



## *Shadowslayers* Sigil of Scream



Jest to stosunkowo młoda Linia Krwi, stworzona w latach 20 XX wieku. Na pomysł jej wykreowania wpadli członkowie klanu Lasombra, pragnący stworzyć doskonałych ochroniarzy na swoje potrzeby. Projekt zakładał wykorzystanie zmieszanej krwi Assamitów i Lasombra, w celu stworzenia idealnego narzędzia śmierci, którego zdolności mogłyby współdziałać z Sferą Mroku i rozszerzać jej możliwości. Ponadto celem badań było uzyskanie dużej agresji w połączeniu z posłuszeństwem i karnością. Z tego powodu eksperymenty przeprowadzano głównie na seryjnych mordercach i psychopatach. Trwały one kilka lat, nie odnosząc większych efektów. Zaangażowani w nie mistycy korzystali z krwi linii Nieskalanych, bowiem z uwagi na Klątwę Tremerów krew głównej linii Łowców odrzucała obce domieszki, co powodowało śmierć obiektów badań. W końcu, w roku 1926, po dodaniu krwi Malkavian udało się osiągnąć sukces. Wybrany obiekt, Zander Wade, wykazywał pożądane cechy, a także objawiał moce, które można było uznać za mutację Sfery Mroku. Został związany krwią przez Aleksandra Darklake, mistyka prowadzącego eksperyment. Z jego krwi utworzono następnie trzy kolejne prototypy, z których przeżyły tylko dwa (trzeci popadł w obłąd). Dalsze badania dowiodły, iż uzyskana linia krwi posiada moce Klanu Łowców, a także możliwość zjednoczenia z mocami Otchłani, przewyższający zdolności Lasombra. Wykazywała jednak duża niestabilność psychiczną, skłonność do zaburzeń oraz światłowstręt. Badania zostały jednak przerwane. Członkowie Linii Nieskalanych z Black Hand dowiedzieli się bowiem o tego typu działaniach i zainterweniowali, zabijając Aleksandra Darklake. Zerwane więzy krwi pozwoliły Zander na wydostanie się z laboratorium, wraz z pozostałymi obiektami eksperymentów. Na zewnątrz Łowcy złożyli uciekinierom propozycję nie do odrzucenia – prośbę o przyłoczenie do klanu Assamitów i zdanie się na ich łaskę, lub Ostateczną Śmierć. Zander wybrał to pierwsze.

Klan Łowców przyjął Linie Krwi w swój obręb, po długich obradach dotyczących jej czystości i zgodności z wolą Haqima. O przetrwaniu tej linii w dużej mierze zadecydowały jej unikalne zdolności, z których Assamici pragnęli zrobić dobry użytek, a także pokrewieństwo z siłami Ciemności. Przyjęcie Shadowslayerów odbyło się przed zdjęciem Klątwy Krwi, tak więc ich istnienie wielu Wezyrów klanu odebrało jako odpowiedź na Klątwę: nową linię zrodzoną z

Tiamat poprzez wolę Haqima, narzędzie zemsty... Nie bez znaczenia był tutaj fakt, iż zarówno Zander, jak i obaj jego synowie uważali się za inkarnacje duchów Ciemności zrodzonych z Pramatki Tiamat.

Linia została wcielona w kastę Wojowników. Jednak niestabilność psychiczna jej członków oraz ich początkowe trudności w zaadoptowaniu się do zasad Klanu i opanowaniu żądy zabijania sprawiły, iż zyskała początkowo bardzo złą opinię. Postępująca degeneracja psychiczna w ich przypadku, niesie bowiem za sobą coraz większą obsesję związaną z ciemnością, zarówno wewnętrzną jak i zewnętrzną. Aby jej zapobiec Klan wyjątkowo zdecydował o konieczności wiązania Krwią większości Shadownslayerów. Więź stworzona w ten sposób tworzy silną przeciwwagę dla naturalnych skłonności i pozwala członkom Linii efektywnie egzystować. Panowie wybierani są zwykle przez Starszyznę Klanu z Silsila, co zapobiega wszelkiego rodzaju nadużyciom.

