Journal de Kandil

Jour 1

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

Jour 3

La gemme spirituelle s'est brisŭe et le draugr m'a tout simplement attaquŭe. J'ai rŭussi a le tuer d'abord, mais le transfert a ŭchouŭ.

Jour 5

Mon groupe a trouvŭ une ruine nordique appelŭe Kynvegr a l'est de l'ole. Ils ont dŭja commencŭ a creuser. Apparemment, c'est la sŭpulture d'un puissant nŭcromancien. Je les rejoindrai plus tard, dus que j'aurai terminŭ le rituel.

Jour 7

Il faudrait peut-Ktre une personne vivante pour le rituel. 3a risque d'attirer l'attention. Si j'enluve quelqu'un, quelqu'un d'autre partira a sa recherche. Mon groupe vient de me signaler qu'il a fini les fouilles.

Jour 10

Les draugr ne sont pas des sujets compliquŭs : c'ŭtaient des guerriers puissants. Peut-Ktre que je m'y prends mal. Je dois trouver une autre gemme et accŭlŭrer le rituel pour pouvoir les rejoindre a la tombe.

Jour 13

J'ai enfin terminŭ ! J'ai rŭussi a lier l'Bme de ce draugr a la gemme spirituelle. Je suis prKte : il est temps d'aller sur le site de fouilles et de montrer a 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.