corce et s ve

corce et ve

Le syst me de racines et l' cologie et la culture des gnarls

Avertissement : Les diteurs souhaitent pr ciser que les opinions contenues dans ces pages appartiennent uniquement leur auteur et qu'elles ont t imprim es de mani re anonyme et titre posthume.

vant-propos

Avant le pr sent texte, il n'existait gu re que des rumeurs, des superstitions et autres mensonges propos des tunnels du syst me de racines et des gnarls. Apr s avoir tudi ces rumeurs et avoir men de nombreuses recherches et exp ditions dans le syst me de racines pour voir en personne les gnarls dans leur habitat, l'auteur de ce texte va tirer au clair l' cologie et la culture du gnarl, la nature du syst me de racines et leur relation symbiotique.

e syst me de racines

Habituellement per us comme une s rie de cavernes naturelles et de formations rocheuses au sein desquelles poussent des racines et des feuillages, les tunnels du syst me de racines font en r alit partie d'un organisme vivant g ant. Non seulement ces tunnels forment une entit vivante semblable une racine, mais chacun des donjons de racines , tels qu'on les appelle, repr sente une petite partie d'un tout bien plus vaste. Les racines de tous les arbres (et en fait de pratiquement toute la flore des les) sont directement reli es au vaste syst me de racines.

Tous ces tunnels alambiqu s ont t lentement cr s au fil des mill naires. De fait, la croissance et les mouvements des racines sont imperceptibles, bien que tout fait enregistrables. Les tunnels la croissance la plus rapide grandissent de quelques dizaines de centim tres par mois et les plus lents de quelques centim tres seulement en plusieurs d cennies.



mbre

L'ambre est une r sine color e compos e de r sine durcie. De la m me mani re que la peau saigne et se couvre d'une cro te pour prot ger une blessure, les tunnels du syst me de racines saignent en laissant chapper une forme de s ve qui se fige et durcit pour former un d p t d'ambre. Ceci dit, les murs des racines sont tr s r sistants ; donner un coup d' p e dedans ne suffit pas y faire une entaille. Les larges fissures qui causent l'apparition d'ambre sont le r sultat des pressions massives et des forces de friction rencontr es par les racines g antes tandis qu'elles se frayent un chemin au travers de tonnes de roche et de terre.



es gnarls

La th orie la plus actuelle et la plus juste d crit les gnarls comme les gardiens et les intendants du syst me de racines. Ils s'occupent de la maintenance g n rale et du nettoyage des tunnels, notamment des exc s d'ambre. Ces comportements ont t directement observ s, mais le temps d'observation tait limit du fait de la nature agressive des gnarls. Cependant, l'abondance d'ambre trouv e sur le corps des cr atures accr dite cette th se.

On a conjectur , bien qu'actuellement il n'y ait que tr s peu de preuves pour soutenir cette id e, qu'en grandissant, les gnarls finissent par tre trop gros pour se d placer dans les tunnels et qu'au final ils se m langent aux parois pour devenir partie int grante du syst me de racines. Quant aux r cents t moignages parlant de gnarls g ants, il convient de noter qu'il n'existe aucune source fiable m me de les corroborer. Ceci dit, m me si ces t moignages taient vrais, la raret de ces rencontres laisse penser que seuls quelques tr s rares gnarls grandissent suffisamment pour atteindre cet tat.

On ne sait que peu de choses sur la dur e de vie naturelle des gnarls et leur comportement social, car l'organisation d'exp ditions au sein du syst me de racines est, au mieux, difficile. Nous savons de mani re certaine qu'ils sont tr s territoriaux. Les gnarls se montrent si protecteurs envers leurs tunnels qu'ils font preuve d'agressivit face quiconque se pr sente leur vue, ce qui rend pratiquement impossible l' tude de leur syst me social. En revanche, leur comportement nous a fourni une abondance de cadavres tudier loisir.

En analysant les corps des gnarls morts, on voit clairement que ces cr atures sont enti rement constitu es de mati re v g tale. Elles sont couvertes d' corce et de feuillages et, avec le temps, elles se d composent de mani re similaire aux autres d chets v g taux. Toutes les tentatives faites pour planter des gnarls ou des morceaux de leur tre se sont av r es de

vaines folies. ce jour, nous ne savons pas comment ils se reproduisent.

