

Komplettliste, der alchemistischen Zutaten und deren Wirkung



Akelei-Wurzelbre

| | |
|---------------------|---|
| Pflanze/Kreatur: | Akelei |
| Anzahl: | 1414 |
| Fundorte: | Westebene und Herzland (östlich von Skingrad und südwestlich der Kaiserstadt) |
| Hohe Konzentration: | nordwestlich von Scherbenfels |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Persönlichkeit wiederherstellen |
| Effekt 2: | Frost widerstehen |
| Effekt 3: | Magicka festigen |
| Effekt 4: | Chamäleon |

Alkanet-Blume

| | |
|---------------------|---|
| Pflanze/Kreatur: | Alkanet |
| Anzahl: | 1305 |
| Fundorte: | zwischen Kvatch und Skingrad (südlich der Straße) |
| Hohe Konzentration: | östlich von Miscarcand |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Intelligenz wiederherstellen |
| Effekt 2: | Gift widerstehen |
| Effekt 3: | Licht |
| Effekt 4: | Ausdauer schaden |

Aloe-Vera-Blätter

| | |
|------------------|-----------|
| Pflanze/Kreatur: | Aloe Vera |
| Anzahl: | 137 |

Fundorte: Goldküste
Hohe Konzentration: südlich der Gottshaw-Herberge
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 3: Magicka schaden
Effekt 4: Unsichtbarkeit

Alraunenwurzel

Pflanze/Kreatur: Alraune
Anzahl: 894
Fundorte: Colovianisches Hochland
Hohe Konzentration: Festung Ontus
Erntechance: 80%
Effekt 1: Krankheit heilen
Effekt 2: Gift widerstehen
Effekt 3: Geschick schaden
Effekt 4: Willenskraft festigen

Apfel

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Glück schaden
Effekt 3: Willenskraft festigen
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Balken mit Hüten von Grünspanbecherlinge

Pflanze/Kreatur: Balken mit Grünspanbecherlingen
Anzahl: 24
Fundorte: Nahe Leyawiin
Hohe Konzentration: südlich der Onyx-Höhlen
Erntechance: 50%
Effekt 1: Glück wiederherstellen
Effekt 2: Glück festigen
Effekt 3: Ausdauer schaden
Effekt 4: Lebensenergie wiederherstellen

Bergamottesamen

Pflanze/Kreatur: Bergamot
Anzahl: 4211
Fundorte: Großer Forst, Nibenay-Senke
Hohe Konzentration: südöstlich der Bloodmayne-Höhle
Erntechance: 80%
Effekt 1: Krankheit widerstehen
Effekt 2: Bannung
Effekt 3: Magicka schaden
Effekt 4: Stille

Birne

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Schnelligkeit schaden
Effekt 3: Schnelligkeit festigen
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Blutgras

Pflanze/Kreatur: Blutgras
Anzahl: 1075
Fundorte: Oblivion
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 50%
Effekt 1: Chamäleon
Effekt 2: Lähmung widerstehen
Effekt 3: Belastung
Effekt 4: Lebensenergie festigen

Brombeere

Pflanze/Kreatur: Brombeerstrauch
Anzahl: 140
Fundorte: zwischen Kvatch und Skingrad

Hohe Konzentration: nördlich vom Lager der Sterblichen
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Schock widerstehen
Effekt 3: Konstitution festigen
Effekt 4: Magicka wiederherstellen

Brotlaib

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Leben entdecken
Effekt 3: Geschick schaden
Effekt 4: Stärke schaden

Clannfear-Klauen

Pflanze/Kreatur: Clannfear
Anzahl: -
Fundorte: Oblivion
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Krankheit heilen
Effekt 2: Krankheit widerstehen
Effekt 3: Lähmen
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Daedra-Herz

Pflanze/Kreatur: Daedra
Anzahl: -
Fundorte: Oblivion
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 2: Blitzschild
Effekt 3: Magicka schaden
Effekt 4: Stille

