

Sceptre de sécurité

Chaque fois que le porteur dépense une charge, ce sceptre crée un espace non dimensionnel, une sorte de "paradis de poche" dans lequel le porteur et jusqu'à 199 autres créatures peuvent demeurer en sécurité pendant un laps de temps maximal de 200 jours divisé par le nombre de créatures présentes. Ainsi, une seule créature (le porteur) peut y rester pendant 200 jours ; 4 créatures peuvent y rester pendant 50 jours ; 60 créatures peuvent y rester pendant 3 jours. Toutes les fractions sont arrondies à l'entier inférieur ; de sorte qu'un groupe comprenant de 101 à 200 créatures ne peut y rester qu'une journée.

Dans ce "paradis", les créatures ne vieillissent pas (excepté à cause d'effets magiques, tels que le lancement d'un sort de souhait), et le processus de guérison naturelle s'effectue deux fois plus vite que la normale. On trouve de l'eau fraîche et de la nourriture (fruits et légumes uniquement) en abondance. Le climat est approprié pour toutes les créatures présentes, de sorte qu'aucune protection contre les éléments n'est nécessaire.

L'activation du sceptre transporte instantanément son possesseur et toutes les créatures en contact avec lui à l'intérieur du "paradis de poche" (les membres de grands groupes peuvent se tenir les mains pour être tous indirectement en contact avec le sceptre).

À l'expiration ou l'annulation du pouvoir du sceptre, toutes les créatures affectées réapparaissent instantanément à l'endroit où elles se tenaient au moment de l'activation. Si quelque chose occupe cet espace, elles réapparaissent à une distance suffisante pour jouir de la place nécessaire.

Ce sceptre peut être rechargé par les efforts conjoints d'un prêtre de 16^e niveau ou plus et d'un magicien de 18^e niveau ou plus.