



# Mothmen

***“Ya se que mi aspecto es horroroso, pero por favor, no grites. Muy bien. Ahora trata de calmarte. Así está mucho mejor. Bien, ¿por qué no damos un paseo? Uhhmm... aún no he comido nada, ¿y tú?”***

Esta terrorífica línea de sangre Ventrue parece surgida de una pesadilla monstruosa o de la imaginación de un escritor de novelas de terror. Espeluznantes, grotescos y despreciados por la sociedad vampírica, los Mothmen son auténticos horrores de la noche, criaturas sobrenaturales mucho más terroríficas que cualquier vampiro u hombre lobo.

Muchos eruditos sostienen que la línea de sangre tiene origen demoníaco dado su extraño aspecto, que fueron vampiros que firmaron algún tipo de pacto demoníaco para obtener su aspecto; estas conjeturas no están mal encaminadas, pero no son del todo ciertas. Parece haber contradicciones entre estas suposiciones y el comportamiento de los Mothmen, que en ocasiones demuestran ser más humanos que los propios humanos. Sea como sea, el origen de los Mothmen es un misterio, y solo el desaparecido fundador de la línea podría dar la respuesta.

El primer Mothman fue Christopher Grihimm, un joven abogado criado en Point Pleasant, un pueblo del estado de Virginia. Grihimm era un joven avisado, inteligente, ambicioso y con muchos recursos. Nada más terminar la carrera de Derecho en 1943, ganó unos cuantos juicios de forma sorprendente y su nombre apareció en los periódicos. No tardó en montar su propio bufete de abogados en Richmond y él y sus compañeros pronto se convirtieron en los mejores abogados del estado de Virginia.

En el 47, Grihimm aceptó un caso singular. Era el típico caso de corrupción y malversación de fondos, pero su defendido tenía “algo” en particular. Solo se citaba con Grihimm por la noche, y, antes que nada, le interesaba que el abogado consiguiera que los juicios solo se celebraran por la noche, alegando que tenía un extraño síndrome que no le dejaba dormir por la noche. A Grihimm no le importaba demasiado eso, pero supo apañárselas para que el juez accediera a la petición de su cliente. Como era su costumbre, Grihimm defendió a su cliente con maestría, y no solo consiguió ganar el juicio, sino que además logró que se el juicio se volviera en contra de la acusación. Sorprendido por las habilidades de Grihimm en el campo del derecho y la manipulación, el vampiro Ventrue decidió abrazarlo.

Grihimm estuvo diecinueve años sirviendo de agente y abogado particular a su sire, que resultó ser Howard Prinston, el propio Príncipe de Richmond. Siempre que el Príncipe tenía algo que negociar o un asunto que aclarar con la justicia mortal, Grihimm se encargaba de mediar las negociaciones, y siempre conseguía salir ganando. Pronto se hizo con un puesto de confianza entre los chiquillos de su sire, y acabó siendo nombrado Priscus de la ciudad.

La última misión que Prinston le mandó era más complicada de lo habitual; el empresario con el que tenía que negociar acerca de la propiedad de unas tierras era un tío duro, un hombre con mucho más carisma y astucia que el propio Grihimm. Prinston le dejó muy claras las cosas: si el hombre se negaba a ceder la propiedad, debía matarlo.



Grihimm estuvo toda una noche discutiendo con el tipo, pero este era más astuto que él y no pudo sacarle nada ni llegar a un acuerdo que pudiera satisfacer a su exigente sire. Así que decidió cumplir con el plan B: sacó un subfusil de su maletín y acribilló al hombre cuando este se disponía a marcharse. El cadáver cayó hecho un guiñapo al suelo, manchándolo todo de sangre. Aprovechando que no había “comido” esa noche, Grihimm decidió alimentarse del hombre. Se acercó al cadáver y bebió su sangre. Sin embargo, pudo apreciar que esta sangre era “distinta”; tenía un sabor más fuerte y embriagador que la sangre normal, y la bebió con gran deleite. Cuando prácticamente la había consumido toda, el cadáver del empresario se levantó riéndose de forma maníaca.

- *¡No tienes ni idea de lo que acabas de hacer! ¡Acabas de condenarte, miserable parásito!* –gritó el ¿hombre? al sorprendido Grihimm mientras se desvanecía.