Daedra-Seide

| | |
|---------------------|------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Spinnen-Daedra |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Belastung |
| Effekt 2: | Infravision |
| Effekt 3: | Chamäleon |
| Effekt 4: | Ausdauer schaden |

Daedra-Venin

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Spinnen-Daedra |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Lähmen |
| Effekt 2: | Ausdauer wiederherstellen |
| Effekt 3: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 4: | Schaden reflektieren |

Daedroth-Zähne

| | |
|---------------------|-------------|
| Pflanze/Kreatur: | Daedroth |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Infravision |
| Effekt 2: | Frostschild |
| Effekt 3: | Belastung |
| Effekt 4: | Licht |

Drachenbaum

| | |
|---------------------|----------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Drachenbaum |
| Anzahl: | 222 |
| Fundorte: | südöstlich von Bravil, Westebene |
| Hohe Konzentration: | südlich von Schlosshof |

Erntechance: 80%
Effekt 1: Feuer widerstehen
Effekt 2: Lebensenergie schaden
Effekt 3: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 4: Feuerschild

Dreugh-Wachs

Pflanze/Kreatur: Land-Dreugh
Anzahl: -
Fundorte: -
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer schaden
Effekt 2: Gift widerstehen
Effekt 3: Unterwasseratmung
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Eberfleisch

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 2: Schnelligkeit schaden
Effekt 3: Lebensenergie festigen
Effekt 4: Belastung

Echter Zunderschwamm-Hut

Pflanze/Kreatur: Echter Zunderschwamm
Anzahl: 1134
Fundorte: verstreut (an Baumstämmen)
Hohe Konzentration: Hame
Erntechance: 50%
Effekt 1: Willenskraft wiederherstellen
Effekt 2: Krankheit widerstehen
Effekt 3: Unsichtbarkeit
Effekt 4: Magicka schaden

Ektopasma

| | |
|---------------------|-----------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Geister, Gespenster |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Schockschaden |
| Effekt 2: | Bannung |
| Effekt 3: | Magicka festigen |
| Effekt 4: | Lebensenergie schaden |

Erdbeere

| | |
|---------------------|------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Erdbeerstrauch |
| Anzahl: | 102 |
| Fundorte: | zwischen Kvatch und Skingrad |
| Hohe Konzentration: | Erpelgrund |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Ausdauer wiederherstellen |
| Effekt 2: | Gift heilen |
| Effekt 3: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 4: | Schaden reflektieren |

Fenchelsamen

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Fenchel |
| Anzahl: | 134 |
| Fundorte: | Colovianisches Hochland |
| Hohe Konzentration: | westlich von Nirrastare |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Ausdauer wiederherstellen |
| Effekt 2: | Intelligenz schaden |
| Effekt 3: | Magicka schaden |
| Effekt 4: | Lähmen |

Feuersalze

| | |
|---------------------|----------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Flammen-Atronach |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe und Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |

Effekt 1: Feuerschaden
Effekt 2: Frost widerstehen
Effekt 3: Magicka wiederherstellen
Effekt 4: Feuerschild

Fingerhut-Nektar

Pflanze/Kreatur: Fingerhut
Anzahl: 2185
Fundorte: Niberianisches Tal (östlicher Teil der Nibenay-Region und der Dunkelforst-Karte)
Hohe Konzentration: östlich vom Grundsteinbruch
Erntechance: 80%
Effekt 1: Gift widerstehen
Effekt 2: Lähmung widerstehen
Effekt 3: Glück wiederherstellen
Effekt 4: Krankheit widerstehen

Flachssamen

Pflanze/Kreatur: Flachs
Anzahl: 2489
Fundorte: in Anvil und Umgebung
Hohe Konzentration: nordwestlich der Festung Istirus
Erntechance: 80%
Effekt 1: Magicka wiederherstellen
Effekt 2: Feder
Effekt 3: Schild
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Fliegenpilz-Hut

Pflanze/Kreatur: Fliegenpilz
Anzahl: 3305
Fundorte: verteilt
Hohe Konzentration: nördlich vom Grundsteinbruch
Erntechance: 50%
Effekt 1: Geschick wiederherstellen
Effekt 2: Belastung
Effekt 3: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 4: Schockschaden

