

Manual de política sabbat

by Mu

07/16/2014

Reflexión y explicación de cómo jugar al juego político en el Sabbat. Más que un manual de estrategia para jugadores pretende ser una ayuda para que Narradores y Jugadores puedan entender y representar la política en la secta.

Es la primera vez que escribo usando pseudónimo “dentro de juego”. El motivo es que lo que digo se basa en una visión particular del Sabbat, que es refrendada o contradicha según el manual o el escritor de turno. Poniéndolo en boca de un personaje ficticio, el Narrador puede interpretarlo como quiera realmente.

Durante mis viajes por el Nuevo Mundo, frecuentemente fui a hacer lengua entre Anarcas y Brujah de la Camarilla. La principal causa de que un vampiro descontento no se una a nosotros suele ser el miedo a nuestro lado inhumano, bien por temor a nosotros mismos, bien por el pánico que sienten a abandonar su naturaleza humana. Puedo comprenderlo hasta cierto punto. Pero últimamente vengo escuchando una respuesta que se reitera cada vez más: “El Sabbat es como la Camarilla, en vez de tener que obedecer a un Príncipe, tienes que obedecer a un Arzobispo”. Dado que nunca hablamos con extraños nuestros asuntos internos, la idea sólo puede provenir de Arcontes y Justicars, con experiencia en luchar contra nosotros, que deben de estar propagando el rumor para contrarrestar nuestra oferta de libertad.

El caso más grave me lo encontré hablando con un Anarca italiano en los Estados Libres Anarcas. Este bato era capaz de recitar aproximadamente la jerarquía de nuestra secta: Regente (él dijo Rey) – Cardenal – Arzobispo – Obispo – Sacerdote. Que esta información la tenga uno de fuera es preocupante, y me planteé matar al bocazas, pero no lo hice porque desvelaría mi cobertura y echaría a perder el trabajo que estaba haciendo. El caso es que el tipo describía nuestra secta como una jerarquía militar donde todo el mundo sabía en qué sitio estaba, quién era su superior, y debía obedecer las órdenes o morir. Uno de los Anarcas dijo que pensaba que entre nosotros no había política, y él respondió que la hay, pero es mucho más directa y menos sutil que la de la Camarilla.

Esta visión tan distorsionada de lo que somos me hizo pensar mucho sobre mi propia secta, y cómo es esa política. La verdad es que la jerarquía existe nominalmente, y eso puede llegar a hacer pensar que el Sabbat es cuestión de jerarquía y cumplir órdenes. Que un bocachanclas, que no sabemos para quién puede estar trabajando, vaya soltando esas infamias es un inconveniente para el trabajo de reclutamiento. Pero más preocupante es que algunos de los jóvenes, con poco conocimiento de su propio entorno, han llegado a creer realmente que están atados a esa jerarquía. Y es por eso que me he animado a hacer un manual sobre la política en el Sabbat.

Los que me conozcan algo pero no del todo estarán flipando. ¿Juanjo el agitador contra la autoridad ahora pretende dar lecciones sobre como se lleva la política. Pues es cierto que nunca he ostentado posición ninguna de poder, pero al contrario de la imagen que se tiene de mí, he apoyado y defendido a tantos Obispos justos como a Obispos tiranos me he enfrentado. Por otro lado uno no sobrevive mucho tiempo en el punto de mira de los Ultraconservadores ni crea un par de revueltas sin aprender unas cuantas cosas sobre como se mueve la política. Por último, soy consciente de que parte de lo que diré va contra los ideales más elevados que defiendo, pero hay que tener en cuenta que ellos ya lo conocen, más nos vale a nosotros entender cómo se mueven los resortes para poder combatir en su terreno.

Los Pilares del Poder

Algunos de los “Vástagos” de la Camarilla que se pasan al Sabbat lo hacen pensando que aquí podrán tener autoridad en función de su edad y la influencia política que ostentaban allí. Cada vez que una ciudad cae en un asedio nuestro, no falta el aspirante a Príncipe que no consiguió sus objetivos entre los Camatas, y piensa que le será más fácil con nosotros, una secta con una media de edad muchísimo más joven. Normalmente dan una hostia tras otra hasta que se les bajan los humos o mueren (muchas veces en un intento de desertar).

