**Laduner**, célèbre assassin qui ne refusait pas le combat frontal, portait une épée éponyme unique qui lui survécut à sa mort dans des circonstances douteuses. Sa lame sombre et d'aspect vitreux a été forgée à partir d'obsidienne tandis que son pommeau l'a été à partir de raies de lune. Ce pommeau très sombre aux reflets blancs est froid voire glacial au toucher. A chaque coup porté, elle zèbre l'espace d'une raie noire fuligineuse.

**Propriétés** (toutes les habilités sont considérées comme 20ème niveau sauf si l'utilisateur est d'un niveau supérieur) :

### Il s'agit d'une épée courte +5

*=> Elle est utilisable par toutes les classes ;*
*=> Seule une personne evil peut s'en servir ;*
*=> Dégât d'une épée longue (1-8/1-12);*
*=> Incroyablement légère ;*
*=> Manœuvrabilité d'une dague ;*
*=> Quick draw ;*
*=> Gain de +2 à l'initiative ;*
*=> Sharpness ;*
*=> Annihile la régénération ;*
*=> Elle est utilisable sous l'eau ou dans un fluide sans aucune pénalité ;*
*=> Detect magic & mineral at will ;*
*=> Detect object & creature (as locate object & creature), at will ;*
*=> Dispel magic, annihile slow, paralyzation or hold on a touch (3/D)*
*=> Find the path, 2/D.*

## Après un mois d'entraînement intense

*=> Capacité de repérer au combat une créature invisible ou dans un le noir même magique ;*
*=> Défense (maximum +4 en défense);*
*=> Habilité de fitness (dextérité à la place de la force) pour les to hit ;*
*=> L'utilisateur peut la lancer tel un javelot (range et dégât du javelot), elle reviendra à lui dans le même round (maximum 1 attaque / round) ;*
*=> Possibilité de diviser ses attaques sur plusieurs opposants.*
*=> L'utilisateur ne peut pas être flanqué ;*

**Après une période d'entraînement plus longue** dépendant du niveau et de la connaissance des armes de l'utilisateur, les propriétés de l'arme augmentent :

*=> Les dégâts équivalent à ceux d'une épée bâtarde (2-8 / 2-16) si tenue à deux mains ;*
*=> L'utilisateur gagne une attaque supplémentaire / round (maximum 3 attaques / round).*
*=> Dancing (à partir du 3ème round de combat, la capacité de Défense ne fonctionne pas), une seule attaque / round.*

Bien que non intelligente, comme tout objet de ce genre, **elle comporte son lot d'inconvénients** pour celui qui s'en sert régulièrement :

*=> Elle ne peut pas être utilisée avec une autre arme en même temps.*
*=> Son porteur devient peu à peu « paranoïaque ». Toute personne le regardant avec intensité est considérée comme une potentielle voleuse.*
*=> Elle absorbe les minerais (gemmes et filons de métaux) pour un montant entre 1 à 5% pour chaque filon ou trésor découverts.*

Un forgeron hautement gradé disposant d'une forge de qualité pourrait augmenter sa puissance (de +5 à +6). Le coût de l'opération nécessiterait de broyer des gemmes pour un montant de plusieurs dizaines de milliers de pièces d'or. Ce même forgeron, aidé d'un puissant magicien (niveau 18et plus), aurait les capacités d'ajouter des habilités supplémentaires pour un montant de plusieurs dizaines de milliers de pièces d'or par capacité ajoutée.