Tagebuch eines Fischers

8. Letzte Saat, 4Ä Z01

Kann man so viel Glück für möglich halten?

Wir sind über eine Goldmine gestolpert. Oder besser: eine Dwemererzmine. Am Boden dieses gefrorenen Sees liegt eine atemberaubende Menge an Schrott. Hätten wir geahnt, wie einträglich diese Reise wird, wären wir hier mit Wagen hergekommen und nicht mit Eimern.

Seltsame Maschinen stehen herum, knapp über dem Wasser. Wenn wir nur herausfinden könnten, wie sie angetrieben werden! Ganz sicher warten hier die Reichtümer nur auf uns, und dann können wir unsere Ruten endgültig an den Nagel hängen. Ich wette, dass wir hier finden werden, was wir suchen, verborgen unter all dem Schrott. Wir müssen nur das tun, was wir am besten können. Angeln.

Manchmal sehe ich ein Glimmern, einen schwachen Schein am Grund. Aber wenn ich meine Schnur einhole oder versuche, dieses Etwas tauchend vom Grund hochzuholen, dann entwischt es.

---

11. Letzte Saat, 4Ä Z01

Kein Glück. Wir konnten das, was diese mächtigen Maschinen antreibt, immer noch nicht herausfischen. Jorid witzelt, dass wir eine Dwemerangel bräuchten, um dieses Dwemermysterium zu lösen. Baupläne dafür sollen sich in einer Turmruine bei Alftand befinden, in den Bergen im Norden.

Wenn morgen die Leute von mir sprechen, dann werden sie nicht sagen: "Hier kommt Faldrin der Fischer." Sie werden sagen: "Hier kommt Faldrin der Schätzjäger!" Wir werden beim ersten Tageslicht Richtung Alftand aufbrechen.

Tagebuch eines Fischers

FormId	ccbgssse001-fish.esm:000B11
Owning plugin	ccbgssse001-fish.esm
Local FormId	000B11
Editor ID	ccBGSSSE001_MiscDwarvenFishermanJournal
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyJournal03
Value (gold)	0
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	0
Scripts	0

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