

# KOSTENLISTE

Was kostet was im Leben der Dominium-Welt?

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

## 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 unserer Out-Play echten Welt.

## 2. Reisekosten

- **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. Fährt 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.

<u>Down-Class</u>	<u>Täglich</u>	<u>Monatlich</u>
○ Sitzplatz für kurze Reisen	= 15	/
○ Kryonik-Schlafkabine; auch für längere Reisen; keine Alterung	= 20	600
○ Liegeplatz im Provisorium; für kurze Reisen	= 25	750
○ Schlafplatz in einer Baracke (Mehrbettzimmer)	= 25	750
○ Schlafplatz im Wabenhotel	= 50	1.500
<u>Middle-Class</u>		
○ Schlafplatz in einer Koje; mit eigener Nasszelle	= 100	3.000
<u>Upper-Class</u>		
○ Schlafplatz in einem komfortablen Apartment; auch zu zweit	= 200	6.000

- **Fracht transportieren:** Die Transportkosten für Fracht in einem Raumschiff fallen oft sehr unterschiedlich aus. Eine Raumeinheit bietet eine Ladefläche von 3 x 3 x 3 m. Die Kosten beziehen sich ebenfalls auf einen Tag.

	<u>Täglich</u>	<u>Monatlich</u>
○ Frachtkosten für 1 RE:	= 25	750
○ Speeder:	= 10	300
○ Stabjäger:	= 15	450
○ Sprinter:	= 35	1.000
○ Gleiter:	= 100	3.000
○ Raumschiff per Speditor (ink. Verpfl. und Service-Angeb.; je R-Kl.):	= 1.000	

- **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.
- **Pension / Hotel:** Einfache Unterkunft und Frühstück, pro Tag = 100 Cr.

### 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

#### Haus / Villa

- |   |             |
|---|-------------|
| • Haus; Darlehen und Nebenkosten:             | = 1.500 Cr. |
| • Haus; bereits abgezahlt, aber Nebenkosten:  | = 500 Cr.   |
| • Villa; Darlehen und Nebenkosten:            | = 3.000 Cr. |
| • Villa; bereits abgezahlt, aber Nebenkosten: | = 1.000 Cr. |

#### Miete für ein Raumschiff: Je R-Klasse

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

#### Unterhalt für Personen

- |  |           |
|--|-----------|
| • Unterhaltspflicht eines Kindes an einen früheren Partner                           | = 250 Cr. |
| • Versorgung eines Kindes, erwerbslosen Partners oder einer pflegebedürftigen Person | = 500 Cr. |
| • Partner mit eigenem Einkommen tragen die ½ Kosten.                                 |           |

#### Kosten für Personal (monatliche Kosten)

- |  |             |
|--|-------------|
| • Gartenkraft, Pflegekraft, Wächter (Unterschicht) | = 2.500 Cr. |
| • Chauffeur, Servicekraft (Untere Mittelschicht)   | = 3.500 Cr. |
| • Buttler (Mittlere Mittelschicht)                 | = 6.000 Cr. |
| • Androide: Miete                                  | = 500 Cr.   |

**Kredite:** je nach Vereinbarung: Monatlich werden meistens 10 % des Kredits abgezahlt, plus 10 % Zinsen. Kredithaie verlangen 20 % Zinsen.

**Versicherungen:** Der Charakter kann freiwillig verschiedene Versicherungen abschließen:

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

## 5. Sonstige Ausgaben

### Schutz und Sold

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

### Von Tieren bis Vereinsmitgliedschaften

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

## 6. Raumschiffkosten

- **Gehäuse:** Bei extrastellaren Flügen, also außerhalb von Sternensystemen, verbraucht ein Raumschiff täglich je R-Klasse 1 GST (Gehäusestärke). Die Reparatur an einer Raumentankstelle 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 Raumentankstelle 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 Raum-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. Die FE werden unter den Bädern gelagert oder in einer Abfallkammer. Oft wird die Entsorgung illegal im Weltall vorgenommen. Werden die FE jedoch ordentlich an einer Raumentankstelle entsorgt, kostet die Abgabe von 1.000 FE 100 Cr. Alternative Techniken ermöglichen es, die FE in Bio-FE umzuwandeln, mit denen man hingegen Geld machen kann.
- **Luft:** Humanoiden verbrauchen an Bord eines Raumschiffs Luft, die in OE (Oxygen-Einheiten) berechnet werden. Das Raumschiff selbst besitzt eine gewisse Menge an Luft und Oxygen-Tanks werden genutzt, um das Raumschiff weiter mit Luft zu versorgen. Der Vitalator kümmert sich um die Verteilung, der mit moderner Technik die Luft auch wiederaufbereitet. Eine Person verbraucht täglich 1 OE. An Raumentankstellen oder an anderen Orten lässt sich Luft kaufen. 1 OE kostet 1 Cr.
- **Nahrungsmittel:** Ein Humanoid verbraucht täglich 1 NE (Nahrungs-Einheit). 1 NE entspricht 5 Cr.
- **Wasser:** Wasser wird zum Trinken, Waschen, Reinigen, Kochen, Putzen und für den Gang aufs WC genutzt. Das Wasser wird durch den Vitalator aufbereitet und zusätzliche Wassertanks können Wasser speichern. Ein Humanoid verbraucht täglich 1 WE (Wassereinheit). 1 WE kostet 1 Cr.