

ELOMUS

Elomus fût fabriqué par un maître-forgeron efile aquatique pour équiper la garde personnelle de son Roi. Assemblé autour d'une armature d'os de créature marine, un complexe agglomérat de coraux bleu et jaune, sculptés en forme d'hydre des mers, il se termine par trois lames. Ces lames, si elles ressemblent à du métal sont en fait des dents taillées et traitées magiquement. La nature inconnue des dents utilisées fait beaucoup spéculer sur leur méthode de fabrication. Cette arme est très puissante, reste extrêmement rare et apporte une considérable puissance à son porteur.

Elomus : Trident +3 de frappe électrique. Arme à deux mains (tridents). Dégats : 3d4+3 + spécial. *Spécial* : *Elomus* inflige 2d6 points de dégâts électrique supplémentaires contre les créatures qu'il touche. La Résistance à la magie s'applique contre ces dégâts supplémentaires. Si l'adversaire subit plus de 6 points

de dégâts d'électricité lors d'une même attaque, il doit en plus faire un jet de sauvegarde contre la paralysie ou bien être étourdi 1d4 rounds. Enfin *Elomus* peut, une fois par jour, envoyer une puissante décharge électrique infligeant 5d6 points de dégâts électrique supplémentaires.

Particularité : *Elomus*, en tant qu'arme issue de la mer, nécessite, s'il est sorti de son milieu naturel, d'être plongé tous les quatre-vingts-dix jours dans une mer ou un océan et ce pendant dix-huit heures. Tremper *Elomus* dans de l'eau salé une heure par jour peut annuler ce besoin, mais il perd la capacité de lancer sa frappe électrique journalière.