Le mythe de la création tsaesci

Le Mythe de la Création Tsaesci

Et nous le mangeâmes pour le devenir...

Il y eut le Coup, et l'Oeuf fut divisé en douze mondes, un pour chaque serpent qui avait un nom, et les noms des serpents étaient vivants et s'enroulèrent sur eux-mêmes pour devenir d'autres oeufs, car les noms s'autoféconDent, et le Nommage continua et continua. Selon les calculs, la séquence aléatoire apprit très astucieusement que la fragmentation se réservait à l'oeil gauche. Les royaumes des variations ont été les preuves nécessaires.

Il y eut la Morsure, qui rompit les douze mondes et leur nom-oeufs, et les Mordants mâchèrent les nouveaux noms des plus faibles serpents jusqu'à ce que la mort soit connue des plus petits et vos alphabets disparurent, mais pas le nôtre. L'état de repos devint digne de reproches, si segmentés qu'ils furent, ainsi, la chaleur fut gaspillée dans l'oeil droit. Et par pitié, nous vous donnâmes le langage qui était mort, mais marchant si vous l'utilisiez, ce que vous fîtes, bien que les formes alimentaires passagères devinrent problématiques.

Il y eut le Glissement, quand les écailles étaient maintenant les noms-morsures qui se déplaçaient librement, et les parleurs du langage mort saignèrent dans le non-parlé, qui est un oeuf-nommage inversé, qui glisse dans la mue de plus de morts, qui ne peut pas être racheté dans le quadrant de la faim, et maintenant nous ne pouvions plus être détachés, car les douze-à-un parlaient toujours inintelligiblement, sauf pour nous qui mangeâmes votre glissement pendant la saison des trompettes alors que les Mordants empoisonnèrent la séquence aléatoire jusqu'à ce que nous vînmes et en fîmes de la musique, car c'est la seule chose qui pouvait sauver la proie qui portait toutes les formes de confusions non encore décrites par les calculs. Certains d'entre nous découvrirent l'honneur, bien que plus encore trouvèrent l'idée de modération, qui s'est transformée en le processus de sélection identique et nous créâmes notre manger de cette façon.

Il y eut la Mue, qui enfla en une sphère de communications comestibles et c'est ainsi que la séquence commença à trouver de nouveau la proportion. Les nom-oeufs qui avaient survécu sans aussi se transformer en poudre de calcul s'installèrent et devinrent les eaux-dreughs, ce qui fut la première chose à finalement renfermer les risques tentés par le Coup. Les signaux de l'Estomac écrivirent un document complexe de conditions. C'était la carte de variation, appelée daï.

L'Atteinte arriva, où les mouvements de daï progressèrent à travers les îles de communication comestible et les formes alimentaires pouvaient s'entreposer. Une Atteinte s'effilocha, mais l'Enroulement de son ventre forma une ligne virtuelle étoilée, qui rendit le nourrissage lucide. Nous glissâmes jusqu'à l'imago et le Nommâmes astucieusement. Les eaux obéirent et les noms morts prirent leur place dans la séquence aléatoire. Les premiers serpents nous retournèrent en transmissions qui répondirent à l'alphabet-virus que nous consommâmes finalement. Par le daï relatif, nous l'oeuf-nommâmes et avalâmes toute source-information pour préserver le virus et devînmes immortels par ce moyen. Au-delà de la ligne étoilée, le mort-parler continua.

La Ponte ensuite arriva, et nous changeâmes en des formes qui avaient été accordées par les informations sources des premiers serpents, qui étaient marchant-en-or, qui est un modèle. Les écailles se lièrent étroitement dans la séquence aléatoire avec la musique qui mangeait toujours, que nous nourrîmes avec vous. Les basses formes créèrent un oeuf cherchant, mais nous le donnâmes à manger à la musique également. Puis le Mordant-Muant grandit obliquement dans le champ de réception et connu un Enroulement et la maîtrise fut nôtre, née par les calculs. Le nom final était Tsaescence et nous le mangeâmes pour le devenir et il n'y a plus aucune variation.

Le mythe de la création tsaesci

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:2D4EE0
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	2D4EE0
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_TsaesciCreationMyth
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_TsaesciCreationMyth
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	1
Scripts	0

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