

Liste der Güter für den Auftrag

#-X Element aus der Kategorie X (Jede Kategorie muss bedient werden, in absteigender Priorität)

→ **Horasreich**

LEGALES:

- [ZER] Koschbasalt (Entzaubern von Artefakten) [WdZ: S.32, WdA: S.187]
- [ZER] Mondsilber (teuer und wird für Alchemie benötigt (Schalen: [WdZ: S.115]) [WdA: S.184,S.208])
- Alkoholika (Elenviener, Ferdoker, Weinbrand)
- Joruga (Mittel gegen Tollwut und Wundbrand) [Zoo:S.243]

Verkaufsproben fürs Horasreich:

- eingelegte **Alraunen** [Zoo:S.227]
- **Joruga**-Fiebersaft [Zoo:S.243]
- **Lulanientrunk** [Zoo:S.247] → Heilt Rausch und Wahn
Liebesküchlein: vereinfacht Betören-Proben (Überdosis → Brunst-Verhalten)
- **Arkanium** [WdA: S.185]
- **Koschbasalt** [WdZ: S.32, WdA: S.187]
- **Zwergischer Brandwein**

← **Horasreich**

LEGALES

- Feinmechaniker Werkzeug #-3
- Spieluhren #-3
- Mechanische Uhren #-3
- Lupen #-3
- Bücher (Handbuch der Konstrukteure, ...) #-3
- Rahjas Göttergabe (Wein sehr teuer) #-3 [Zoo: S. 220,
https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Rahjas_G%C3%B6ttergabe]
- Feuerkraut (Zutat für Alchemie und Rauschmittel) #-3
[https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Gelbes_Feuerkraut]
- Oleander / Rosenlorbeer (Herz- & Wahrnehmungsgift) #-2 [Zoo: S.203, <https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Oleander>]

ILLEGALES

- Torsionswaffen (Ballistrina, ...) / Baupläne & Mechaniker #-1
- Boronwein [Setzlinge für eigene Zucht] #-2 [Zoo: S272,
<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Boronwein>]
- Schleichender Tod (Orchidee aus der Samthauch (Rauschmittel & Gift) #-2 [Zoo: S.264,
https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Schleichender_Tod]
- Schwarzer Lotos (Atemgift, Antidot) #-2 [Zoo: S. 246]
- Regenbogenstaub (Rauschmittel) #-2 [WdA: S.63,
<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Regenbogenstaub>]
- Tulmadron (Einnahme / Waffengift, mineralisch) aus dem Khoram Gebirge #-2 [WdA: S.53]
- Purpur Blitz #-2 [Zoo: S.246, WdA: S. 52]