Frauenmantel-Blätter

| | |
|---------------------|------------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Frauenmantel |
| Anzahl: | 134 |
| Fundorte: | Goldküste, Colovianisches Hochland |
| Hohe Konzentration: | Trumbe |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Lebensenergie wiederherstellen |
| Effekt 2: | Ausdauer schaden |
| Effekt 3: | Infravision |
| Effekt 4: | Feder |

Frostsatz

| | |
|---------------------|----------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Frost-Atronach |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe und Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Frostschaden |
| Effekt 2: | Feuer widerstehen |
| Effekt 3: | Stille |
| Effekt 4: | Frostschild |

Ginkgo-Blatt

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | - |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | - |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Schnelligkeit wiederherstellen |
| Effekt 2: | Magicka festigen |
| Effekt 3: | Glück schaden |
| Effekt 4: | Schockschaden |

Ginseng

| | |
|---------------------|---|
| Pflanze/Kreatur: | Ginsengpflanze |
| Anzahl: | 255 |
| Fundorte: | Colovianisches Hochland (östlich von Sutch und nordwestlich von Kvatch) |
| Hohe Konzentration: | westlich der Verseuchten Mine |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Glück schaden |

Effekt 2: Gift heilen
Effekt 3: Belastung
Effekt 4: Magicka festigen

Glühstaub

Pflanze/Kreatur: Irrlichter (Will-o-the-Wisps)
Anzahl: -
Fundorte: -
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Schnelligkeit wiederherstellen
Effekt 2: Licht
Effekt 3: Zauber widerspiegeln
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Hammelfleisch

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Lebensenergie festigen
Effekt 2: Ausdauer schaden
Effekt 3: Bannung
Effekt 4: Magicka schaden

Harrada

Pflanze/Kreatur: Harrada-Wurzel
Anzahl: 352
Fundorte: Oblivion
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 50%
Effekt 1: Lebensenergie schaden
Effekt 2: Magicka schaden
Effekt 3: Stille
Effekt 4: Lähmen

Heilige Lotussamen

Pflanze/Kreatur: Heiliger Lotus
Anzahl: 598
Fundorte: Becken in der Kaiserstadt, Seen in der Wildnis
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 80%
Effekt 1: Frost widerstehen
Effekt 2: Lebensenergie schaden
Effekt 3: Feder
Effekt 4: Bannung

Hundsrute

Pflanze/Kreatur: Hundsrute
Anzahl: 224
Fundorte: Dunkelforst (Sümpfe)
Hohe Konzentration: östlich der Feldhaus-Höhle
Erntechance: 50%
Effekt 1: Lebensenergie schaden
Effekt 2: Magicka wiederherstellen
Effekt 3: Wasserlaufen
Effekt 4: Unsichtbarkeit

Hut der Hasenpfote

Pflanze/Kreatur: Hut der Hasenpfote
Anzahl: 7794
Fundorte: Valus-Berge
Hohe Konzentration: nordöstlich von Hame
Erntechance: 50%
Effekt 1: Intelligenz wiederherstellen
Effekt 2: Intelligenz festigen
Effekt 3: Ausdauer schaden
Effekt 4: Magicka schaden

Hut des Gelbfußes

Pflanze/Kreatur: Gelbfuß
Anzahl: 111
Fundorte: Goldküste nahe Anvil, Westebene
Hohe Konzentration: südlich der Geheimen Universität
Erntechance: 50%
Effekt 1: Willenskraft schaden
Effekt 2: Krankheit heilen

Effekt 3: Stärke festigen
Effekt 4: Intelligenz schaden

Hut des Sommer-Steinpilzes

Pflanze/Kreatur: Sommer-Steinpilz
Anzahl: 1610
Fundorte: Nibenay-Senke (südöstlich)
Hohe Konzentration: östlich von Peryites Schrein
Erntechance: 50%
Effekt 1: Persönlichkeit wiederherstellen
Effekt 2: Feuerschild
Effekt 3: Geschick schaden
Effekt 4: Infravision