Grihimm se quedó paralizado unos segundos después de que aquel “lo que fuera” desapareciera, pero viendo que no ocurría nada, se encogió de hombros y se dispuso a marcharse. No llegó a la puerta. Un dolor terrible se apoderó de su cuerpo mientras la voz del hombre retumbaba en su mente.

- *¡Has bebido la sangre de un demonio! ¡Prueba ahora el sabor de tu osadía!*

El cuerpo de Grihimm creció hasta prácticamente duplicar su tamaño. Su piel se volvió gris, sus dientes se convirtieron en afilados colmillos y sus ojos perdieron su color original para convertirse en dos brillantes y fantasmagóricas luces rojas. Para terminar con la espantosa mutación, dos enormes alas de insecto surgieron de su espalda en una explosión de sangre. Después de la transformación, Grihimm ya no parecía ni remotamente humano, sino una criatura de pesadilla.

Grihimm era consciente de que, con su nuevo aspecto, no sería aceptado por su sire y este mandaría asesinarlo, así que se limitó a desaparecer de Richmond y buscar un lugar donde ocultarse. Empleando sus nuevas alas, levantó el vuelo y llegó a Point Pleasant, su hogar natal.

No se sabe porque Grihimm actuó así. Quizás fuera el único lugar que se le ocurrió para ocultarse, o quizás, sabiendo que con su nueva forma no sería aceptado en ningún lugar, decidió volver a casa para observar a los suyos. La cuestión es que lo que ocurrió en Point Pleasant durante el 66 está considerado como uno de los episodios más negros de la Mascarada. Aunque Grihimm trató de pasar desapercibido al principio, no tardó en empezar a acercarse demasiado a sus víctimas y a “olvidarse” de borrar sus recuerdos. La gente empezó a hablar de los avistamientos del “mothman”, la criatura con aspecto humano y alas de insecto dotada de dos brillantes y terroríficos ojos rojos. Primero unos pocos, luego varias decenas, y al final, centenares de personas sencillas que nunca habían dicho disparates en su vida afirmaban haber visto al “mothman” vagando por el pueblo y observando a los habitantes. Muchos de los testigos que afirmaban haberlo visto de cerca tenían lagunas de memoria, y otros experimentaban un súbito debilitamiento tras su encuentro con el “mothman”. También se decía que tenía la habilidad de hacerse invisible, aunque sus ojos rojos seguían visibles, flotando en el aire. El nombre de “mothman” se volvió tan popular, que Grihimm acabó por llamarse Mothman a sí mismo, renunciando por completo a su verdadero nombre, sabiendo que ya no era, ni volvería a ser, Christopher Grihimm nunca más.



Por otra parte, Prinston había echo sus pesquisas acerca de lo ocurrido la noche que desapareció su chiquillo, y le pareció demasiada casualidad que los avistamientos del “mothman” en Point Pleasant empezaran apenas un mes después de la desaparición de Grihimm. Llegó a la conclusión de que si Grihimm no era el “mothman”, al menos tendría algo que ver con él. Y fuera lo que fuera, estaba poniendo histéricos a los humanos, así que tendría que acabar con él. Incapaz de ir por sí mismo a Point Pleasant, empezó a enviar sirvientes Dominados a los que llamó “hombres de negro”. La misión de estos “hombres de negro” sería entrevistar a los testigos, amenazarles para que no dijeran nada y buscar al “mothman” y eliminarlo. El plan parecía que iba a salir a la perfección, pero hubo un problema con los “hombres de negro”: al estar Dominados y con la voluntad prácticamente extinguida, carecían de habilidades sociales y el efecto fue más bien el contrario: los humanos se pusieron más nerviosos aún y Mothman pronto se enteró de las maquinaciones de su sire. Un año después de llegar a Point Pleasant, Mothman se marchó del pueblo. Se le ha vuelto a ver en contadas ocasiones por distintos pueblos de Estados Unidos, pero nunca con tanta frecuencia como en Point Pleasant.

