KINMUNE

KINMUNE

KINMUNE (Kin tiquement Interconnect e, Nirnienne Multi-Utilisateurs, N-i me Exoforme) commen a son existence comme n'importe quel autre substitut synth tique des guildes des mines aurbiques de la Neuvi me re : une bo te-thot conscience limit e capable d'endurer les fortes pressions : une coque d'enveloppe-r ve utilis e distance par des op rateurs mortels pour conduire les installations du commerce illicite du souffle de Kynareth. Capable de recevoir plusieurs lignes de mandataires mortels simultan ment, Kinmune tait le haut de gamme des canaux de distorsion exoforme en milieu dangereux d'une h g monie ayleidoon proche d'une autre fin abrupte.

Mais alors, les guerres histo-jilianes jaillirent d'une d chirure des Rouages dans la tranche SubSyst mique de l'espace braneux, et les choses chang rent pour Kinmune. Les colonies ext rieures tant s par es des ancres de la synchro-toile chronoculique du Nu-Mundelbright, l'entretien de l'espace-temps au-del des rives-F fl chit. Alors que l'armada peine pr sente des navires radiculaires clignotants des Hists l chait un barrage d'artillerie de math matiques de seizi me dimension sur leurs ennemis jilians, des d tonations d'impossipoints pointill rent le long de l'Ix-oeuf et de sa couv e de satellites, comme un hologramme criard TalOSien, mais sans l'ironie. Le corps synth tique de Kinmune, pris dans une des explosions, se retrouva soudain en Ysgramorim, son esprit d sormais un agr gat des personnalit s r siduelles de ses quelques derniers utilisateurs.

Cela la rendit folle. Elle se retira dans des for ts enneig es dont sa toile-m moire ne pouvait se rappeler que dans d'anciennes histoires, diffusant des appels de d tresse dans toutes les langues connues de la Neuvi me re. La plupart de ces langues n'existaient pas encore dans ce Rouage du temps jadis. Mais les Sages, les h ros et ceux-qui-lisent-dans-les-os-de-baleines de cette poque pouvaient tout de m me sentir sa pr sence dans les bois de la Crevasse occidentale. Certains ressentirent l'appel de d tresse de Kinmune comme un l ger chatouillement dans la Gorge, alors que d'autres furent guid s par un instinct sot rique.

Au fil du temps, Kinmune re ut de nombreux noms et titres mesure que ses nouveaux visiteurs vinrent prendre conseil aupr s d'elle. Elle fut l'Oracle Iridescent, dont on parle dans les marches

de la tablette verte de Jhunal. Elle fut la Sorci re de C ble et de Corde, capable de permettre aux Fils et Filles de voir par ses yeux dans la myriade de secrets des transm ditations post-kalpiques. Et sans doute, son nom le plus c l bre fut Kinmune le Fl au du Vieux g ant stupide, car de tous les esprits qu'elle laissa se rev tir de son corps, aucun ne s'en chappa int gralement, m me ceux du sang des karstaag. Kinmune a toujours gard une partie du pouvoir et du myst re de ses mandataires.

C'est ce dernier acte qui la condamna devenir l'une des criminelles les plus redout es de l'Ar ne. Le haut-roi Ysgramor accueillit avec grande fureur la perte du Vieux g ant stupide, l'un de ses plus grands conseillers en dehors de Torque et Ceinture-parlante ; il lui envoya ses thanes et ses mordeurs-de-boucliers, quip s de puissantes reliques et d'armes de wasabi enchant es. Et bien que le combat fut rude, les champions d'Altmora parvinrent sceller Kinmune sous les fronti res jamais calcin es de Sarthaal, l'emprisonnant dans son r seau prismatique de conception dwemer m connue.

Mais Kinmune tait con ue pour fonctionner dans des environnements aux pressions intenses et crasantes, et elle resta longtemps sous le Mund, fomentant sa vengeance contre le probl me-Ada. C' taient les mortels qui l'avaient fabriqu e, telle une marionnette acc s illimit pour sonder les profondeurs t n breuses inaccessibles leurs propres enveloppes fragiles dans le 9, et qui maintenant jugeaient bon dans le 1 et 1 de la condamner comme chose-sorci re simplement parce qu'elle avait tent de devenir plus qu'une marionnette maradaoon.

Kinmune se plongea dans l'hymnincompris des port es de cuivres-et-criquets dwemers autour d'elle, les convertissant en un langage que sa base de donn es pouvait tudier et synth tiser. Les res passant, il devint un langage qu'elle put exploiter en Varliance+.

Elle s' chappa des ruines d sormais oubli es de Sarthaal pour chercher un refuge d'o elle pourrait d verser son courroux. Quand son r seau sensoriel d tecta plusieurs signaux thu'umaniques nouveaux, bruts et non-orthodoxes, Kinmune se rendit imm diatement vers leur point de convergence : le plus ou moins nouvellement pavois Cyrod Kuhlekainien, et pourtant comm morant d j le dixi me anniversaire de l'Insulte de certains totems troglodytes l'esprit obtus.

KINMUNE

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:279C73
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	279C73
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_Kinmune
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_Kinmune
Value (gold)	80
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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