W ciągu kolejnych 30 lat Shadownslayers odnaleźli i zabili wszystkich Lasombra współpracujących z Darklake, oraz zniszczyli wszystkich jego potomków. Była to zemsta Klanu Assamitów, za wykorzystanie świętej krwi Haqima. Lasombra nie pozostali dłużni, rozpuszczając wiele plotek o tej Linii, które opisywały Morderców jako szalonych, skrajnie niebezpiecznych, spragnionych krwi psychopatów.

Zander (który w późniejszym okresie przyjął imię Aeshm) posiada obecnie VII generację. Przebywa głównie w Alamu, powiada się bowiem, iż Jamal chce mieć kontrolę nad założycielem tej Linii. Najbardziej znanym Shadownslayerem jest Vizaresh, zwany także Czarnym Aniołem, który zdiabolizował trzech Matuzalemów osiągając V generację. Jego działania są w dużej mierze odpowiedzialne za poprawę statusu Morderców w klanie macierzystym.

**Przydomek:** Mordercy (ogólnie) Skorpiony (w Klanie)

**Wygląd:** Przeważającą większość członków linii stanowią biali mężczyźni, przeistoczeni między 23 a 45 rokiem życia. Wśród Morderców nie ma kobiet. Skóra tych Wampirów nie ciemnieje (jak to ma miejsce u innych Assamitów) lecz pozostaje biała. Ubierają się najczęściej na czarno lub w ciemne barwy. Wielu preferuje czarne płaszcze i szerokie kaptury (które chronią przed światłem). Wyróżnia ich fakt, iż z uwagi na wadę klanową wszyscy noszą ciemne okulary. Zwykle robią dość niepokojące wrażenie, niczym postacie psychopatów z horroru. Wielu zresztą lubuje się w budowaniu tego rodzaju image.

**Schronienie:** Wielu Shadownslayerów mieszka w Twierdzach, przy Silsila, z którymi mają Więzy Krwi. Najczęściej dotyczy to zachodnich terenów Europy. Ci, którzy pracują w terenie, preferują miejsca o ponurej reputacji – związane z brutalną śmiercią. Najczęściej są to opuszczone budynki, w których ktoś został zamordowany, podziemia, krypty etc. Unikają światła, z tego powodu ich schronienia są zwykle położone pod ziemią, lub też są dobrze zabezpieczone przed nim (np. mają zabite okna etc.).

**Pochodzenie:** Shadownslayers przeistaczają tylko seryjnych morderców, najczęściej psychopatów. Zgodę na przeistoczenie musi wydać Klan. Często wybierają kandydatów wśród osób znajdujących się w celi śmierci, oferując im jeszcze jedną szansę...

**Kreacja Bohatera:** Natura bohatera zwykle odnosi się do jego psychopatycznych skłonności np. Manipulator, Potwór, Zbir, Ryzykant. Postawy mogą być bardzo różne, w zależności od tego jak głęboko postać ukrywa swoje popędy – choć większość Morderców po jakimś czasie nie odczuwa takiej potrzeby i raczej zaczyna się obnosić ze swoimi fascynacjami. Atrybuty Mentalne są zwykle najważniejsze. Inteligencja jest na ponad przeciętnym poziomie. Mordercy raczej wpisują się w archetyp inteligentnego psychopaty niż typowego wojownika. Drugorzędne najczęściej bywają Fizyczne, choć istnieje kilku specjalizujących się w manipulacji społecznej. W umiejętnościach ważne są Umiejętności i Talenty. Wielu posiada cechę Pokolenie i Mentor. Prawie zawsze mają wadę Związany. Częste są także Zaburzenia Psychopatyczne, Sadyzm i Obsesja związana z Ciemnością.

**Klanowe Dyscypliny:** Akceleracja, Śmierć, Asbu Ilat;

**Ścieżka:** Krwi. Choć istnieje kilku odszczepieńców na Ścieżce Złych Objawień, jednak Klan Łowców stara się ich wyeliminować, najszybciej jak to możliwe.