Hut des Speitäublings

Pflanze/Kreatur: Speitäubling
Anzahl: 103
Fundorte: Nibenay-Senke
Hohe Konzentration: südwestlich des Erpelgrunds
Erntechance: 50%
Effekt 1: Geschick wiederherstellen
Effekt 2: Schild
Effekt 3: Persönlichkeit schaden
Effekt 4: Ausdauer schaden

Hut des Steinpilzes

Pflanze/Kreatur: Steinpilz
Anzahl: 2390
Fundorte: Höhlen
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 33%
Effekt 1: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 2: Intelligenz schaden
Effekt 3: Lähmung widerstehen
Effekt 4: Schockschaden

Hut des Sumpf-Haubenpilzes

Pflanze/Kreatur: Sumpf-Haubenpilz

Anzahl: 444
Fundorte: Nibenay-Tal, Dunkelforst (nordöstlich von Leyawiin)
Hohe Konzentration: westlich der Onyx-Höhlen
Erntechance: 50%
Effekt 1: **Magicka wiederherstellen**
Effekt 2: **Schild**
Effekt 3: **Persönlichkeit schaden**
Effekt 4: **Ausdauer schaden**

Hut des Zinnoberschwamms Gelb

Pflanze/Kreatur: Zinnoberschwamm
Anzahl: 179
Fundorte: zwischen Kvatch und Skingrad
Hohe Konzentration: südöstlich der Sandsteinhöhle
Erntechance: 50%
Effekt 1: **Konstitution wiederherstellen**
Effekt 2: **Konstitution festigen**
Effekt 3: **Persönlichkeit schaden**
Effekt 4: **Zauber widerspiegeln**

Hut des Zinnoberschwamms Rot

Pflanze/Kreatur: Zinnoberschwamm
Anzahl: -
Fundorte: -
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: **Persönlichkeit wiederherstellen**
Effekt 2: **Konstitution wiederherstellen**
Effekt 3: **Geschick wiederherstellen**
Effekt 4: **Schild**

Hut eines Grünspanbechers

Pflanze/Kreatur: Grünspanbecherling
Anzahl: 4311
Fundorte: Dunkelforst
Hohe Konzentration: südöstlich der Onyx-Höhlen
Erntechance: 50%
Effekt 1: **Ausdauer wiederherstellen**
Effekt 2: **Schnelligkeit schaden**
Effekt 3: **Schaden reflektieren**

Effekt 4: Lebensenergie schaden

Johanniskrautnektar

Pflanze/Kreatur: Johanniskraut
Anzahl: 619
Fundorte: östlich und südlich von Chorrol
Hohe Konzentration: westlich von Brindles Heim
Erntechance: 80%
Effekt 1: Schock widerstehen
Effekt 2: Lebensenergie schaden
Effekt 3: Gift heilen
Effekt 4: Chamäleon

Karotte

Pflanze/Kreatur: Karottenpflanze
Anzahl: 202
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: östlicher der Odiil-Farm
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Infravision
Effekt 3: Intelligenz festigen
Effekt 4: Ausdauer schaden

Kartoffel

Pflanze/Kreatur: Kartoffelpflanze
Anzahl: 130
Fundorte: verstreute Farmen
Hohe Konzentration: Whitmond-Farm
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Schild
Effekt 3: Belastung
Effekt 4: Frostschild

Käserad

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -

Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Lähmung widerstehen
Effekt 3: Glück schaden
Effekt 4: Willenskraft festigen

Käsestück

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Feuer widerstehen
Effekt 3: Feuerschild
Effekt 4: Geschick schaden

Knoblauch

Pflanze/Kreatur: Knoblauchzehe
Anzahl: 58
Fundorte: Keller
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 80%
Effekt 1: Krankheit widerstehen
Effekt 2: Geschick schaden
Effekt 3: Frostschild
Effekt 4: Stärke festigen

Knochenmehl

Pflanze/Kreatur: Skelette, Lich
Anzahl: -
Fundorte: Gewölbe
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer schaden
Effekt 2: Feuer widerstehen
Effekt 3: Glück festigen
Effekt 4: Infravision

