

Ce bâton, utilisable par toutes les classes, anime des squelettes et restes cadavériques avec le mot de commande « Debout ! » (1 charge). Les squelettes et zombis sont sous le commandement du porteur du bâton (voir animation des morts). Si le bâton devait changer de main, le contrôle des morts-vivants le suivrait. Les squelettes et cadavres n'ont pas besoin d'être complets, mais ceux auxquels il manque des parties verront, bien sûr, leurs actions et leur mobilité limitées. Une telle animation est permanente, durant jusqu'à ce que le mort-vivant ait été détruit.

25 % de ces bâtons ont des fonctions secondaires qui peuvent être déclenchées par tous les mages généralistes et la plupart des spécialistes, exception faite des enchanteurs, illusionnistes et transmutateurs. Ces bâtons majeurs peuvent réparer les os brisés (voir croissance d'os) ou rattacher plusieurs membres (voir greffe de chair) sur une plaie ou un sujet vivant. Ils peuvent aussi être utilisés offensivement pour attaquer les os de la victime (voir destruction d'os ou os vibrant (MJSR4)). Chacune de ces quatre fonctions secondaires prend une charge et nécessite un jet d'attaque réussi en combat si le sujet n'est pas consentant. Ces bâtons sont parfois surmontés par un petit crâne d'ivoire ou taillés dans l'os de la cuisse d'une créature géante. Les deux versions de ces bâtons peuvent être facilement enchantées (ou rechargées) par un nécromancien du niveau 12 ou plus. (25 charges).