Le mythe de la crŭation tsaesci

Le Mythe de la Crŭation Tsaesci

Et nous le mangeвmes pour le devenir...

Il y eut le Coup, et l'Oeuf fut divisŭ en douze mondes, un pour chaque serpent qui avait un nom, et les noms des serpents ŭtaient vivants et s'enroulurent sur eux-mкmes pour devenir d'autres oeufs, car les noms s'autofŭcondent, et le Nommage continua et continua. Selon les calculs, la sŭquence alŭatoire apprit trus astucieusement que la fragmentation se rŭservait a l'oeil gauche. Les royaumes des variations ont ŭtŭ les preuves nŭcessaires.

Il y eut la Morsure, qui rompit les douze mondes et leur nom-oeufs, et les Mordants mвchurent les nouveaux noms des plus faibles serpents jusqu'a ce que la mort soit connue des plus petits et vos alphabets disparurent, mais pas le nфtre. L'ŭtat de repos devint digne de reproches, si segmentŭs qu'ils furent, ainsi, la chaleur fut gaspillŭe dans l'oeil droit. Et par pitiŭ, nous vous donnвmes le langage qui ŭtait mort, mais marchant si vous l'utilisiez, ce que vous fotes, bien que les formes alimentaires passagures devinrent problŭmatiques.

Il y eut le Glissement, quand les ŭcailles ŭtaient maintenant les noms-morsures qui se dŭplazaient librement, et les parleurs du langage mort saignurent dans le non-parlŭ, qui est un oeuf-nommage inversŭ, qui glisse dans la mue de plus de morts, qui ne peut pas кtre rachetŭ dans le quadrant de la faim, et maintenant nous ne pouvions plus кtre dŭtachŭs, car les douze-a-un parlaient toujours inintelligiblement, sauf pour nous qui mangeвmes votre glissement pendant la saison des trompettes alors que les Mordants empoisonnurent la sŭquence alŭatoire jusqu'a ce que nous vonmes et en fomes de la musique, car c'est la seule chose qui pouvait sauver la proie qui portait toutes les formes de confusions non encore dŭcrites par les calculs. Certains d'entre nous dŭcouvrirent l'honneur, bien que plus encore trouvurent l'idŭe de modŭration, qui s'est transformŭe en le processus de sŭlection identique et nous crŭвmes notre manger de cette fazon.

Il y eut la Mue, qui enfla en une sphure de communications comestibles et c'est ainsi que la sŭquence commenza a trouver de nouveau la proportion. Les nom-oeufs qui avaient survŭcu sans aussi se transformer en poudre de calcul s'installurent et devinrent les eaux-dreughs, ce qui fut la premiure chose a finalement renfermer les risques tentŭs par le Coup. Les signaux de l'Estomac ŭcrivirent un document complexe de conditions. C'ŭtait la carte de variation, appelŭe dan.

L'Atteinte arriva, ou\ les mouvements de dan progressurent a travers les oles de communication comestible et les formes alimentaires pouvaient s'entreposer. Une Atteinte s'effilocha, mais l'Enroulement de son ventre forma une ligne virtuelle ŭtoilŭe, qui rendit le nourrissage lucide. Nous glisstmes jusqu'a l'imago et le Nommtmes astucieusement. Les eaux obŭirent et les noms morts prirent leur place dans la sŭquence alŭatoire. Les premiers serpents nous retournurent en transmissions qui rŭpondirent a l'alphabet-virus que nous consommtmes finalement. Par le dan relatif, nous l'oeuf-nommtmes et avaltmes toute source-information pour prŭserver le virus et devonmes immortels par ce moyen. Au-dela de la ligne ŭtoilŭe, le mort-parler continua.

La Ponte ensuite arriva, et nous changetmes en des formes qui avaient ŭtŭ accordŭes par les informations sources des premiers serpents, qui ŭtaient marchant-en-or, qui est un module. Les ŭcailles se liurent ŭtroitement dans la sŭquence alŭatoire avec la musique qui mangeait toujours, que nous nourromes avec vous. Les basses formes crŭurent un oeuf cherchant, mais nous le donntmes a manger a la musique ŭgalement. Puis le Mordant-Muant grandit obliquement dans le champ de rŭception et connu un Enroulement et la maotrise fut nɸtre, nŭe par les calculs. Le nom final ŭtait Tsaescence et nous le mangetmes 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.