Koboldgalle

| | |
|---------------------|-------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Kobolde |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe und Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Persönlichkeit festigen |
| Effekt 2: | Lähmung heilen |
| Effekt 3: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 4: | Feuerschaden |

Krabbenfleisch

| | |
|---------------------|-------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Schlammkrabben |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | an Gewässern |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Konstitution wiederherstellen |
| Effekt 2: | Schock widerstehen |
| Effekt 3: | Ausdauer schaden |
| Effekt 4: | Feuerschild |

Kürbis

| | |
|---------------------|-----------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Kürbisranke |
| Anzahl: | 26 |
| Fundorte: | Nahrung |
| Hohe Konzentration: | westlich der Sandsteinhöhle |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Ausdauer wiederherstellen |
| Effekt 2: | Geschick schaden |
| Effekt 3: | Persönlichkeit schaden |
| Effekt 4: | Leben entdecken |

Lauch

| | |
|------------------|--------------|
| Pflanze/Kreatur: | Lauchpflanze |
| Anzahl: | 54 |
| Fundorte: | verstreut |

Hohe Konzentration: westlich der Sandsteinhöhlen
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Geschick festigen
Effekt 3: Persönlichkeit schaden
Effekt 4: Stärke schaden

Lavendelzweig

Pflanze/Kreatur: Lavendel
Anzahl: 2056
Fundorte: Herzland, Westebene
Hohe Konzentration: Seewasser-Lager
Erntechance: 80%
Effekt 1: Persönlichkeit wiederherstellen
Effekt 2: Willenskraft festigen
Effekt 3: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 4: Glück schaden

Mais

Pflanze/Kreatur: Maisstängel
Anzahl: 381
Fundorte: zwischen Sutch und Kvatch
Hohe Konzentration: Whitmond-Farm
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Intelligenz wiederherstellen
Effekt 3: Geschick schaden
Effekt 4: Blitzschild

Mehl

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung (in Säcken)
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Persönlichkeit schaden
Effekt 3: Ausdauer festigen
Effekt 4: Schaden reflektieren

Milchdistelsamen

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Milchdistel |
| Anzahl: | 1212 |
| Fundorte: | Jerall- und Valus-Berge |
| Hohe Konzentration: | westlich von Scherbenfels |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Licht |
| Effekt 2: | Frostschaden |
| Effekt 3: | Lähmung heilen |
| Effekt 4: | Lähmen |

Milchsemmel

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | - |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Nahrung |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Ausdauer wiederherstellen |
| Effekt 2: | Krankheit widerstehen |
| Effekt 3: | Persönlichkeit schaden |
| Effekt 4: | Lebensenergie festigen |

Minotauren-Horn

| | |
|---------------------|-------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Minotauren |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Willenskraft wiederherstellen |
| Effekt 2: | Belastung |
| Effekt 3: | Konstitution festigen |
| Effekt 4: | Lähmung widerstehen |

Mutterkrautzwieg

| | |
|---------------------|---|
| Pflanze/Kreatur: | Mutterkrautzwieg |
| Anzahl: | 4158 |
| Fundorte: | nordwestlich der Kaiserstadt, westlich von Skingrad zum Colovianischen Hochland |
| Hohe Konzentration: | Drachenklaue-Felsen |

Erntechance: 80%
Effekt 1: Gift widerstehen
Effekt 2: Ausdauer schaden
Effekt 3: Stille
Effekt 4: Unsichtbarkeit

Natternkopfblätter

Pflanze/Kreatur: Natternkopf
Anzahl: 4281
Fundorte: Großer Forst
Hohe Konzentration: Wetterlih
Erntechance: 80%
Effekt 1: Lähmung widerstehen
Effekt 2: Infravision
Effekt 3: Belastung
Effekt 4: Lähmung heilen

Ogerzähne

Pflanze/Kreatur: Oger
Anzahl: -
Fundorte: Gewölbe
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Intelligenz schaden
Effekt 2: Lähmung widerstehen
Effekt 3: Schockschaden
Effekt 4: Stärke festigen

