

# Preisliste Heilkunde

## Wirkung

## Preis

## Besonderheiten

## Verbreitung\*

\* bezieht sich auf das natürliche Vorkommen der Heilpflanzen. Die tatsächliche Verbreitung durch Handel ist Meisterentscheid und wirkt sich ggf. auf Preise aus.

### Wundversorgung

Verbände normal(Leinen)	Heilung um 1W6 bei gelungenem Wurf Heilkunde: Wunden	1 S / 10 Stck		ganz Aventurien
med. Verbände (saugfähiges Material)	Heilung um 1W6+3 bei gelungenem Wurf Heilkunde: Wunden	5 S / 10 Stck	selten, kaufbar bei Heilern	ganz Aventurien
Wundpulver	Stoppt Blutung, verschließt Wunden	1S / Portion	Löst Juckreiz aus	ganz Aventurien
Wundsalbe	Heilt 1W6 bei kleinen Verletzungen bei gelungenem Heilkunde: Wunden Wurf; entzündungshemmend	5H / Portion		ganz Aventurien
med. Nähwerkzeug	benötigt zum Versorgen großer Wunden; benötigt Heilkunde Wunden mind. +5 Punkte	15 Silber		ganz Aventurien
Wirselkrautsalbe	nächtliche Regeneration um +10 erhöht bei gelungenem Wurf Heilkunde: Wunden	5D	allergische Wirkung bei Zwergen (starker Hautausschlag + Juckreiz)	ganz Aventurien
Tarnelensalbe	schmerzlindernd,erhöht nächtliche Regeneration um1	3H/Portion		ganz Aventurien

### Medizin

Einbeerentrank	heilt bis zu 1W20 LP	15D	Sucht bei mehr als 1 Anwendung/Tag	ganz Aventurien nördlich des Yaquir
Wirseltrank	Regeneration von 10LP innerhalb 1h bei körperlicher Ruhe	5D	allergische Wirkung bei Zwergen (starker Hautausschlag + Juckreiz, Erbrechen)	ganz Aventurien
Egelschreckpaste	Vertreibt Parasiten; Heilt 1LP bei kleinen Verletzungen	3S / Portion		häufig in Nordaventurien; seltener in Südaventurien
Fiebersirup	Senkt Fieber stark	15S		ganz Aventurien
Chonchinissalbe	Lindert Ätz- und Brandwunden; bringt 1W10 LP über einen Tag hinweg	7D		Mittelaventurien, Sumpfgelände
Praiosmilch	Schmerzlinderung bei Praiosbrand und anderen Hautrötungen, heilt schneller	3D		Mittelaventurien, Sumpfgelände
Hiradwurzaft	Gegengift gg. alle Schlangengifte, verdoppelt den Wert aus Heilkunde- Wunden Wurf (max. 15LP)	12D	Verstärkt Giftwirkungen bei allen Giften, die kein Schlangengift enthalten	Amhallassih, Mhanadistan, Gorien, Aranien
Jorugasud	beugt Tollwut u. Schwarze Wut vor, verhindert den tödlichen Fieberschub von Schlachtfeldfieber	8D		Nostria, Andergast, Nordmarken, Albernia
Klippenzahnsaft	beschleunigt Wundheilung (Reg. +5LP)	1D normal 4D alchemistisch aufbereitet	Nur eine Anwendung pro Tag möglich; nur bis Vollmond haltbar, wenn nicht alchemistisch behandelt	Orkland, Gjalskerland, Thorwal
Lulanientrunk	Heilmittel gegen den Raschen Wahn, verkürzt Krankzeit um 2 Tage und halbiert die Schadenswirkung	7D		Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin
Menchalkaktussaft	halbiert alle Giftwirkungen	18 D für ganzen Kaktus, 5 D für eine Anwendung	nur in Wüstengebieten erhältlich	Khomwüste u. Randgebiete, Gorien
Roter Pfeilblütenpunsch	Tee gibt bis zu 14LP innerhalb 3h zurück	10 D /Portion	Nur mit Überwindung trinkbar, da scheußlicher Geschmack. Ruft bei Überdosierung Beengungsgefühle in der Brust hervor.	Ganz Südaventurien südlich der Linie Neetha-Thalusa
Sansarosud	beugt der Ansteckung von Krankheiten für 1 Tag vor	6D / Portion		Alge, Perlenmeer zwischen Selem und Charypso
Sansaropaste	vertreibt Parasiten	3D / Portion	wenn älter als 1 Woche, Charisma - 1 (Geruch)	Alge, Perlenmeer zwischen Selem und Charypso
Würgertee	getrocknete Teemischung; verbessert nächtliche Regeneration (2LP), 20% Verbesserte Chance, Wundfieber zu verhindern	3D / Portion		ganz Aventurien nördlich einer Linie Havena-Perricum

### Heilkräuter

Belmart (getr.)	Blätter kauen, hebt kurzweilig Krankheiten auf	4D / Portion	bei hohem Konsum tritt Belmartfieber auf	Ganz Aventurien nördlich der Linie Grangor-Elburum
Brandhilf (eingelegt)	Hilft gegen Brandwunden, erleichtert Heilkunde: Wunden um 2 Punkte	7 D / Portion		Mittelaventurien, Sumpfgelände
Donf (eingelegt)	Wirkt gegen Fieberkrankheiten	4D / Portion		Sumpf; ganz Aventurien südlich von Gerasim
Einbeeren (eingelegt)	heilt 1W3 pro Beere	4 S / Beere	Suchtgefahr bei mehr als 4 Beeren / Tag (17-20 auf W20)	ganz Aventurien nördlich des Yaquir
Gilbornskraut (getr.)	Wirkt stimmungsaufhellend	3S / Portion		ganz Aventurien

