



# Daeva

*No digas tonterías amor mío. Ya sé que no puedes vivir sin mí.*



Seductores y sensuales, los Daeva cultivan tanto el deseo entre sus presas como la perfección física entre ellos. Tanto los depredadores sexuales como los sensuales hedonistas forman las filas de este clan. Son depredadores sociales, que logran que su víctima venga voluntariamente a ellos, y que se someta a sus deseos. A pesar de su pasión aparente, muchos de ellos están muertos espiritualmente, pues la suya es una pasión artificial, y con el paso de los años y décadas manipulando al humanos y vástagos por igual, acaban viendo las emociones como una simple herramienta más. Esto provoca que muchos de ellos caigan en la depravación, con la vana esperanza de volver a sentir de nuevo.

Muchos de ellos también son políticos consumados, y hasta los que saben que no pueden confiar en ellos encuentran difícil resistirse a su magnetismo. La mayoría de las arpías pertenece a este clan, obviamente. Se sienten atraídos por la belleza y las grandes congregaciones de mortales, y por ello suelen frecuentar discotecas, prostíbulos, teatros, clubes de moda, garitos... sin importarles la clase social de sus víctimas, lo que les ha permitido convertirse en uno de los clanes más numerosos.

Se cree que son uno de los clanes más antiguos, pues su nombre está relacionado con la mitología persa. Algunos textos hablan de un Vástago llamado Aesma Daeva, pero no está claro si se trata del progenitor del clan, o se trata de una comparación con el demonio persa de la ira y la lujuria. Aunque de origen prerromano, se sabe que fueron uno de los clanes más activos en la Camarilla.

**Apodo:** Súcubos



**Alianza:** La mayoría de ellos pertenece al Invictus, donde pueden dar rienda suelta a sus talentos políticos. No son abundantes en el Lancea Sanctum, pero los que ingresan en él ponen tal pasión en ello que suelen ascender en la jerarquía fácilmente. Pocos ingresan en el Movimiento Cartiano o en el Ordo Dracul. Su presencia en el Círculo de la Bruja es escasa, y suele deberse más a un sentimiento de rebeldía que a su creencia en las enseñanzas de los Acólitos). Su presencia es alta entre los no alineados, por su creencia de estar por encima de las leyes y restricciones sociales.

**Apariencia:** Los Daeva suelen abrazar movidos por la pasión por la belleza, por lo que la mayoría de sus miembros suelen ser atractivos. Suelen seguir las tendencias y las modas mortales, para poder acercarse mejor a sus víctimas.

**Refugio:** Sus refugios son variados y cómodos, diseñados para impresionar a sus compatriotas, aliados o víctimas. Muchos de ellos están cerca de centros sociales o políticos.

**Trasfondo:** Los Daeva tradicionalmente han sido de clase social alta, aunque cada vez más se pueden encontrar de todas las clases sociales. Los sires buscan una combinación de encanto, cultura, seducción, tenacidad, pasión y belleza física. Muchos abrazan mortales por quienes se sienten atraídos, pero esta pasión casi irremediablemente se demuestra falsa con el tiempo. Pocas relaciones son tan eufóricas como las que hay entre un sires Daeva y su chiquillo, y pocas se enfrían tan rápidamente.

**Creación del Personaje:** Los Atributos y Habilidades Sociales suelen ser los primarios, especialmente para persuadir y seducir. También son frecuentes los Méritos Sociales, mostrando la relación del Daeva con la sociedad mortal y vampírica.

**Atributos preferidos:** Destreza o Manipulación.

**Disciplinas de Clan:** Celeridad, *Majestad*, Poderío.

**Debilidad:** Los Daeva son prisioneros de sus pasiones. Si tienen la oportunidad de disfrutar de su Vicio y no lo hacen, pierden dos puntos de Fuerza de Voluntad.

**Organización:** Los Daeva carecen de una estructura formal. La posición en el clan es un asunto puramente social, y los Daeva suelen competir entre sí tanto o más que con vástagos de otros clanes. Aquellos experimentados en la arena política y social logran una posición dominante en el clan.

**Líneas de Sangre:** Duchagne, Toreador, Xiao.



**Conceptos:** Hedonista hastiado, noctámbulo empedernido, dueño de un club de moda, asesino en serie, arpía a tiempo completo, vampiro aburrido que se excita al interpretar una criatura de la noche, Vástago político, portavoz de la alianza local, mecenas, “escolta” profesional.

**Estereotipos:**

- **Gangrel:** Son bestias, aunque sus cuerpos animales contienen una ferocidad terrible.
- **Mekhet;** Se ocultan en las sombras, pero ¿por comodidad o por miedo?.
- **Nosferatu:** Muestran en su exterior el interior que alberga cualquier Vástago.
- **Ventrue:** ¿Cuál es su mayor maldición, la debilidad de la mente o las responsabilidades de mantener a los compañeros?  
\*\*\*\*\*
- **Lupinos:** No gracias, los Gangrel ya son suficientemente salvajes.
- **Magos:** La idea de un mortal con esa clase de poder es... fascinante. ¿No estarán interesados en *conversar* unos minutos?
- **Mortales:** Son unos seres tan sencillos... Me alegro de no ser uno de ellos. Aunque... desearía recordar con más claridad sus sentimientos.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Heinrich von Murnau (Uxas)

**Digitalizado por:**  
Zettai Van Ugen

**Un documento de:**  
Requiem Nocte