El error es pensar que el poder político aquí se basa en los mismos principios que en la Camarilla. Hablando con Anarcas y Brujah que eran rebeldes pero no tenían la huevada para enfrentarse a su secta, los Camatas se someten a la tiranía del Príncipe basándose en cinco factores:

- La ley: Los Camatas tienen una serie de leyes que llaman Tradiciones, donde están respaldados los príncipes y los derechos que tienen.
- La paz: Cuando un Príncipe fuerte se impone a los demás aspirantes y la situación se estabiliza, se produce un período de paz.
- La seguridad: Los Camatas la valoran mucho porque les permite hacer sus negocios y hacer como que no son vampiros mezclándose con mortales.
- La edad: Está plenamente aceptado en la Camarilla que los Antiguos son mejores y que por tanto el que es mayor, gobierna.
- El linaje: El Clan al que pertenezcas y tus antepasados determinan, en parte, tu posición en la Camarilla. Casi todos los Príncipes son Ventrue, si no Toreador, y si no, Tremere. Si eres Brujah, puedes aspirar a ser el matón del Príncipe (y lo peor es que algunos se rebajan a ello). Si eres Nosferatu, ni eso, te tienes que quedar en tu alcantarilla lejos de los ojos de todo el mundo, no vaya a ser que les agües la fiesta a los demás recordándoles que no son humanos.

El Sabbat a prueba que intenta progresar siguiendo la misma lógica está abocado al fracaso. Nosotros no respetamos esas mismas cosas:

- La ley: En el Sabbat tenemos pocas, y las pocas que tenemos no las cumplimos demasiado. La mayoría de los hermanos ni siquiera saben cuáles son nuestras leyes, y algunos incluso ignoran que las tengamos.
- La paz: Tampoco es nuestra principal prioridad. Puede sonar raro a los de fuera, pero nosotros somos todos guerreros (incluso los que no saben luchar) y estamos acostumbrados al conflicto. Vivimos en una guerra permanente contra la Camarilla y los Antediluvianos, pero ni siquiera tenemos problema en enfrentarnos a los mandos cuando tratan de ser tiranos, o incluso unas manadas contra otras por territorio o cualquier otro tipo de disputa.
- La seguridad: Nosotros no tenemos tratos con la raza de Seth. No son nuestros amigos. No hacemos negocios con ellos. En vez de intentar invertir en sus empresas, el Sabbat por lo general simplemente coge lo que necesita, como si un animal en la naturaleza. También, como he dicho antes, llevamos el conflicto en la sangre, y no tememos tener que prosperar en una situación peligrosa, al contrario, afila nuestros sentidos y nos mantiene lejos del demonio de la ociosidad.
- La edad: Nuestra propia secta nació de una revuelta de los jóvenes contra los antiguos. Aquí la edad no se respeta, no significa nada. El poder que la acompaña es otra cosa, pero hablaré más tarde.
- El linaje: Mentiría si diría que no importa. Los clanes que destruyeron a su Antediluviano, al menos los que lo hicieron sobre la Revuelta Anarca, tienen más prestigio y suelen acaparar más posiciones de poder. También es verdad que son los más numerosos. Pero estas disquisiciones tienen menos importancia que en la Camarilla. Aquí un Nosferatu es un miembro tan orgulloso del Sabbat y tan digno de ser Obispo como un Lasombra o un Tzimisce.

¿Cuáles son entonces los pilares del poder aquí? ¿Qué necesita esgrimir aquí el que quiera liderar a otros? Aquí pongo unos ejemplos:

- La fuerza: Puede parecer crudo, y de hecho lo es. Aquí valoramos la fuerza, en parte porque nuestro objetivo es derrotar a los Antediluvianos y sus siervos, pero también porque lo hemos interiorizado desde que nacemos al Sabbat.
- El valor: Si no tienes la fuerza, al menos la osadía y la falta de miedo a la Muerte Definitiva consigue la admiración de los demás. Nadie espera que un neonato recién traído sea igual de fuerte que un tipo de 200 años. Tampoco se espera que acepte una Monomacia contra él. Pero el jovencuelo que se enfrenta al peligro sin pestañear empieza a ganar los puntos que pierde el Arzobispo que se queda escondido mientras los Sabbat de a pie combaten.

