

## LES PIERRES DU DESTIN

*Solution écrite par Lilou, webmistress du site [www.nerevarine.fr](http://www.nerevarine.fr)*

*Dernière mise à jour le 27 Octobre 2008*

Vous avez du croiser au cours de vos voyages des pierres dressées telles des menhirs sur lesquelles sont inscrits des runes de couleur. Vous avez donc du aussi remarquer que vous pouvez actionner ces pierres pour recevoir un sort d'amélioration temporaire ou un pouvoir.

Il est possible d'en apprendre plus sur ces pierres en participant aux cours enseignés par les Mages Savants de l'Université Arcane.

Voici ce que vous expliquent les professeurs :

*Pour commencer, toutes les pierres anciennes couvertes de runes sont appelées pierres runiques, alors qu'il en existe en fait de plusieurs sortes. Les pierres du destin sont couvertes de runes rouges et sont associées aux cercles de pierres. Les pierres runiques sont couvertes de runes bleues et apparaissent sous forme de monuments isolés. Les runes dont les pierres tirent leur nom brillent dans le noir, mais rien ne permet d'affirmer que les pierres elles-mêmes sont magiques. Divers minéraux et cristaux naturels, tels que le verre et l'ébonite, brillent en effet dans le noir, sans pour autant être magiques. Toutefois, la croyance universelle selon laquelle ces pierres runiques sont magiques, et ce malgré la preuve du contraire, permet de penser qu'elles le sont vraiment. Une théorie avance que ces pierres étaient autrefois magiques mais qu'elles auraient perdu leur magie, soit par négligence, soit en raison de leur âge et à force de rester inutilisées. Il est également possible qu'elles soient en effet magiques, mais seulement pour certains individus ou créatures, ou encore que leur magie soit secrète ou qu'elle ne se révèle que dans des circonstances bien particulières.*

*Les pierres runiques de Cyrodiil dateraient de l'Ère de l'Aube, de l'Ère du Méréthique ou de la fin de l'Ère Première. Ceux qui pensent que les pierres sont des artefacts de l'Ère de l'Aube, créés par les Aedras ou les Daedras, disent souvent qu'elles sont le cadeau fait par Lorkhan aux mortels pour fêter la naissance de ces derniers. D'autres pensent qu'elles datent du Méréthique ou du début de l'Ère Première, en raison de leur travail très simple, voire grossier. La pratique la plus courante consiste à situer l'érection des pierres runiques au règne d'Hestra, impératrice de Cyrodiil au plus haut de l'Ère Première, et à celui des empereurs de la lignée de Réman. Les pierres runiques découvertes dans des places fortes telles que Sanctre Tor confirment la théorie de l'Ère Première, même s'il est possible qu'elles aient été amenées là depuis des sites plus anciens. La plus grande objection que l'on puisse apporter à la datation de l'Ère Première est que les pierres ne ressemblent en rien aux vestiges de constructions remontant à cette époque. Je crois personnellement qu'elles datent de l'Ère de l'Aube ou de celle du Méréthique, et qu'elles ont été ensuite été déplacées par les empereurs de la fin de l'Ère Première. Mais comme les pierres runiques ont perdu leur enchantement, il est fort possible que nous ne sachions jamais pourquoi elles ont été déplacées ou quel rôle elles jouaient sur les sites de l'Ère Première.*

*Il existe six sortes de pierres runiques communément reconnues. Les pierres du destin de la naissance s'ornent de runes rouges et apparaissent dans le cadre de cercles de pierres. Elles sont associées aux symboles de naissance classiques que sont les constellations de l'Apprenti et de l'Attonach. Les pierres du destin céleste s'ornent de runes rouges et apparaissent dans le cadre de cercles de pierres. Elles sont associées aux corps célestes que sont par exemple les lunes Jone et Jode. Les pierres runiques d'Hestra s'ornent de runes vertes et apparaissent toujours seules. On pense qu'elles ont reçu ce nom en l'honneur de l'impératrice de la fin de l'Ère Première. Les pierres runiques de Réman sont des monuments solitaires couverts de runes vertes et qui tirent presque à coup sûr leur nom de Réman, l'empereur de l'Ère Première. Les pierres runiques de Sidri-Ashak sont des pierres dressées ornées de runes vertes, qui tiraient leur nom d'un obscur potentat d'Arkavir appelé Sidri-Ashak. Les pierres runiques des places fortes arborent des runes vertes. On les trouve seules ou par deux, dans les ruines de certaines forteresses souterraines de l'Ère Première. Leurs noms ne permettent guère de se faire une idée précise de leur origine ou de leur fonction, mais ils aident les érudits à les identifier sur les cartes.*

