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 attaqué. 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 là. 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'en élève 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.