Gulmond (getr.)	Blätter kauen o. als Tee, stärkt bei Schwäche u. Krankheit	4D / Portion		Nordaventurien, bis Nostria
Hollbeere (eingelegt)	Brechmittel	2S	giftig, führt zu Erbrechen	Albernia, Nostria
Hollbeere Blätter (getr.)	als Tee; beschert ruhigen Schlaf, Regeneration +2	7S		Albernia, Nostria
Lulanie (getr.)	Als Tee; beruhigt Magen u. Seele	12S / Portion		Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin
Neckerkraut (getr.) Efferdhilf	als Tee oder Pillen, beugt 1 Woche Erkrankung an Kerker- oder Efferdsieche vor	1S pro Pille 5H je Blatt		Westküste Aventuriens
Nothilf (eingelegt)	erleichtert Heilkunde bei Brandwunden um +5 Punkte; Gegengift gegen Tulmadron	30 D / Portion		Wälder um die Salamandersteine
Olginwurz (getr.)	entgiftend (senkt Giftstufe um 1); wirkt vorbeugend gegen natürliche Krankheiten und Gifte (1 Woche lang)	50 D / Portion		Raschtulswall
Rahjaliebtee (getr.)	wirkt 3 Tage empfängnisverhütend	2 S / Portion		
Rote Pfeilblüte (getr.)	Tee gibt bis zu 14LP innerhalb 3h zurück	2S / Blüte	5 Blüten für Tee benötigt	Ganz Südaventurien südlich der Linie Neetha-Thalusa
Satuariensbusch (getr.)	Tee senkt Schaden durch Krankheiten um 1; in Sud getränkte Verbände verhindern Wundbrand	5 H / Portion	Roh verzehrt verursacht es Magenkrämpfe	Ganz Aventurien südlich der Gelben Sichel
Tarnele (getr.)	als Tee; schmerzlindernd,erhöht nächtliche Regeneration um1	4H / Portion		ganz Aventurien
Traschbart (Pulv)	Senkt Fieber; senkt 1SP Pro Nacht	5H / Portion		Steineichenwald, Finsterkamm, Koschberge, Eisenwald
Ulmenwürger (getr.)	verbessert nächtliche Regeneration (2LP), 20% Verbesserte Chance, Wundfieber zu verhindern	15S / Portion	Schmeckt sehr seifig	Ganz Aventurien nördlich einer Linie Havena-Perricum
Wirselkraut (getr.)	in Wasser eingeweicht u. als Wundverband +5 nächtl. Regeneration	1D / 5Stck	allergische Wirkung bei Zwergen (starker Hautausschlag + Juckreiz)	ganz Aventurien
Zwölftee (getr.)	Tee; wirkt der Ansteckung von Krankheiten für 2 Tage entgegen	2 D / Portion		ganz Aventurien südlich von Riva

### Tränke

Antidot	Stoppt Gifte bis Stufe 9, mindert Gifte darüber um 50%	25 D		ganz Aventurien
Anti-Narkotikum	hebt Rauschmittel auf	ca. 15D		ganz Aventurien
Furchtlos-Tropfen	MU + 3; Ängste werden gelindert/verschwinden; hält 1 Tag an	10 D	Malus von -2 auf alle geistigen Attribute, macht lethargisch	ganz Aventurien
Heiltrank	Heilt je nach Stärke direkt LP	ab 10D (1W3 LP) *siehe Listenende		ganz Aventurien
Rahjaliebtrank	wirkt 3 Tage empfängnisverhütend	1 D		ganz Aventurien
Schlaftrunk	Sorgt für tiefen Schlaf; nächtl. Regeneration verstärkt (+2)	20D		ganz Aventurien
Zaubertrank	Heilt je nach Stärke direkt AsP	ab 60D (1W3 AsP) *siehe Listenende		ganz Aventurien, selten

### Beruhigungs- und Betäubungsmittel

Bleichmohn (Tee)	Betäubungsmittel, gutes Schmerzmittel, erleichtert Selbstbeherrschungsproben um 10 Punkte	7D / Kapsel		ganz Aventurien
Schmerzwein	Betäubungsmittel, gutes Schmerzmittel, erleichtert Selbstbeherrschungsproben um 10 Punkte	30 D / Portion		ganz Aventurien
Ilmenblatt (Pfeifenkraut)	Starkes Beruhigungsmittel	6D / Unze	in manchen Gegenden als Rauschmittel verboten	westlich der Eternen und des Regengebirges, Altoum, Zyklopeninseln
Zithabar (getr.)	Blätter gekaut wirkt stark schmerzstillend u. betäubend	2H / 3 Blätter	Starke Rauschzustände u. Halluzinationen bei Rauchen	Aranien, Mhanadistan, Balash, Thalusion, Szintotal, alanfanische Plantagen

Bestätigte Qualität: die zu erwartende Heilwirkung wurde analysiert u. ist bekannt  
**Heiltrank:** Pro durchschn. Lebenspunktzahl + 2D (-> Pro W6 LP = 3 \* 2D = ca. 6D Aufpreis)  
**Zaubertrank:** Pro durchschn. AsP-Zahl + 10D (-> Pro W6 AsP = 3 \* 10D = ca. 30 D Aufpreis)