Pfahlwurzel

Pflanze/Kreatur: Spriggans
Anzahl: -
Fundorte: Wälder
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Glück wiederherstellen
Effekt 2: Ausdauer schaden
Effekt 3: Gift widerstehen
Effekt 4: Blitzschild

Pfeilwurz

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Pfeilwurz-Pflanze |
| Anzahl: | 223 |
| Fundorte: | Goldküste |
| Hohe Konzentration: | südlicher der Hrota-Höhle |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Geschick wiederherstellen |
| Effekt 2: | Glück schaden |
| Effekt 3: | Stärke festigen |
| Effekt 4: | Belastung |

Pfingstrosensamen

| | |
|---------------------|------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Pfingstrose |
| Anzahl: | 545 |
| Fundorte: | Westebene |
| Hohe Konzentration: | östlich der Verfluchten Mine |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Stärke wiederherstellen |
| Effekt 2: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 3: | Schnelligkeit schaden |
| Effekt 4: | Ausdauer wiederherstellen |

Primelblätter

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Primel |
| Anzahl: | 310 |
| Fundorte: | südöstlich von Kvatch |
| Hohe Konzentration: | westlich der Sinkloch-Höhle |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Willenskraft wiederherstellen |
| Effekt 2: | Persönlichkeit wiederherstellen |
| Effekt 3: | Glück festigen |
| Effekt 4: | Stärke schaden |

Rattenfleisch

| | |
|---------------------|---------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Ratten |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe und Wildnis |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |

Effekt 1: Ausdauer schaden
Effekt 2: Leben entdecken
Effekt 3: Magicka schaden
Effekt 4: Stille

Reis

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung (in Säcken)
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Stille
Effekt 3: Blitzschild
Effekt 4: Geschick schaden

Rettich

Pflanze/Kreatur: Rettichpflanze
Anzahl: 86
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: östlich der Odiil-Farm
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Ausdauer schaden
Effekt 3: Chamäleon
Effekt 4: Belastung

Rindfleisch

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Schild
Effekt 3: Geschick festigen
Effekt 4: Bannung

Rotwurz-Blume

| | |
|---------------------|------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Rotwurz-Blume |
| Anzahl: | 279 |
| Fundorte: | Dunkelforst (nördlich) |
| Hohe Konzentration: | Morohame |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Frost widerstehen |
| Effekt 2: | Gift heilen |
| Effekt 3: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 4: | Unsichtbarkeit |

Salat

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Salatpflanze |
| Anzahl: | 77 |
| Fundorte: | verstreute Farmen |
| Hohe Konzentration: | Whitmond-Farm, Odiil-Farm |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Ausdauer wiederherstellen |
| Effekt 2: | Glück wiederherstellen |
| Effekt 3: | Feuerschild |
| Effekt 4: | Persönlichkeit schaden |

Salze der Abgründe

| | |
|---------------------|--------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Sturm-Atronach |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Gewölbe und Oblivion |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Magicka wiederherstellen |
| Effekt 2: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 3: | Magicka festigen |
| Effekt 4: | Bannung |

Schinken

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | - |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Nahrung |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Ausdauer wiederherstellen |

Effekt 2: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 3: Magicka schaden
Effekt 4: Glück schaden

Schuppen

Pflanze/Kreatur: Schlachtfisch
Anzahl: -
Fundorte: Wasser
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Willenskraft schaden
Effekt 2: Unterwasseratmung
Effekt 3: Lebensenergie schaden
Effekt 4: Wasserlaufen

Schuppiger Stielporling-Hut

Pflanze/Kreatur: Schuppiger Stielporling
Anzahl: 48
Fundorte: Colovianisches Hochland (zwischen Chorrol und Skingrad)
Hohe Konzentration: südwestlich von Schlosshof
Erntechance: 50%
Effekt 1: Glück wiederherstellen
Effekt 2: Frost widerstehen
Effekt 3: Schnelligkeit schaden
Effekt 4: Frostscha den