*Oubliez la controverse concernant l'enchantement des pierres runiques. Permettez-moi de vous suggérer une éventualité possible quant à la disposition des pierres runiques. Avant le règne de Tiber Septim, la qualité des routes de Cyrodiil était extrêmement variable et beaucoup étaient infranchissables par mauvais temps ou en hiver. À la fin de l'Ère première, l'impératrice Hestra a amélioré les routes, et les empereurs de la lignée de Réman ont poursuivi cette politique. La dernière période de construction routière de la fin de l'Ère Première s'est déroulée pendant le règne de Sidri-Ashak, le dernier Potentat d'Arkavir à détenir un pouvoir important. Notez que trois catégories de pierres runiques tirent respectivement leur nom d'Hestra, de Réman et de Sidri-Ashak. Se peut-il que ces pierres runiques aient servi de repères pour les patrouilles militaires ou la Légion impériale naissante ? Les mages de combat les activaient-ils à leur arrivée afin d'allumer des sortes de balises magiques leur permettant de localiser la pierre runique suivante ? La Guilde des mages devrait financer des études plus poussées sur les origines de la Légion impériale, ses mages de combat et sa tradition ancienne pour ce qui est des patrouilles et du repérage des routes.*

*Il est possible que les pierres runiques soient de nature divine et que le secret de leur magie ne puisse être obtenu que par la révélation. Imaginez qu'elles aient pu exister, pour quelque raison et sous quelque forme que ce soit, bien avant la venue des empereurs de Cyrodiil. Et maintenant, imaginez que le pouvoir de ces pierres ait été caché, et que seuls quelques prophètes ou saints hommes de l'Ère Première en aient eu connaissance... Imaginez encore que, suite à des conseils divins, elles aient pu être consacrées afin de permettre une glorieuse réalisation... la fondation de l'empire cyrodiilien. Autrefois, ces monuments étaient peut-être les bastions des empereurs de Cyrodiil, des mages de combat et des prêtres. Imaginez maintenant... les empereurs ont fini par s'affaiblir au fur et à mesure que l'empire perdait de sa superbe et que le peuple se détournait du culte des dieux... Imaginez encore que le pouvoir de ces pierres runiques ait pu diminuer jusqu'à disparaître totalement, annihilé par la malice et les péchés des potentats... Il ne subsiste presque aucun écrit concernant l'Âge des Ténèbres des Potentats. Il est donc possible que le secret des pierres runiques se soit perdu en raison de leur vanité et de leur négligence.*

Je vais donc vous détailler ici les différentes pierres runiques :-)

## SOMMAIRE

- 1 - Les Pierres du Destin de la Naissance
- 2 - Les Pierres du Destin Céleste
- 3 - Les Pierres Runiques
- 4 - Les puits ayléides

## 1 - LES PIERRES DU DESTIN DE LA NAISSANCE

Des runes rouges sont gravées sur ces pierres et elles se dressent au milieu d'un cercle de pierre. Ces pierres ne s'activent que la nuit : elle vous donne un grand pouvoir ^^ . Cependant, vous ne pouvez avoir qu'un seul grand pouvoir à la fois !!! Je veux dire par là que vous ne pouvez pas cumuler tous les sorts de chaque Pierre du Destin de la Naissance ^^ À vous de choisir lequel correspondra le mieux à un moment donné, et bien sûr, vous pourrez changer à volonté ! Et bien entendu, comme tout grand pouvoir, vous ne pourrez le lancer qu'une fois par jour. Vous trouverez l'emplacement de ces pierres sur la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil.