- El título: Indudablemente el “carnet de Obispo” te confiere algo de respeto y prestigio, aunque no es tan determinante como cabría pensar. Ya lo veremos más adelante.
- La libertad: Nosotros no necesitamos tanto que nos protejan como a los Camatas como el hecho de que sintamos que tenemos libertad para hacer lo que nos venga en gana.
- La ideología: Lo más extraño que tienen sectas como la Camarilla o algunos de los clanes Independientes es la falta de metas, o mejor dicho, el hecho de que sus miembros no estén implicados en las mismas. Es por eso que cuando hay problemas, sólo los más tontos de ellos, o los más sometidos a los Antiguos, se quedan para plantar cara. En el Sabbat tenemos un objetivo común, mejor dicho, varios objetivos comunes. El líder que quiera mantenerse ha de mostrar cómo consigue impulsar estos objetivos.

Titulitis

Como he dicho antes, la pirámide jerárquica de nuestros cargos puede llevar a error, y pensar que toda nuestra secta es una enorme cadena de mando regida por una disciplina férrea.

Hay muchas teorías sobre la peculiar temática de los nombres de nuestros cargos. Algunos dicen que fueron para reírse de la Iglesia, otros que vienen de los Lasombra, que en tiempos lejanos estaban metidos en la Iglesia, y hay quien piensa que es porque somos un culto. Sea cual sea la explicación de su origen, hay un motivo práctico para que se hayan mantenido, y es que por poco que sepas de la secta, está muy claro sólo con nombrar dos cargos quién está por encima de quién... oficialmente.

Pero, ¿cuánto manda un cargo? ¿Qué poder dispensa? En nuestra ley hay dos artículos referidos al liderazgo:

II. Todos los Sabbat servirán a sus líderes lo mejor que puedan mientras sus líderes sirvan a la voluntad del regente.

XI. El espíritu libertario será el principio fundamental de la secta. Todos los Sabbat tienen derecho a esperar y reclamar libertad de sus líderes.

Como veis, lo poco que hay escrito es bastante contradictorio. Mientras los líderes suelen recurrir al artículo II para afirmar su liderazgo, muchos Sabbat siguen haciendo lo que les viene en gana en virtud del XI. Yo personalmente entiendo que se ha de servir al líder siempre que sea en favor de la secta y no se esté coartando la libertad personal, pero tengo que reconocer que la cosa admite mil interpretaciones.

En el fondo, importa poco, porque al fin y al cabo el grueso del Sabbat, los que vas a encontrar en la calle y yo llamo “el Pueblo”, hace mayormente caso omiso de las leyes.

Al final no es una cuestión del título que ostentes, sino de qué autoridad puedas ganarte y por qué medios. Antes he comentado los pilares del poder, el que sepa enarbolarlos mejor es el que realmente consigue mover al Sabbat y que los demás hagan lo que quiere.

Este principio está presente desde arriba hasta abajo. En la parte más llana tenemos una eterna discusión: ¿qué es más, un líder de manada o un sacerdote? Pues, aunque tienen funciones distintas, al final dependen de la aprobación de sus hermanos. Incluso un líder fuerte que defiende su posición porque puede derrotar a cualquiera de sus hermanos en Monomacia, no será nada si no puede ganarse la aceptación (o en algún caso, el temor) de su manada.

En el siguiente escalón, tres cuartos de lo mismo. Hay diócesis donde los Obispos comandan las manadas como tropas y cada una hace la función que el Alto Padre tiene designadas, y hay otras en las que son las manadas las que tienen atemorizado al pobre Cura Gordo y éste no tiene más remedio que hacer lo que les dicen. En el caso ideal, pero poco común, hay un equilibrio perfecto con unas manadas que siguen las instrucciones del Obispo y le respetan, y a cambio éste cuida también de los intereses de las manadas y les devuelve el mismo respeto.

En cada escalón que subas, se repite el mismo cuento. Un Cardenal siempre tiene una cantidad de poder

impresionante. Pero si un Arzobispo siente que no le conviene seguir sus órdenes y se siente con el poder suficiente como para desafiarle, o que el Cardenal no tiene recursos que usar en su contra, el señor Arzobispo va a estar haciendo lo que a sus sagradas gónadas les plazca. Incluso un Regente puede ser débil y ser manejado o depuesto por sus inferiores.

