der Atmosphäre zu gewinnen, ist der Preis für Sauerstoff gering. 1 OE kostet 10 Cr. und ist an Rauntankstellen erhältlich. Ebenso kann man Sauerstoff mit einer eigenen Multi-Tankanlage aus der Atmosphäre eines Gestirns gewinnen. Um eine R1-Klasse mit Sauerstoff zu versorgen, bräuchte man 50 OE. 1 Oxygen-Tank beinhaltet 10.000 OE (gespeichert bei 200 bar).
- **Nahrungsmittel:** Ein Humanoid verbraucht täglich 1 NE (Nahrungs-Einheit). 1 NE entspricht ca. 1,2 Kg und kann aus unterschiedlichen Zutaten und Gerichten bestehen. 1 NE kostet 5 Cr. Nahrung kann an Bord eines Raumschiffes auch produziert werden, nämlich durch ein Treibhaus, einer Kleintierzucht oder einer Fischfarm.
- **Wasser:** Wasser wird zum Trinken, Waschen, Reinigen, Kochen, Putzen und für den Gang aufs WC genutzt. Ein Humanoid verbraucht durchschnittlich 54 l Wasser. Das entspricht 1 WE (Wasser-Einheit). Wasser wird auch in geringen Mengen für einen Garten, ein Treibhaus oder eine Kleintierzucht verbraucht. Das Wasser wird durch den Vitalator frischgehalten, teils recycelt und an entsprechende Systeme verteilt. Zusätzliche Wassertanks können in einem Raumschiff mitgeführt werden. Ein Wassertank beinhaltet 27.000 l Wasser und somit 500 WE.