

Sceptre de suzeraineté

L'individu qui possède ce sceptre est capable d'exercer la suzeraineté (commandement, obéissance et féauté) sur des créatures à moins de 12" quand il active l'objet. De 200 à 500 dés de vie (ou niveaux d'expérience) peuvent être ainsi contrôlés, mais les créatures dotées d'une intelligence supérieure ou égale à 15 et possédant 12 dés de vie/niveaux ou plus, ont droit à un jet de protection contre la magie. Les créatures dirigées obéissent au porteur du sceptre de suzeraineté comme s'il était leur monarque absolu, mais si un ordre donné est résolument contraire à leur nature, la magie est brisée. Il faut 5 segments pour que le sceptre soit activé. Chaque charge dure 1 tour. Le sceptre ne peut être rechargé.