Más aún está el hecho de que esta estructura no es tan rígida y matemática como parece. Existen diócesis sin Obispo, donde las manadas se coordinan solas para defender el territorio y hasta hay Archidiócesis donde ningún Arzobispo se ha levantado por encima de los otros candidatos, reemplazando su papel un consejo de Obispos, o incluso un caos total donde no hay más poder que el que imponen las manadas.

A otro nivel, en las dos manadas en las que he estado no había líder, sólo sacerdote. Cuando entré en la Garra Blanca, algunos me propusieron de líder, pero yo no quería arrojarme con ese puesto, ya que estoy más cómodo como asesor espiritual. No obstante, está claro que con mi personalidad, ejemplo y trayectoria, mi opinión era muy tomada en cuenta, y la mayor parte del tiempo ejercía de líder sin ostentar el nombre, sólo por el respeto que los demás tenían hacia mí. Incluso hubo veces en las que ese respeto me sirvió para inspirar y dirigir a varias manadas, sin que nadie tuviera que llamarme Obispo.

¿Estoy diciendo que los títulos no sirven? Tampoco es eso. El título es una carta de presentación, especialmente para aquellos que no te conocen. A veces puede respaldar tu autoridad, aunque rara vez por sí solo. La mayoría de los jugadores políticos terminan cogiendo uno u otro, porque siempre ayuda algo tener un respaldo lega u oficial. La jerarquía se va haciendo más relevante conforme vas subiendo la escalera, pero también suele ser porque por el camino acumulas la influencia que te respalda.

Las manadas

La organización clave del Sabbat no es el Regente, ni el consejo de Cardenales, ni el de los Priscos, ni la Mano Negra ni la Inquisición ni ninguna de esas. La institución del Sabbat es la manada, y todo lo demás está construido encima.

Especialmente aquí en el Pueblo, si no tienes manada no eres nada. Ya he dicho que se respeta la fuerza, pero, a pesar del ritual de la Monomacia, la fuerza muchas veces es la de la manada, no la del individuo. Un antiguo de 500 años puede hacer más bien poco en combate personal contra una manada bien organizada. La clave de su prevalencia no es su poderío personal, sino que probablemente tiene otras manadas para que luchen por él.

Y es que cuando la guerra ruge entre las filas del Sabbat, lo que cuenta realmente es el recuento de manadas con el que puedas contar. Esto es parecido a las guerras internas del Imperio Romano, donde los rivales contaban sus fuerzas en cuanto al número de legiones que controlaban (y dónde se encontraban).

Por supuesto, no todas las manadas son iguales. No es lo mismo una confradía o manada nómada con cientos de años de tradición a sus espaldas y algún antiguo entre ellos, que una que se ha formado con los cabeza de pala que han sobrado de un asalto. También hay manadas fuertemente militarizadas, manadas informales o manadas cuya labor es el estudio. Este factor es muy importante en las pequeñas pugnas, pero cuando se produce una guerra civil, o incluso cuando dos peces gordos están comparando sus fuerzas para ver quien ganaría, a veces la cosa se puede simplificar al puro número.

En cualquier caso, podríamos decir que la medida del poder de alguien estaría en cuantas manadas (o cuáles) podría movilizar, sea directamente o a través de intermediarios, en caso de necesitarlo.

La Monomacia supone un atajo a eso, pero más le vale al aspirante demostrar que puede después tomar las riendas, porque puede encontrarse teniendo que defender su recién ganada posición frente a sus rivales, y ésta vez fuera del terreno limpio del duelo ritual.

Ganando y ejerciendo el poder

Hemos visto que en nuestra secta prima la autonomía de las manadas, y que además la ley no siempre se cumple y el al líder se le obedece cuando este consigue hacerse obedecer. Esto pinta un panorama donde la

secta es ingobernable, e inoperante porque ningún poder puede coordinar las acciones de las dispares manadas.

Como bien saben los que han sufrido nuestros asedios, esto no es así. En el caos de los herederos de la Revuelta Anarca, algunos vampiros aprendieron a estimular a los demás para que hagan cosas. Liderando, no gobernando.

