Journal de Staubin

Après être descendus dans la mine et avoir passé les araignées, nous avons enfin atteint Nchuand-Zel. C'est absolument extraordinaire : ils ont creusé cette cité à même la roche, dans les parois de la caverne qui l'abrite ! Nchuand-Zel bourdonne de vie, mais ses gardiens semblent inactifs. J'espère que nous en apprendrons davantage en nous enfonçant plus loin.

* * * * *

Ici semblaient vivre deux familles de la ville. Nous avons passé du temps à étudier l'arbre qui se dresse à l'extérieur des maisons, mais n'arrivons pas à en déterminer la signification. Stromm va rester derrière avec l'un des étudiants pour étudier davantage cette zone. J'ai hâte de lire ses notes à ce sujet !

* * * * *

Aujourd'hui, nous sommes entrés dans l'armurerie de la ville. Les Falmers n'ont pas encore réussi à mettre la main sur les meilleurs objets des Dwemers grâce aux serrures robustes confectionnées par ces derniers. Erj a dit qu'il devrait réussir à pénétrer dans la salle des coffres et qu'il nous ferait savoir quand il aura réussi. Les araignées nous ont donné beaucoup de fil à retordre, mais qui aurait pu prévoir que c'est grâce à elles que Markarth reste inviolée ?

* * * * *

Après avoir quitté l'armurerie, nous avons établi un campement mais les Falmers nous ont repérés et se sont lassés de notre intrusion. Ils sont venus pendant que nous dormions et ont massacré les derniers gardes. Méridia, pardonne-moi d'avoir utilisé mes étudiants comme diversion pour pouvoir m'enfuir, mais je dois redonner vie à cet endroit.

* * * * *

trop nombreux...

pas pu atteindre le bouton...