Skamp-Haut

Pflanze/Kreatur: Skamps
Anzahl: -
Fundorte: Gewölbe und Oblivion
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Magicka schaden
Effekt 2: Schock widerstehen
Effekt 3: Schaden reflektieren
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Somnalius-Farnwedel

Pflanze/Kreatur: Somnalius-Farn
Anzahl: 562
Fundorte: südlich von Chorrol und östlich des Colovianischen Hochlands
Hohe Konzentration: nördlich von Elenglynn
Erntechance: 80%
Effekt 1: Schnelligkeit wiederherstellen
Effekt 2: Ausdauer schaden
Effekt 3: Lebensenergie festigen
Effekt 4: Feder

Spiddal-Stock

Pflanze/Kreatur: Spiddal-Stock
Anzahl: 292
Fundorte: Oblivion
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 50%
Effekt 1: Lebensenergie schaden
Effekt 2: Magicka schaden
Effekt 3: Feuerschaden
Effekt 4: Ausdauer wiederherstellen

Stahlblauer Rötling-Hut

Pflanze/Kreatur: Stahlblauer Rötling
Anzahl: 2640
Fundorte: Großer Forst
Hohe Konzentration: nördlich der Festung Coldcorn
Erntechance: 50%
Effekt 1: Magicka wiederherstellen
Effekt 2: Feuerschaden
Effekt 3: Frost widerstehen
Effekt 4: Belastung

Süßkuchen

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Feder

Effekt 3: Lebensenergie wiederherstellen
Effekt 4: Belastung

Tabak

Pflanze/Kreatur: Tabakpflanze
Anzahl: 43
Fundorte: ein paar verteilte Pflanzen
Hohe Konzentration: Kahle Mine, Whitmond-Farm
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Lähmung widerstehen
Effekt 3: Magicka schaden
Effekt 4: Bannung

Tigerliliennektar

Pflanze/Kreatur: Tigerlilie, Maiglöckchen
Anzahl: 729
Fundorte: Großer Forst
Hohe Konzentration: Blankenmark
Erntechance: 80%
Effekt 1: Konstitution wiederherstellen
Effekt 2: Stärke schaden
Effekt 3: Wasserlaufen
Effekt 4: Willenskraft schaden

Tollkirsche

Pflanze/Kreatur: Tollkirschenstrauch
Anzahl: 1600
Fundorte: Westebene
Hohe Konzentration: südwestlich von Miscarcand
Erntechance: 80%
Effekt 1: Lebensenergie schaden
Effekt 2: Belastung
Effekt 3: Glück schaden
Effekt 4: Magicka festigen

Tomate

Pflanze/Kreatur: Tomatenpflanze

Anzahl: 155
Fundorte: ein paar verteilte Pflanzen
Hohe Konzentration: nördlich vom Skingrad-Osttor
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Leben entdecken
Effekt 3: Belastung
Effekt 4: Schild

Totes Fleisch

Pflanze/Kreatur: Zombies
Anzahl: -
Fundorte: Gewölbe
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer schaden
Effekt 2: Glück schaden
Effekt 3: Lebensenergie festigen
Effekt 4: Stille

Trollfett

Pflanze/Kreatur: Trolle
Anzahl: -
Fundorte: Gewölbe und Wildnis
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Geschick schaden
Effekt 2: Persönlichkeit festigen
Effekt 3: Willenskraft schaden
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Vampirstaub

Pflanze/Kreatur: Vampire
Anzahl: -
Fundorte: Gewölbe
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Stille
Effekt 2: Krankheit widerstehen
Effekt 3: Frostschaden

Effekt 4: Unsichtbarkeit

Waldlichtstängel-Hüte

Pflanze/Kreatur: Waldlichtstängel
Anzahl: 2738
Fundorte: Höhlen
Hohe Konzentration: -
Erntechance: 33%
Effekt 1: Lebensenergie schaden
Effekt 2: Willenskraft wiederherstellen
Effekt 3: Intelligenz schaden
Effekt 4: Schnelligkeit festigen