En el Sabbat hay dos facciones a los que este juego se les da especialmente bien, que son los Lasombra y los Unificadores. La Senda del Poder y la Voz Interior fue creada por los Guardianes, y realmente en ese clan hasta aquellos que no la siguen parecen moldeados por esa mentalidad. A esta gente se le ha dado especialmente bien jugar al peligroso, complicado y sutil juego de la política en el Sabbat. Pero, por suerte, no son los únicos: Tzimisce, Brujah y realmente vampiros de cualquier línea han tenido el entendimiento o la intuición suficiente como para prosperar. En cuanto a Sendas de Iluminación creo que existen cargos con casi todas ellas, aunque quizás la segunda más importante en cuanto a logros políticos sea, curiosamente, el Acuerdo Honorable. Supongo que a pesar de las limitaciones, sus obligaciones morales le apegan a la política de la secta, mientras su fervor puede ser causa de buena reputación.

Pero, ¿cómo se consigue que la peña haga lo que quieras? Voy a ir repasando las armas políticas más importantes. Si tenéis dos dedos de frente no os sorprenderá que la mayoría de lo que voy a decir tiene que ver con los pilares que mencioné antes.

La fuerza y el terror

Como he dicho antes, la fuerza es un valor que en el Sabbat se respeta por sí mismo. Hay tres formas en las que la fuerza ayuda a medrar en el Sabbat y a ejercer el poder.

La primera es pasiva, y tiene que ver con la reputación. Somos una secta de guerreros, y por tanto admiramos a los fuertes entre nosotros. Para que esta reputación te sea concedida no basta con tener fuerza, sino también valor y haber demostrado ambas cualidades. Lo ideal es tener hazañas contra los lameculos de los Antediluvianos, los lupinos u otros enemigos de nuestra raza. Pero si no están disponibles, muchos sabbateros no pierden la ocasión de mostrar la pasta de la que están hechos en Juegos de Instinto, e incluso en desafíos informales. Abusar de vampiros más jóvenes que tú no vale como hazaña, y entraría más bien en el apartado del terror al que me voy a referir después.

La segunda forma de hacer valer la fuerza es la más evidente, escalar posiciones mediante el rito de la Monomacia. Este rito se creó por primera vez como forma de evitar las guerras internas, permitiendo que dos vampiros se zurrasen solos en vez de involucrar a todos sus amigos y lameculos. Al establecer un duelo personal, se favorece al vampiro más fuerte, y con eso se supone que se promueve la fuerza dentro de la secta. Es una manera efectiva de ascender si piensas que las tienes todas contigo, pero como dije antes, después necesitarás otras bazas para mantener el poder, o simplemente para ejercerlo.

La tercera es la fuerza colectiva. Como dije antes, no tenemos miedo a un poco de conflicto interno (salvo que llegue a niveles de guerras civiles) y la cruda realidad es que si quieres que las cosas cambien (o que no lo hagan) muchas veces tienes que recurrir a la violencia. La mayor parte del tiempo no es necesario llegar a grandes conflictos, cada uno ha de intentar medir la fuerza, y muchas veces ese simple cálculo es suficiente para que el más poderoso, el que tiene más manadas, se imponga al otro.

Luego está el terror, que es la estrategia favorita de los Ultraconservadores. Según creen los machitos de la secta, la herramienta más efectiva de control es el miedo que los demás te tengan. Según dicen, es una emoción más poderosa que el amor o el deber. Y a lo mejor es cierto, pero el fallo de la estrategia está en que los Sabbat tenemos una ideología y unos ritos que nos enseñan a enfrentarnos a la muerte sin pestañear, reforzándonos un espíritu indomable que tarde o temprano tendrá que asomar. Y llega un día en que, tras enfrentarte al fuego en los Juegos de Instinto, al dolor en los ritos y al peligro en las Cacerías Salvajes, ya no te da tanto miedo ese personajes gritón o arrogante, y decides que si el Príncipe y su séquito no te dio miedo durante el asedio, tampoco le vas a aguantar tonterías a ese subnormal.

Otra forma más efectiva de ejercer el terror es el asesinato selectivo de tus rivales, así como de aquellos individuos que muestran un comportamiento honroso e independiente. Esto puede ser muy efectivo, pero si se empieza a sospechar que usas asesinos para quitar a tus rivales, puedes adquirir fama de cobarde, y eso es lo peor que puede ser un Sabbat. Si tiene la sartén por el mango, puedes aguantar gracias al miedo a tus asesinos, pero tarde o temprano tendrás un momento bajo y te encontrarás que te dan la espalda, o te pagan con la misma medicina.