### LA PIERRE DE L'AMANT

Situation : au sud est de l'Auberge du Pont Impérial.

Grand pouvoir : Germe de l'amant - Fortification Chance et Personnalité 20 pts sur 120 s sur soi.

### LA PIERRE DE L'APPRENTI

Situation : au sud de Skingrad.

Grand pouvoir : Graine du vide - Fortification Illusion et Alchimie +20 pts sur 120 s sur soi.

### LA PIERRE DE L'ASTRONACH

Situation : entre Kvatch et Skingrad, au nord de Roctesson.

Grand pouvoir : Puits insondable - Absorption de sort 30 pts et Fortification Intelligence 10 pts sur 120 s sur soi.

### LA PIERRE DE LA DAME

Situation : à l'ouest d'Anvil.

Grand pouvoir : Défense de la dame - Fortification Volonté et Endurance 20 pts sur 120 s sur soi.

### LA PIERRE DU DESTRIER

Situation : au sud est de la maison de Roland Jenserik.

Grand pouvoir : Course infernale - Fortification Acrobatie et Rapidité 20 pts sur 120 s sur soi.

### LA PIERRE DU GUERRIER

Situation : tout près des ruines ayléides Silorn, au nord.

Grand pouvoir : Cri de guerre - Fortification Force 20 pts et Lame, Arme lourde et combat à mains nues 10 pts sur 120 s sur soi.

### LA PIERRE DU MAGE

Situation : entre le Fort Entius et les ruines ayléides Kemen.

Grand pouvoir : Magie multiple - Fortification de la magie 50 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DE L'OMBRE**

Situation : au sud est du Fort Cédrian.

Grand pouvoir : Griffes lunaires - Caméléon 15 % sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DU RITUEL**

Situation : à l'est de Fort Hommerouge.

Grands pouvoirs : Lait de Mara - Regain de santé 100 pts sur soi.  
Pitié de Mara - Regain de santé 150 pts sur cible.

**LA PIERRE DU SEIGNEUR**

Situation : au nord des ruines ayléides Nirystare.

Grand pouvoir : Écailles d'Ysmir - Résistance au froid 50% et Fortification d'armure légère et d'armure lourde 10 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DU SERPENT**

Situation : au nord est de la Grotte de la Marée.

Grand pouvoir : Danse du cobra - Paralysie 5 s et Réduction de Santé 4 pts sur 20 s sur cible.

**LA PIERRE DE LA TOUR**

Situation : au nord de la petite île située au sud ouest de la Cité Impériale.

Grands pouvoirs : Clé de gardien - ouverture difficile serrure sur 15 pieds.  
Main du maître - Fortification Armurier 20 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DU VOLEUR**

Situation : au nord des ruines ayléides Sercen.

Grand pouvoir : Tour du tricheur - Fortification Agilité et Chance 20 pts sur 120 s sur soi.

**2 - LES PIERRES DU DESTIN CÉLESTE**

Les Pierres du Destin Céleste sont identiques à celles de la naissance : gravées de runes rouges et entourées d'un cercle de pierre. Et de même, elles s'activent aussi la nuit en vous offrant un grand pouvoir. Cependant, il est possible de cumuler les grands pouvoirs qu'elles vous donneront ^^ . Leur seule exigence : avoir une renommée minimum (en bonne ou mauvaise réputation). Et une petite astuce consiste à faire le tour de ces pierres en portant le Capuchon Gris qui vous confère directement 100 point d'infamie ! Vous trouverez l'emplacement de ces pierres sur la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil d'Oblivion.

**LA PIERRE DE JONE**

Situation : à l'est du sanctuaire de Sanguin.

Renommée minimum : 10 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Ombre de Jone - Invisibilité 120 s et Fortification Discrétion, Acrobatie et Athlétisme 30 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE D'ÆTHERIUS**

Situation : juste à côté de la Grotte des Plats Désolés.

