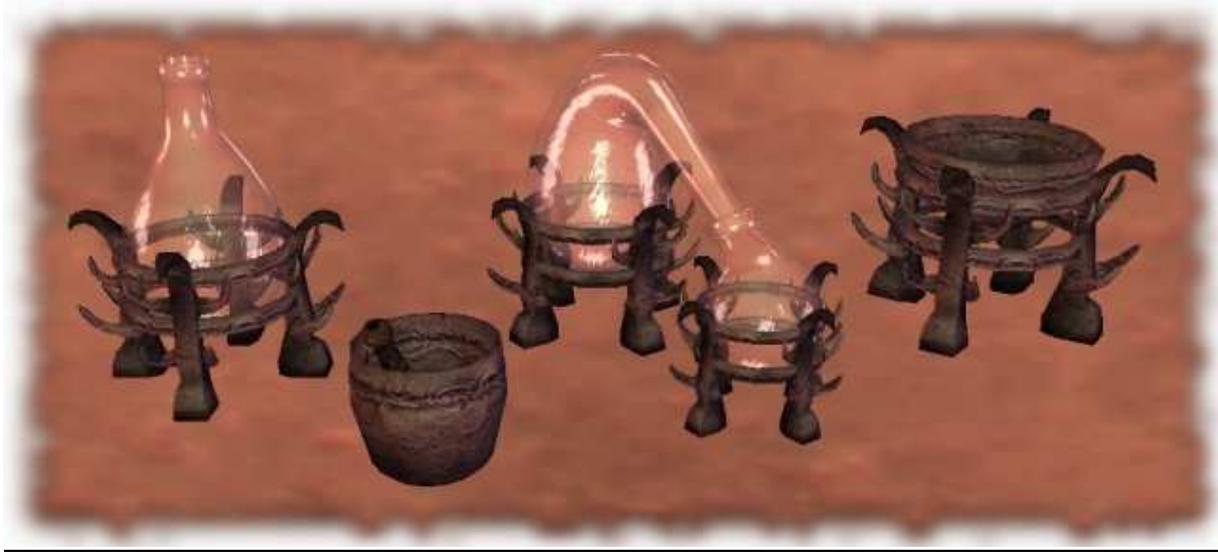


Komplettliste, der alchemistischen Zutaten und deren Wirkung



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: **Infra-vision**
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: **Infra-vision**
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 Niryastare
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

Hundsruete

Pflanze/Kreatur: Hundsruete
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

Natternkopfbblätter

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: Frostschaden

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

Tigerlilienektar

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: Wassermelonenranke
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 Schwarzstiefel
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 Nickel
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“