En los lugares en los que se ejerce el poder por medio del terror, los curas gordos tratan de tener una población ablandada y sumisa. Suelen ser lugares donde la Camarilla está lejana y los ritos que se practican son pervertidos para enseñar mansedumbre y lameculismo en vez de valor y orgullo. He estado en sitios así, y da mucho asco. Una vez me dijo un bato: "Si un Obispo te escupe en un ojo, debes darle las gracias." Los vampiros de ese lugar no son Sabbat, son criaturas lastimeras y serviles.

Tratos y favores

Llega un momento en que ni tú, ni tu manada, ni en su caso tus subordinados, son suficientes. Es el momento de hacer arreglos con tus vecinos.

Los tratos son buenos, porque siempre se hacen para beneficio mutuo de los que los formulan. Generalmente requieren sacrificios, como exponerte al peligro luchando contra los enemigos del otro, pero se supone que los haces porque ganas algo a cambio.

Conviene ser honesto en los tratos, pues te juegas tu credibilidad a la hora de ser capaz de crear nuevos. El problema viene de que esto no lo comprende todo el mundo. Demasiadas veces he hecho tratos con una manada para luego descubrir que son unos niñatos inmaduros incapaces de cumplir su parte. Incluso los jugadores políticos maduros que comprenden la importancia de mantener la palabra te pueden dar por culo cuando el beneficio que sacan de su traición es mayor que la pérdida de prestigio que pudieran tener.

En teoría el Código de Milán obliga a los Sabbat a mantener su palabra, sólo ante otros Sabbat, pero ya he dicho antes que aquí la ley no se cumple excesivamente. Y tú vete a reclamar. ¿Te imaginas un líder de manada pleiteando ante un Obispo porque se supone que el líder de la otra le había prometido que colaborarían para echar a otra manada del territorio? ¿Y un Obispo que denunciase a otro cainita porque le había prometido que le ayudaría a destronar al Arzobispo, y éste no al final se ha rajado? Al final cuando pasan estas cosas estáis solos tú y tu cara de tonto.

Se dice que los antiguos de la Camarilla mantienen un código de honor muy importante en cuanto a los favores. Al parecer lo llaman Prestación, y es lo más parecido a un ritae que hay en su mierda de secta. Según las reglas de la Prestación un antiguo que recibe un favor de otro está obligado a devolverlo cuando se le pida, y si no, sufriría el ostracismo por parte de los otros antiguos. En realidad puede parecer estricto, pero es una ley muy inteligente, y les es tremendamente útil a la hora de mantener a los jóvenes sometidos.

En teoría la Prestación sería anterior a la Revuelta Anarca, y eso quiere decir que aquellos sabbateros realmente antiguos deberían mantener la costumbre, pero por algún motivo parece que la abandonaron, o bien no tienen la bondad de otorgarnos a los más jóvenes sus beneficios.

Sí hay un grupo en el Sabbat de los que te puedes fiar. Son los seguidores de la Senda del Acuerdo Honorable. Cumplir siempre la palabra puede parecer un impedimento, pero ellos sacan provecho y a eso se debe su buena posición en la secta. Ya que puedes confiar en que, casi seguro, van a cumplir su parte, los tratos con ellos son más fáciles y tienden a ser más comunes. Por tanto es más fácil construir relaciones de beneficio propio. También es cierto que a muchos los toman por tontos y les dejan en la estacada, pero los más listos tienen una lista negra de gente de la que saben que no se pueden fiar, y los más fuertes te aseguro que se vengarán de los abusos de confianza.

En conclusión: mantén tu palabra, cumple tu parte del trato y devuelve los favores, porque si no tu credibilidad se cae (y porque es lo que hay que hacer). Pero mantén siempre el ojo avizor, esperando la traición en cualquier momento. Eso, y un plan de venganza si te dejan tirado.

