

## LES PIERRES CELESTES

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

Dernière mise à jour le 4 Juillet 2014

Les signes astrologiques n'existent plus dans Skyrim. Au lieu de cela, vous trouverez des Pierres Célestes, ou Pierres Dressées, représentant une constellation ; vous pourrez les activer afin d'obtenir un pouvoir. Ce pouvoir peut être un bonus constant ou un sort (sur soi ou sur autrui) qui ne pourra être lancé qu'une fois par jour.

Vous ne pouvez pas cumuler l'effet de deux Pierres Gardiennes **sauf** si vous possédez l'artéfact la Couronne d'Aéthérium qui se récupère avec l'add-on Dawngard lors de la quête secondaire *Perdue dans les âges* :-p

Les toutes premières Pierres Célestes que vous rencontrez dès le début du jeu sont les Pierres Gardiennes :



Voici ce que vous apporte chaque pierre :

PIERRE	DESCRIPTION	EFFET
L'Amant	Ceux placés sous le signe de l'Amant ressentent toujours son réconfort (Amélioration plus rapide de toutes les compétences)	La vitesse d'amélioration de toutes les compétences augmente de 15 %
L'Apprenti	Ceux placés sous le signe de l'Apprenti recouvrent leur magie plus rapidement, mais sont plus sensibles aux dégâts magiques	La vitesse de régénération de la magie double Deux fois plus vulnérable à la magie
L'Atronach	Ceux placés sous le signe de l'Atronach absorbent une partie des dégâts liés aux sorts et sont dotés d'une réserve de magie plus vaste, mais celle-ci est restaurée plus lentement	50 points supplémentaires de magie Absorption des sorts à 50% Régénération de magie à 50%
La Dame	Ceux placés sous le signe de la Dame récupèrent leur santé et leur vigueur plus rapidement	+25 % à la vitesse de récupération de santé et de vigueur
Le Destrier	Ceux placés sous le signe du Destrier peuvent porter plus d'objets et ne souffrent pas de pénalité d'armure	+100 en portage, pas de pénalité d'encombrement lié à l'armure
Le Guerrier	Ceux placés sous le signe du Guerrier apprendront les compétences de combat 20 % plus rapidement	La vitesse d'amélioration des compétences de combat augmente de 20 %
Le Mage	Ceux placés sous le signe du Mage apprendront tous les sorts 20 % plus rapidement	La vitesse d'amélioration des compétences de magie augmente de 20%
L'Ombre	Une fois par jour, ceux placés sous le signe de l'Ombre peuvent devenir temporairement invisibles	Invisibilité une fois par jour pendant 60 secondes
Le Rituel	Une fois par jour, ceux placés sous le signe du Rituel peuvent réanimer des cadavres à proximité pour qu'ils se battent à leur place	Tous les morts autour de vous s'animent et combattent à vos côtés
Le Seigneur	Ceux placés sous le signe du Seigneur résistent mieux à la magie et aux dégâts physiques	50 points de résistance aux dégâts 25 % de résistance à la magie
Le Serpent	Une fois par jour, ceux placés sous le signe du Serpent peuvent utiliser un poison paralysant contre leurs adversaires	Paralyse la cible pendant 5 secondes et inflige 25 points de dégâts
La Tour	Ceux placés sous le signe de la Tour ont la possibilité d'ouvrir automatiquement les serrures de niveau expert	Déverrouille toute serrure de niveau spécialiste
Le Voleur	Ceux placés sous le signe du Voleur apprendront les compétences de furtivité 20 % plus rapidement	La vitesse d'amélioration des compétences de discrétion augmente de 20%