**Ułomności:** Wszyscy Shadownslayers są seryjnymi mordercami, którzy nie potrafią opanować swojej żądzy zabijania. Gracz powinien wybrać typ ofiar, który pociąga jego bohatera (np. szczupłe szatynki w wieku od 18 do 30 lat). Ujrzanie ofiary w sprzyjających okolicznościach zmusza Mordercę do działania (chyba, że wyrzuci on 3 sukcesy w teście Siły Woli ST =8). Sam akt zabójstwa zawsze przyjmuje postać specyficznego rytuału. Ponadto członkowie tej linii cierpią na światłowstręt i postępujące szaleństwo (należy mieć to na uwadze wybierając wady postaci), co jest efektem rozwijania mocy Ultimate Darkness.

**Organizacja:** Ta Linia Krwi została przyjęta przez Klan Assamitów i stanowi część kasty Wojowników. Formalnie więc wszyscy są sobie równi, aczkolwiek Aeshm cieszy się szacunkiem z uwagi na swoją wiedzę i doświadczenie. Vizaresh zaś z uwagi na dokonania.

**Zdobywanie Prestiżu:** Szacunek w Klanie zdobywa się tak samo, jak w przypadku innych Assamitów. Żaden Morderca nigdy jednak nie uzyska więcej niż 3 Prestiżu Klanowego (z uwagi na kiepską opinię o tej Linii i zaburzenia psychiczne). Żaden także nie zostanie Silsila ani nie uzyska ważniejszej funkcji w klanie macierzystym.

#### **Stereotypy:**

**Assamici:** Nasi bracia poprzez Krew i Ścieżkę. Jesteśmy im wdzięczni za to, że dali nam Dom, ale muszą jeszcze zrozumieć jakie jest nasze w nim miejsce...

**Brujah:** Amatorzy. Wielkość noża nie czyni cię skutecznym zabójcą, synku...

**Gangrel:** Zwierzęta, lecz nie bestie. Zabijają kierując się instynktem. Ja wnoszę swój instynkt na wyżyny sztuki.

**Giovani:** Nie widzę żadnego sensu w zajmowaniu się zleżałym trupem...

**Lasombra:** Nigdy nie zapomnimy tego, co nam uczynili. Dopóki choć jeden z nich chodzi po ziemi Ciemność w mych żyłach będzie pragnąc ich krwi.

**Malkavian:** Tak jak i my – widzą więcej. Lecz ich słabe umysły załamały się gdy spojrzeli w mrok, czający się za rozbitym lustrem. Dobrze, że przekazali nam swój dar – nic w przyrodzie nie ginie. My umiemy zrobić z niego właściwy użytek... (psychopatyczny śmiech)

**Nosferatu:** Przynajmniej są w pewien sposób szczerzy. Wszyscy jesteśmy potworami – oni to wiedzą. I tak jak my – nie starają się tego ukryć.

**Ravnos:** Tak, czasami sprzątam śmieci i zajmuję się ich utylizacją...

**Torreador:** Lubię prezentować im moją sztukę. Lubię jak krzyczą, pojmując, że przewyższa ona ich najgłębsze koszmary...

**Tremere:** Pamiętamy o Kłątwie, którą dotknęli nasz Dom i przysięgamy im Zemstę.

**Tzimisce:** Czasami ich działania bywają inspirujące. Choć wierzę, że moje pomysły są ciekawsze... Niemniej, jest z nimi coś nie w porządku.

**Ventrue:** Nie pozwalaj im patrzeć zbyt daleko w swą Ciemność – mogą się wystraszyć... A wtedy niewiele zarobisz, prawda?

**Wyznawcy Seta:** Czyż wąż, który próbuje połknąć skorpiona, nie umiera otruty jego jadem?

**Cytat:** *Zawsze czułem, że powinniśmy się poznać bliżej... Uwielbiam jak krwawisz... Smakuję twój strach... Wiesz, że tylko ja mogę cię zrozumieć, docenić twój ból... Bądź cierpliwa, jeszcze trochę... Śmierć przyjdzie dopiero wtedy, gdy jej pozwolę...*