Wasserhyazinthen-Nektar

Pflanze/Kreatur: Wasserhyazinthe
Anzahl: 314
Fundorte: zwischen Westebene und Herzland, Goldküste
Hohe Konzentration: westlich der Festung Roebeck
Erntechance: 80%
Effekt 1: Glück schaden
Effekt 2: Ausdauer schaden
Effekt 3: Magicka wiederherstellen
Effekt 4: Magicka festigen

Wassermelone

Pflanze/Kreatur: Wassermelonенranke
Anzahl: 10
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: südlich von Birbockquell, östlich der Odiil-Farm
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Licht
Effekt 3: Belastung
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Weintrauben

Pflanze/Kreatur: Weinrebe
Anzahl: 208

Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: südlich des Passes der Dankbarkeits-Ställe
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Wasserlaufen
Effekt 3: Bannung
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Weißer Samenkapsel

Pflanze/Kreatur: Goldrute
Anzahl: 136
Fundorte: Goldküste
Hohe Konzentration: Festung Wariel
Erntechance: 80%
Effekt 1: Stärke wiederherstellen
Effekt 2: Unterwasseratmung
Effekt 3: Stille
Effekt 4: Licht

Weizenkorn

Pflanze/Kreatur: Weizenstängel
Anzahl: 16
Fundorte: verstreut (selten)
Hohe Konzentration: Herberge zum Brina-Kreuz
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Magicka schaden
Effekt 3: Lebensenergie festigen
Effekt 4: Persönlichkeit schaden

Wermutblätter

Pflanze/Kreatur: Wermut
Anzahl: 243
Fundorte: Jerall- und Valus-Berge
Hohe Konzentration: Fliegenpilz-Senke
Erntechance: 80%
Effekt 1: Ausdauer festigen
Effekt 2: Unsichtbarkeit
Effekt 3: Lebensenergie schaden
Effekt 4: Magicka schaden

Wiesenschaumkraut-Blätter

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Wiesenschaumkraut |
| Anzahl: | 1229 |
| Fundorte: | Westebene |
| Hohe Konzentration: | östlich der Festung Schwarztiefel |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Intelligenz wiederherstellen |
| Effekt 2: | Feuer widerstehen |
| Effekt 3: | Ausdauer schaden |
| Effekt 4: | Lebensenergie festigen |

Wildbret

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Hirsch |
| Anzahl: | - |
| Fundorte: | Wildnis |
| Hohe Konzentration: | - |
| Erntechance: | - |
| Effekt 1: | Lebensenergie wiederherstellen |
| Effekt 2: | Feder |
| Effekt 3: | Lebensenergie schaden |
| Effekt 4: | Chamäleon |

Wurzelbrei der Prunkwinde

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Prunkwinde |
| Anzahl: | 444 |
| Fundorte: | westlich der Kaiserstadt |
| Hohe Konzentration: | östlich der Festung Nikel |
| Erntechance: | 80% |
| Effekt 1: | Belastung |
| Effekt 2: | Willenskraft schaden |
| Effekt 3: | Frostschild |
| Effekt 4: | Magicka schaden |

Wurzelbrei des blauen Eisenhuts

| | |
|------------------|------------------------|
| Pflanze/Kreatur: | Blauer Eisenhut |
| Anzahl: | 4692 |
| Fundorte: | Nibenay-Senke und -Tal |

Hohe Konzentration: südwestlich von Wenyandawik
Erntechance: 80%
Effekt 1: Stärke wiederherstellen
Effekt 2: Intelligenz schaden
Effekt 3: Konstitution festigen
Effekt 4: Belastung

Zwiebel

Pflanze/Kreatur: -
Anzahl: -
Fundorte: Nahrung
Hohe Konzentration: -
Erntechance: -
Effekt 1: Ausdauer wiederherstellen
Effekt 2: Unterwasseratmung
Effekt 3: Leben entdecken
Effekt 4: Lebensenergie schaden

Erstellt von 07Kai

Quelle:

Das offizielle Lösungsbuch von „Data Becker“