Au terme de nos examens, nous n'avons rien trouv qui ressemble un cerveau tel qu'on le voit chez d'autres cr atures dou es de sensations. Cela apporte du cr dit la th orie du gardien symbiotique, sugg rant une sorte de mentalit de ruche, bien qu'aucune reine gnarl n'ait officiellement t aper ue qui serait susceptible de contr ler les autres gnarls. L'autre explication avanc e est que c'est la magie qui anime ces cr atures, m me si l'auteur trouve que r soudre de cette mani re des questions difficiles va l'encontre du d veloppement d'une th orie rationnelle.



onclusion

Le syst me de racines est un organisme vivant qui grandit peu peu au fil des mois, formant des tunnels sous nos terres. Virtuellement toute la vie v g tale des les y est reli e. Les traumatismes s v res caus s aux parois du syst me donnent lieu la formation de d p ts d'ambre, lesquels font partie d'un m canisme naturel de d fense. Le syst me de racines entretient une relation symbiotique avec les gnarls, lesquels agissent comme ses protecteurs et gardiens et pourraient tre phylog n tiquement et physiologiquement connect s au syst me de racines lui-m me. Pour faire court, nous avons l un syst me vivant dot de tr s d vou s protecteurs-nettoyeurs, qui cro t et se d veloppe de mani re cach e sous nos pieds.

[Ici, les diteurs souhaitent signaler que l'auteur a t trouv mort pr s de l'entr e de l'un des donjons de racines . Nous souhaitons rappeler au lecteur que les opinions exprim es par l'auteur sont les siennes propres. Bien que nous n' cartions pas la m thode rationnelle employ e par l'auteur dans son tude, nous ne renions en rien le fait que la magie est une explication suffisante pour les nombreuses b n dictions que nous offre notre seigneur Sh ogorath. Cependant, nous avons longuement envisag d'omettre cette seconde partie qui confine clairement la trahison. Nous avons d cid de l'inclure en vertu de notre int grit journalistique et sur la requ te de la tr s g n reuse veuve de l'auteur.]



ostface

Et pr sent, je vais m'aventurer sur le terrain de la discussion th orique qui se rapproche de l'h r sie (ce qui, je le crains, causera un jour ma perte) mais que je me dois n anmoins d' noncer, quelles qu'en soient les cons quences.

La croyance populaire veut que notre seigneur Sh ogorath ait offert notre pays la

b n diction de deux temp raments, Mania et D mentia. Cependant, apr s des tudes et une r flexion pouss es, je crois que c'est le royaume lui-m me qui nous impose ces deux sph res oppos es !

J'ai mis au point une exp rience astucieuse par laquelle je souhaite prouver cette th orie. Si vous prenez une fleur d'une plante commune, que vous la coupez et placez sa tige dans une eau contenant un colorant, vous remarquerez que les p tales prendront lentement la couleur du colorant. Clairement, les veines de la plante transportent la couleur jusqu'aux feuilles.

Maintenant, lorsque nous regardons la partie D mentia du pays, les couleurs sont sombres et fades, alors que la partie Mania est lumineuse et color e. Je pense que le syst me de racines et les gnarls qui le servent drainent les couleurs de la terre de D mentia pour les diffuser dans les terres de Mania !

Dans quel but ? Cela n'est pas clair. Mais mon exp rience montre comment la couleur est transport e au travers des veines d'une plante, et existe-t-il un syst me de veines v g tales plus grand que celui du r seau gigantesque des tunnels du syst me de racines ? N'est-il pas alors vident que ce syst me est le conduit des forces de Mania et de D mentia ?

Et ne mangeons-nous pas les plantes et les fruits des arbres reli s au syst me de racines, ainsi que les animaux qui s'en nourrissent et boivent l'eau qui s' coule de leur feuillage ? Ne respirons-nous pas l'air qui transporte leurs spores et leurs graines ? N'enterrons-nous pas nos propres d chets dans le sol, pour qu'ils se m lent la terre ? Ainsi, ne sommes-nous pas intimement reli s au syst me de racines g ant qui court sous nos pieds ? En r alit , nous ne faisons qu'un avec lui !

Clairement, le syst me de racines nourrit ceux d'entre nous qui appartiennent Mania de brillantes couleurs, ce qui nous apporte nos changements d'humeur, remplit nos coeurs de passions et de sensations et nous conf re de puissants d sirs en d robant ces choses nos camarades de D mentia. Lesquels se retrouvent sombres, d sesp r s, en col re, violents et d rang s !

Sh ogorath n'est pas la source de nos dons . C'est la terre elle-m me qui a cr en nous ce d s quilibre !

Les gnarls sont les serviteurs et le sang m me de ce processus parasitaire.

Si nous tuions tous les gnarls, l' quilibre serait r tabli !

Mania serait moins lumineux, certes, mais D mentia serait aussi moins sombre.

Nous et notre monde ne reformerions plus qu'un !

Abandonnez votre croyance dans l'illusion collective de Sh ogorath !

Abandonnez votre croyance en nos dons sp ciaux !

Nous devons d truire les gnarls et le syst me de racines !

Nous devons d truire ceux qui nous retiennent prisonniers d'une foi en un souverain hautain et distant qui joue avec nos motions et notre bien- tre !

Aux armes, fr res et soeurs !

Aux armes !

Écorce et sève

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:007F09
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	007F09
Editor ID	BCSLL_OB_Valuable_BarkSap
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_BarkSap
Value (gold)	14
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	8
Scripts	0

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