

sus familias y proporcionar una distracción y una pantalla contra nobles y otros grupos que intenten ver qué están tramando los espías que se sabe que tiene la regente), y los espías que han trabajado para ella desde hace años, desde amantes que le sirven sólo a ella hasta Altocaballeros fieles y "leales al reino" como Glarastir Rboligan.

El mayor miedo de Alusáir es que los magos de guerra se vuelvan completamente independientes y se alíen con nobles que quieran derribar a los Obarskyr, por lo que está tratando de lograr que algunos alarfbon la informen a ella, e intenta trabar una amistad sólida con Laspira, la segunda al mando de los magos de guerra, no sólo para tener algún tipo de control sobre estos, sino para gobernar mejor el reino como regente.

Es crucial que como heredero a un trono o a una casa noble estés al tanto, no sólo de las redes formales de espionaje que existen en tu reino o casa, sino también de las alianzas naturales y cotidianas (siempre cambiantes), grupos, amistades, rivalidades y odios entre tu corte o siervos y entre tus parientes. Dos viejos dichos pueden aplicarse a esto: "Si no te encargas de la política, la política se encargará de ti", y "manipular a otros humanos es a lo que se dedican los humanos". Un líder sobrevive y medra si sabe cómo leer las intenciones de la gente y cómo influir en lo que creen y en lo que hacen. Informar y desinformar dejando que se enteren o escuchen por encima ciertas cosas es una herramienta muy efectiva (y también que vean cosas que malinterpretarán, como la infame escena de pasión amorosa que supuestamente implicaba al personaje Hero en "Mucho ruido y pocas nueces" de Shakespeare). Los cortesanos y sirvientes utilizarán esto contra ti, incluso aunque tú nunca lo hagas contra ellos. Por lo tanto debes asegurarte de contar con varias fuentes de información, para que sea muy poco lo que se pueda mantener en secreto, o incluso lo que se puede retorcer o presentar de un modo sesgado ante ti.

Así, Alusáir avanza cada día a través de una senda plagada de trampas e intrigas, espías, anticipaciones y engaños, a pesar de lo cual la mayor parte del pueblo piensa que la princesa Alusáir tiene una vida cómoda en uno de los reinos más pacíficos y prósperos de todo Faerûn.

Las gentes de Cormyr tienen razón en sus juicios, lo cual quiere decir que la mayor parte de la realeza de Faerûn tiene un día a día que es mucho peor que este. Los príncipes y princesas que deciden retirarse de esta sucesión de problemas y malgastan sus días en frivolidades siguen estando sujetos al peligro (a pesar de todo, siguen siendo herederos reales, y como tales posibles objetivos de asesinatos, secuestros y coacciones por parte de los participantes en las intrigas políticas),

pero se les ve como gobernantes perezosos, estúpidos o simplemente inadecuados, y por lo tanto son menos útiles y más prescindibles. Si eres de la realeza, normalmente tendrás más poder para elegir tu estilo de vida del que posee la mayoría de la gente, pero no podrás escapar a tu herencia. Aunque intentes correr y esconderte de ella, te acabará encontrando; y aquellos que quieran utilizarte o tan sólo asegurarse de que estás muerto lo saben.

cómo gobernar un dominio

Se cuentan muchas historias de brillantes héroes que alcanzan el gobierno mediante las armas (normalmente acabando con monarcas malignos y decadentes), aunque sabios aguafiestas que han examinado siglos de ascensiones a tronos suelen llegar a la conclusión de que cualquier establecimiento de un nuevo gobierno en un territorio triunfa a la larga por los apoyos que logra el gobernante, no por la fuerza bruta (que podrá quizás dar el triunfo a corto plazo). Con el paso del tiempo, este apoyo puede transformarse en respeto hacia el gobernante o su dinastía y su aceptación como legítimo, y sólo será desbancado si se aleja de la gente (no cumple sus obligaciones y responsabilidades). Como nuevo gobernante, deberás intentar que la cambiante opinión pública te acepte.

A corto plazo, puedes obtener un apoyo máximo con el menor daño posible: un golpe de estado que implique sólo una masacre en la corte, sin ningún aluvión de nuevas leyes o de impuestos en ese momento, y con el "sin novedad, señora baronesa" o con beneficios menores para los plebeyos y que en general no implique cambios importantes ni desestabilizadores generalmente recibirá apoyo ("no me importa quién gobierna en el castillo, mientras pueda cazar algún ciervo y vender mis chirivías").

Entre los nobles cortesanos o los ricos, siempre habrá oposición a un nuevo gobernante que llegue mediante la fuerza o las hostilidades, ya que estos participantes en el juego del poder tendrán sus propias ideas sobre quién debe gobernar (casi siempre candidatos marioneta que puedan controlar). Si la reina Avori toma el trono con su espada y sus hechizos, ¿por qué no debería ser expulsada por los conjuros de tu favorito, que ha vivido en el reino toda su vida y se rumorea es descendiente de un hijo bastardo del viejo rey Nelzor? ¿Qué hace a Avori mucho mejor?



Un aventurero de noble cuna viajará en buena compañía