Mothman no ha Abrazado hasta hace poco, cuando la soledad y el rechazo se hicieron insoportables para él y se vio obligado a crear descendencia para tener compañía, a pesar de que era consciente de que sus chiquillos también adquirirían su espantoso aspecto. Así creó una nueva línea de sangre que ha empezado a extenderse por Estados Unidos, y ha llegado recientemente a Europa. Parece que los Mothmen están Abrazando masivamente, pues cada vez son más los testigos en todo el mundo que afirman haber visto a humanoides alados de inquietantes ojos rojos. Los vampiros no saben porque hacen esto, pero más vale darse prisa y acabar con la línea de sangre antes de que sea demasiado tarde.

**Clan paterno:** Ventrue

**Apodo:** Engendros, Polillas

**Alianzas:** Los Mothmen son Desatados no por voluntad, sino porque no les queda más remedio. Debido a su aspecto, es imposible que un Mothman pueda ser aceptado en la sociedad vampírica, mucho menos aún en la humana, por lo que ponen en peligro la Mascarada y a todos sus compañeros. Los Cartianos, el Lancea Sanctum y el Invictus nunca aceptarían a un Mothman entre sus filas, por muy devoto de la causa que sea. Sin embargo, el Círculo de la Bruja y más raramente la Ordo Dracul se muestran menos reticentes a admitir a un Mothman; la primera por considerar a los Mothmen una encarnación de horrores de la noche mitológicos que aparecen en múltiples leyendas y que parecen tener alguna relación con los vampiros, y los segundos por considerarlos interesantes sujetos a estudiar. De momento no se han obtenido datos de Mothmen afiliados al Círculo de la Bruja, pero se sabe de al menos uno en el Ordo Dracul, del que se dice que es uno de los estudiosos más prometedores y ambiciosos de la Orden. Sin duda, es debido a que la trascendencia posiblemente le ayude a recuperar el aspecto que tenía antes del Abrazo.



**Apariencia:** No importan la raza ni el sexo; todos los Mothmen dejan de parecer humanos después del Abrazo. Su cuerpo aumenta de tamaño hasta medir más de dos metros, su piel se vuelve gris, todos sus dientes se vuelven afilados y puntiagudos, sus ojos se convierten en dos enormes y brillantes luces rojas, les crecen dos alas de polilla en la espalda y el sonido de su voz se altera hasta parecer el zumbido de miles de insectos (aunque se les puede entender). Como ropas suelen llevar los harapos que les quedaron después de la transformación, aunque se sabe de algunos que visten ropa hecha a medida. Sin ir más lejos, cuentan que el propio Mothman viste de traje y corbata como en sus tiempos de abogado. Casi todos los Mothmen llevan además gafas de sol para ocultar el brillo de sus ojos.

**Refugio:** Cualquier agujero que sea lo suficientemente amplio para esconderlos de la luz del sol es bueno para los Mothmen. Casas y fábricas abandonadas, campanarios de iglesias, cuevas cercanas a un pueblo, alcantarillas, túneles del metro... Todo vale.

**Trasfondo:** Los Mothmen solo Abrazan movidos por el odio o la desesperación. La eterna soledad a la que les condena su aspecto combinada con la locura propia de su clan paterno les lleva a Abrazar solo para tener compañía, aunque el trauma de la transformación suele hacer que el chiquillo acabe odiando profundamente a su sire. Otros Mothmen Abrazan movidos por el odio y la envidia, otorgando su horroroso aspecto a mortales vanidosos.

Después del Abrazo, los Mothmen suelen condenarse voluntariamente a una existencia aislada, pues pocos son aquellos que soportarían tener que convivir con aquel que les ha maldecido. Cazán en solitario y se pasan las noches recordando amargamente sus tiempos de mortal. Esta actitud les puede llevar a dos caminos: o se convierten en seres que cuidan con fervor de los humanos con el fin de que sus acciones hablen por ellos y sean finalmente aceptados en una sociedad, o se convierten en monstruos sanguinarios que matan y destruyen movidos solamente por la envidia.

Existe una creencia entre los Mothmen más espirituales: cuentan que aquello a lo que los vampiros llaman Golconda puede devolverles su aspecto original, por lo que no es de extrañar que los Mothmen que han oído hablar de la Golconda se dediquen a buscarla con todas sus fuerzas. Grihimm desapareció hace cinco años mientras buscaba la Golconda, y los Mothmen piensan que o bien fue destruido, o bien alcanzó la Golconda y ahora vaga por el mundo como un mortal, una vez más.

