Vorkommen

Kräuter (Gewicht 0,0 kg)	Vorkommen 1	SG	Vorkommen 2	SG
Apfelkorn	Obsthaine	10	Wald	16
Aphdoriabeere	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Bittertraube	Wald	10	Wiesen	14
Blaublättriges Sumpfkraut	Sumpf, kleine Bäche	7	Mittler Bäche	14
Blutdraut	Steppe	10	Ödland	14
Bommelkraut	Wiesen, Felder	10	Heidenwälder	14
Brotbeere	Waldränder	8	Wald, Wiesen	14
Eisbeere	Permafrostböden	8	Eiswüsten	14
Esmarion	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Glibberrose	Flüße	10	Bäche	14
Grünkoralle	Meer	10	Küste	16
Hasengras	Wiesen	10	Waldränder	14
Hellnasbeere	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Hersabeere	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Ishcar	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Knappenglück	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Krugana	Wüste, Steppe	10	Trockener Boden	14
Orchidea	Dschungel	10	Tropische Wälder	14
Rokaknolle	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Rotblättriger Morgentau	Waldränder, Wiesen am Morgen			10
Schwarze Lilie	Verderbter Boden	10	Dschungel	14
Seilflechte	An alten Bäumen			5
Steinmoos	Gebirge, Felsiger Boden	8	Höhlen	14
Süßkoralle	Meer	7	Küste	14
Uriashil	Nur im Laden, Belohnung bei Abenteuern			
Waldnelke	Wald, Waldränder	5	Wiesen, Felder	10
Weißblättrige Nachtdistel	Waldränder, Wiesen in der Nacht			10

Zum Finden der Kräuter wird die Fertigkeit Natur benötigt oder ein Wahrnehmungsmanöver auf sehen. Bei einem Wahrnehmungsmanöver wird ein fester Malus von 2 berechnet. Pro gewürfelte 10 erhöht sich die Anzahl der gefundenen Pflanze um 1.

Erze (0,5 kg)	Vorkommen	SG
Eisen	Jedes Erzvorkommen	6
Iosirin	Waldhöhlen	10
Kryll	Tiefenhöhlen	10
Aquill	Zwergenminen	10
Meerglanz	Tiefsee, Wasserhöhle	10
Feuerblut	Vulkanisch, Feuerhöhle	10
Mithril	Zwergenminen	10

Ein Wahrnehmungsmanöver kann (SG 8 + Modifikator) Erzvorkommen an Wänden oder im Erdreich ausmachen. Alleine mit dem Wissen – Geologie kann dieses Erz abgebaut werden. Pro gewürfelte 10 erhöht sich die Anzahl des gefundenen Erzes um 1.

Veredlung (0,3 kg)	Vorkommen	SG
Schmerzranke	Wald, Pflanzenmonster	10
Giftzahn	Sumpf, Giftmonster	10
Säurekugel	Sumpf, Säuremonster	12
Eiskugel	Eiszone, Eismonster	10
Blitzsphäre	Gewitter, Blitzmonster	10
Kristall	Jedes Erzvorkommen	12
Feuerstein	Jedes Erzvorkommen	12

Zum Finden von diesen Materialien von Monstern wird ein Wahrnehmungsmanöver und ein Extraktor benötigt.
Ein Extraktor (0,2 kg) kostet in der Regel 2 Trionthaler und verbraucht sich nach 10 Anwendungen. Dabei ist es egal ob es eine Erfolgreiche Anwendung war oder nicht.

Alternativ könnten Erze, Veredlungsstoffe und Kräuter auch für ein gewisses Sümmchen bei Händlern angeboten werden.