

## 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	seltener, 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
Wirselsalbe	nächtliche Regeneration um +10 erhöht bei gelungenem Wurf Heilkunde: Wunden	5D	allergische Wirkung bei Zwergen (starker Hautausschlag + Juckreiz)	ganz Aventurien
Tarnelsalbe	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
Wirselsrank	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, Sumpfbereiche
Praiosmilch	Schmerzlinderung bei Praiosbrand und anderen Hautrötungen, heilt schneller	3D		Mittelaventurien, Sumpfbereiche
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
Jorgusad	beugt Tollwut u. Schwarze Wut vor, verhindert den tödlichen Fieberschub von Schlachtfeldfieber	8D		Nostria, Andergast, Nordmarken, Albernia
Klippenzahaft	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
Lulanientrank	Heilmittel gegen den Raschen Wahn, verkürzt Krankenzzeit um 2 Tage und halbiert die Schadenswirkung	7D		Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin
Menchalkaktusaft	halbiert alle Giftwirkungen	18 D für ganzen Kaktus, 5 D für eine Anwendung	nur in Wüstengebieten erhältlich	Khomwüste u. Randgebiete, Gorien

## INVENTAR

**Menge**                      **Bemerkung**

Menge	Bemerkung

Menge	Bemerkung



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, Thalusien, Szintotal, alanfanische Plantagen


Menge	Bemerkung

Menge	Bemerkung

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)