**Creación del personaje:** Hay Mothmen para todos los gustos, pues no siguen una pauta al Abrazar y pueden tener cualquier habilidad. Después del Abrazo, el desarrollo de Habilidades Sociales suele quedar en último lugar, pues su aspecto no les da demasiadas ventajas en las relaciones sociales, aunque algunos las desarrollan solo para poder emplear con efectividad sus poderes de Dominación. Se valoran los Atributos y Habilidades Físicas y Mentales a partes iguales, y los Méritos favoritos suelen ser físicos. Respecto a las Disciplinas, prácticamente todos los Mothmen desarrollan la Disciplina exclusiva Vuelo (ver más abajo). También desarrollan Dominación para facilitar la caza y borrar la memoria de sus víctimas, aunque los que enloquecen y acaban volviéndose sanguinarios terrores nocturnos prefieren Animalismo (con el que pueden controlar enjambres de insectos) y Vigor.



Los Mothmen, debido a la sangre demoníaca que corre con sus venas son Abrazados con 2 puntos en Potencia de Sangre (que adquieren gratuitamente). No obstante, han de adquirir obligatoriamente con sus puntos el Mérito Gigante (todos los Mothmen miden más de dos metros).

**Disciplinas de la línea de sangre:** Animalismo, Dominación, Ofuscación, Vuelo

**Debilidad:** Además de la debilidad característica de los Ventrue, el horroroso aspecto de los Mothmen hace que fallen automáticamente cualquier tirada social que no esté relacionada con aterrorizar o el uso de Dominación. Además, los siniestros ojos rojos de los Mothmen no pueden ocultarse ni con Ofuscación; solamente las gafas de sol impiden que se vea el brillo de estos.

**Organización:** No existe organización alguna en esta línea de sangre; los Mothmen son solitarios porque no les queda más remedio, y ni siquiera soportan verse los unos a los otros.

**Conceptos:** Monstruo sanguinario, guardián oculto de un pueblo, ángel vengador, buscador de la Golconda, cazador solitario, héroe sombrío, vampiro sin juicio que se cree un extraterrestre o un demonio.



## Vuelo

Las alas de insecto de los Mothmen no son solo un grotesco adorno; son completamente funcionales. La mayoría de los Mothmen aprenden tarde o temprano a manejar sus alas, por lo que pueden volar y moverse con mayor velocidad. Esto se refleja en la Disciplina Vuelo, exclusiva de los Mothmen.

Por cada punto que un Mothman tenga en esta Disciplina, añade un punto a su Defensa y a su Velocidad (siempre y cuando esté volando). Cada punto permite volar a una altura de cinco metros (los cinco puntos permiten volar a veinticinco metros del suelo). Un Mothman no puede volar más de una hora sin pararse a descansar durante al menos media hora antes de reemprender el vuelo.

Aquellos Mothmen que no hayan desarrollado esta Disciplina siguen teniendo las alas, aunque no han aprendido aún como emplearlas.

## Animalismo

Los Mothmen han desarrollado una variante de Animalismo, que les permite controlar insectos, incluyendo enjambres. Los Mothmen reciben un +2 para afectar insectos (+4 si se trata de polillas), en vez del -3 habitual del resto de Vástagos. No obstante, para afectar a otros animales sufren una penalización de -1. Tampoco requieren contacto ocular con los insectos para poder afectarlos.

Todos los Mothmen desarrollan esta variante, y son incapaces de aprender el uso tradicional de Animalismo. Si por alguna extraña razón, algún Ventrue ingresara voluntariamente en la línea de sangre, sus poderes de Animalismo cambiarían automáticamente a la variante Mothman.

*Nota: Esta variante es muy similar a la variante de Animalismo de las Melissidae. No obstante, se trata de dos variantes distintas. La variante Mothman es más efectiva con polillas, y sigue requiriendo concentración para emplear el poder de nivel 0000. Los Mothmen no pueden emplear tampoco las Devociones de las Melissidae.*

**Tipo de Documento:**  
**No Oficial**

**Autor:**  
**Cassius von Drakenhof (con la colaboración de Uxas)**

**Digitalizado por:**  
**Zettai van Ugen**

**Un documento de:**  
**Requiem Nocte**