Journal de Kandil

Jour 1

J'ai r ussi tirer un cadavre de draugr d'une ruine nordique voisine jusqu' ma cachette. Je peux maintenant commencer le rituel sans attirer l'attention du village voisin.

Jour 3

La gemme spirituelle s'est bris e et le draugr m'a tout simplement attaqu e. J'ai r ussi le tuer d'abord, mais le transfert a chou .

Jour 5

Mon groupe a trouv une ruine nordique appel e Kynvegr l'est de l' le. Ils ont d j commenc creuser. Apparemment, c'est la s pulture d'un puissant n cromancien. Je les rejoindrai plus tard, d s que j'aurai termin le rituel.

Jour 7

Il faudrait peut- tre une personne vivante pour le rituel. a risque d'attirer l'attention. Si j'enl ve quelqu'un, quelqu'un d'autre partira sa recherche. Mon groupe vient de me signaler qu'il a fini les fouilles.

Jour 10

Les draugr ne sont pas des sujets compliqu s : c' taient des guerriers puissants. Peut- tre que je m'y prends mal. Je dois trouver une autre gemme et acc l rer le rituel pour pouvoir les rejoindre la tombe.

Jour 13

J'ai enfin termin ! J'ai r ussi lier l' me de ce draugr la gemme spirituelle. Je suis pr te : il est temps d'aller sur le site de fouilles et de montrer Zenera ce dont je suis capable.

Journal de Kandil

FormId	vominheim.esm:BA7348
Owning plugin	vominheim.esm
Local FormId	BA7348
Editor ID	QVarenhall_Journal
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyJournal
Value (gold)	5
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	2
Leveled lists	0
Scripts	1

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.