La ideología

En la Camarilla los antiguos están para beneficiarse, y los neonatos porque les obligan, o porque creen que algún día serán antiguos, con el permiso de los Antediluvianos, y les dejarán ser ellos los que exploten a los demás. En el Sabbat, y también incluso entre los Anarcas, estamos porque creemos en su causa, o al menos esa es la teoría. Es por eso que la ideología tiene mucha importancia en el liderazgo y en la reputación de un cainita.

Cuando se trata de usar la ideología, se suele tirar de una de las dos fuerzas contrapuestas que tiran de todo sabbatero: la libertad y la lealtad. Los de abajo dirán que hacen lo que quieren en nombre de la libertad, y los de arriba te exigirán obediencia en nombre de la lealtad. Los lealistas dicen que la única forma de ser leales a la secta es mantener la libertad extrema, de ahí su nombre.

Por tanto no es raro que la mayoría de las veces en las que se usa la ideología en la contienda política sea para representarte como campeón de uno de los dos principios, o, más comúnmente, presentar al rival como un mal Sabbat, bien por ser desleal a la secta, bien por ser un liberticida.

Este juego es el que previene que muchos de los antiguos se comporten como tiranos, o por lo menos consiguiera que lo disimulen. Si los Sabbat se terminan convenciendo de que es un liberticida, se rebelarán contra él o al menos no lo respaldarán. Por el lado contrario, aquellos que solemos reclamar más libertad, nos vemos obligados a demostrar nuestra dedicación a la causa del Sabbat una vez tras otra para evitar ser tomados por desleales.

Tampoco nos equivoquemos haciendo la relación inversa. No todo tirano se caracteriza por su lealtad (al contrario, suelen intentar mandar por interés), al igual que muchos de los vampiros que no responden a las llamadas de los líderes lo hacen también por interés, no por empeño libertario.

Este juego de etiquetas se puede complicar bastante más, y ahí ya entran en juego las audiencias a las que se quiera agradar. Si tuviera que ponerme una etiqueta, yo probablemente sería Moderado, porque siempre estoy reclamando más libertad, pero entiendo que debe haber gente que dirija los esfuerzos de la secta. Mis enemigos, generalmente me han colgado la etiqueta de Lealista, para tener con ellos a los que les tienen más miedo. La risa viene cuando yo, en ciertas ocasiones, he permitido que me coloquen la etiqueta sin desmentirlo, porque he sentido que me podía ganar a los Lealistas para mi causa. El juego político-ideológico puede ser muy complejo.

Manejando las facciones

Además de las manadas, hay muchas facciones a tener en cuenta. Políticamente, los Sabbat se dividen en Ultraconservadores, Status quo, Moderados y Lealistas, en orden de más tiranos a más libertarios.

Las líneas de sangre y clanes se suponen que no deberían tener mucha importancia, pero algunos sí que hacen piña para conseguir sus objetivos, como los Lasombra, Tzimisce, Nosferatu y, curiosamente, muchos Pander. Por eso recomiendo a todos ser abiertos y acogedores con todos los cainitas, pero también mantener contacto con la gente de su sangre.

Luego están las Sendas de Iluminación. Funcionan como congregaciones, y a veces la ética de la Senda impone, o favorece, ciertos puntos de vista políticos.

La Mano Negra, digan lo que digan, es un jugador político de por sí, y también está la Inquisición, que entra menos en política pero por donde pasa se hace notar.

Y encima todas estas facciones son transversales, de forma que se combinan todas con todas (aunque hay pocos Moderados y Lealistas en la Mano Negra). Para que luego digan que la política del Sabbat es directa y poco sutil.

Este manual se haría eterno, más de lo que ya se está haciendo, si tratase de analizar cada clan o cada Senda,

o cada mínima facción. Por abreviar diré que las manadas quieren territorio, el Status Quo poder, los Ultras menos libertad (y también poder), los Lealistas más libertad, los Moderados más libertad pero sin llegar a la plena anarquía. Los clanes cada uno quiere una cosa distinta (y también poder), las Sendas quieren libros, espacios para sus fieles, lugares de culto, y cada cual cosas según su ideología. La Mano Negra nadie sabe lo que quiere, pero apoya a los Ultras y el Status Quo, y la Inquisición quiere cazar infernalistas y autonomía para hacer sus cosas sin que les digan nada.