Renommée minimum : 20 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Porte d'Ætherius - Fortification Magie 50 pts et Résistance à la magie 20 % sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DE JODE**

Situation : à l'est du Campement de la Bougie de Troll.

Renommée minimum : 30 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Sang de Jode - Fortification de santé 40 pts et de Lame, Arme lourde et Combat à mains nues 20 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DE SITHIS**

Situation : au nord de Kvatch, au sud de la Grotte de la Dent de Mongel.

Renommée minimum : 40 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Toile de Sithian - Fortification en Précision, Eloquence, Illusion, Sécurité et Marchandage 20 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DE MAGNUS**

Situation : à l'est de la Mine Hantée.

Renommée minimum : 50 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Ouvrage de Magnus - Fortification en Guérison, Invocation, Destruction, Altération, Mysticisme, Illusion et Alchimie 15 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DE SHEZARR**

Situation : au nord des ruines ayléides Telepe.

Renommée minimum : 60 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Bouclier de Shezarr - Réflexion des sorts 10 % et Fortification de Parade, Armure lourde, Armure légère et Armurier 20 pts sur 120 s sur soi.

**LA PIERRE DU DRAGON**

Situation : au nord est des Cavernes du Lac Arius.

Renommée minimum : 70 en réputation ou infamie.

Grand pouvoir : Rêve de Dragon - Fortification de magie 50 pts, de santé 40 pts et de fatigue 100 pts sur 120 s sur soi.

**3 - LES PIERRES RUNIQUES**

Les Pierres Runiques sont différentes des précédentes. D'une part, les runes gravées sont de couleurs vertes ; et de plus elles ne vous offriront pas un grand pouvoir mais une arme et une partie d'armure dites "liées". Il n'en existe que trois Pierres runiques mais elles sont représentées en de nombreux exemplaires à travers Cyrodiil. C'est pourquoi je vous conseille d'utiliser la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil pour toutes les trouver.

**LA PIERRE RUNIQUE D'HESTRA**

Situations : vous n'avez pas pu la louper pendant votre aventure !!! C'est celle qui est près de Bruma, et vous y allez forcément lors de la quête principale ^^ . Mais il y en a plein d'autre : deux le long de la route sud de Bruma, une tout près des ruines ayléides Sidor, une au nord est du Sanctuaire de Vaerminia ... etc etc ... il y en a 10 en tout ^^

Effet : Si votre talent Lame est plus élevé que votre talent Armes Lourdes, alors vous recevrez Gants et Dague Liés pendant 5 min ; sinon, vous recevrez Gants et Masse d'Arme Liés pendant 5 min.

**LA PIERRE RUNIQUE DE REMAN**

Situations : au nord ouest des ruines ayléides Fanacasecul - au nord est des ruines ayléides Ondo - sur la route au sud de la Gueule de la Panthère ... etc etc ... il y en a 11 en tout ^^

Effet : Si votre talent Lame est plus élevé que votre talent Armes Lourdes, alors vous recevrez Cuirasse et Épée Longue Liées pendant 5 min ; sinon, vous recevrez Cuirasse et Hache Liées pendant 5 min.

**LA PIERRE RUNIQUE DE SIDRI-ASHAK**

Situations : au nord des ruines ayléides Sardavar Leed - à l'ouest d'Anvil, pas loin de la Pierre de la Dame ... etc etc ... il y en a 8 en tout ^^

Effet : Casque et Arc Liés pendant 2 min.

**4 - LES Puits AYLÉIDES**

Les puits ayléides n'ont pas vraiment grand chose à voir avec les Pierres du Destin mais je ne savais pas où les placer LOL, alors je vous en parle sur cette page. Ces puits vous seront assez utiles : ils vous restaurent 400 points de magie et vous fortifient votre magie de 50 points pendant 5 min. Il existe 35 puits ayléides dans Cyrodiil. Cependant, il est impossible de cumuler la fortification de magie en activant plusieurs puits et celui que vous avez activé se rechargera à minuit. Pour tous les trouver, je vous conseille d'utiliser la carte interactive en libre téléchargement sur la page d'accueil comme toujours ^^