# Journal de Kandil

*Jour 1*

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

*Jour 3*

*La gemme spirituelle s'est brisée et le draugr m'a tout simplement attaquée. J'ai réussi à le tuer d'abord, mais le transfert a échoué.*

*Jour 5*

*Mon groupe a trouvé une ruine nordique appelée Kynvegr à l'est de l'île. Ils ont déjà commencé à creuser. Apparemment, c'est la sépulture d'un puissant nécromancien. Je les rejoindrai plus tard, dès que j'aurai terminé le rituel.*

*Jour 7*

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

*Jour 10*

*Les draugr ne sont pas des sujets compliqués : c'étaient des guerriers puissants. Peut-être que je m'y prends mal. Je dois trouver une autre gemme et accélérer le rituel pour pouvoir les rejoindre à la tombe.*

*Jour 13*

*J'ai enfin terminé ! J'ai réussi à lier l'âme de ce draugr à la gemme spirituelle. Je suis prête : il est temps d'aller sur le site de fouilles et de montrer à 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.