Pero toca decir que ganarte un clan o una Senda puede no significar mucho según las circunstancias. Al final un vampiro lo tiene complicado para hacer algo que vaya en contra de la postura de su manada. Así que al final, como dije, lo que vale es ganarte manadas. Por tanto, ganar una de estas facciones sólo sirve si hay manadas monoclan o monosenda, o si te sirve para ganarte el favor de algún vampiro específico que controla a una o varias manadas.

Las sectas dentro de la secta, la Inquisición y la Mano Negra, son asuntos distintos, pues suponen fuerza militar y política por sí mismas. Pero intentar manejarlas es complicado y peligroso. Por otro lado, si lograses emabucarles el resultado sería bestial. Tú verás el riesgo que asumes.

Planificación

Para triunfar en el Sabbat la planificación es tan necesaria como inútil en muchas ocasiones. El problema que existe es que es muy fácil que la peña se salga del guión. No hay que acomplejarse, la impredecibilidad es también una de nuestras mejores bazas, y quizás el factor responsable de que hayamos sobrevivido a cinco siglos de altibajos.

Un chascarrillo dice que el único que puede llevar a a cabo sus planes entre nosotros es un Malkavian que tenga diez personalidades, cada una con un plan diferente. Lo cierto es que tienes que tener una reserva de planes de contingencia, y al final del todo, saber improvisar muy bien.

Lo ilustraré con una anécdota de un asedio en el que participé. Lo estábamos clavando y los Camatas se habían visto obligados a atrincherarse en la mansión del Príncipe. Teníamos toda la casa rodeada por las manadas que se habían aputado al asedio. Como los Obispos al cargo de la operación se habían quedado en la base muy alejados de la acción, la estrategia de ataque estaba en nuestras manos.

Para elaborar el plan, decidimos reunirnos los líderes y sacerdotes de todas las manadas. Discutimos, y discutimos, y discutimos, y, de repente, las luces de la mansión se apagaron. Alguien se las había arreglado para dejarles sin suministro eléctrico, pero lo había hecho por su cuenta y sin consultarlo con nadie.

Por supuesto, nosotros aún no sabíamos si era eso, o era algún tipo de estratagema de los de dentro. Y por eso fuimos a avisar a las manadas de que se mantuviesen en guardia y no hicieran ningún movimiento, pero cuando llegué a los míos y antes de que pudiera explicarles el asunto, una manada había decidido por su cuenta montarse en una furgoneta y estaba arramblando con la puerta. El resto de manadas corrieron a entrar por el hueco, y nosotros hicimos lo mismo, porque era tarde para intentar controlar aquello.

La lección es que siempre, siempre, se sale alguien del guión y acaba con el elaborado plan. Por eso lo importante es saber reaccionar. El asedio fue, por cierto, un éxito rotundo, y aunque muchos de los Sabbat cayeron esa noche contra el fuego de los defensores, no sé si hubiera sido mejor con cualquier plan que hubiéramos hecho, si es que hubiésemos llegado a ponernos de acuerdo. Los Obispos, por su parte, imagino que tendrían complicado por su cobardía reclamar la ciudad a los valientes que realmente habían luchado y muerto en la Cruzada. Pero yo ya no estaba allí.

El desmoronamiento de los planes es más amargo y menos gracioso cuando se debe a la gente que falta a su compromiso, como he explicado en la parte de los tratos y favores. Te crees con una fuerza de la repanocha, te fallan uno o dos, y se te viene abajo toda la fuerza que habías calculado y acordado como un castillo de naipes. Es, tristemente, lo que ha pasado la mayor parte de las veces que he tratado de movilizar a la peña contra el abuso de ciertos líderes.

Conclusión: Ten siempre varios planes de reserva, y aprende a improvisar y lidiar con los cambios. Y siempre, siempre, ten prevista una ruta de escape, para cuando te quedes solo y con el culo al aire.

Terminando

El que pretende liderar a otros en el Sabbat ha de tener buenas manos derechas e izquierdas, y nunca relajar ninguna de las dos, y saber bien que sus ambiciones o inquietudes le pueden llevar a la Muerte Final. Es un oficio complicado, frustrante, peligroso e impredecible, pero nunca aburrido.

Aprended estas técnicas y usadlas en bien de la secta y de la libertad.

Juanjo Brujah, Nodista Callejero y Sacerdote de la Garra Blanca.