Il dominio di Skyrim

Il dominio di Skyrim
visto da uno straniero

di

Abdul-Mujib Ababneh

Durante i miei numerosi viaggi, ho conosciuto parecchi strani popoli e culture in diverse province dell'Impero e in ognuna di esse ho trovato metodi e forme di governo unici.

A Black Marsh, per esempio, il re argoniano si affida ai suoi assassini Squama dell'Ombra per eliminare segretamente le minacce, senza che la sua gente lo venga a sapere. Nella provincia imperiale di Cyrodiil, è l'imperatore a governare, ma non meno importante è il potere conferito al suo Consiglio degli anziani.

Durante un recente viaggio a Skyrim, il regno gelido e inospitale dei nord, ho potuto constatare per la prima volta la forma di governo unica utilizzata da questo popolo forte e fiero.

Pare che l'intera provincia di Skyrim sia suddivisa in diversi territori, detti feudi, e che ciascuno di essi abbia la propria capitale in una delle grandi città antiche. Ognuna di queste città è governata a sua volta dal re del relativo feudo, che prende il nome di jarl.

Gli jarl di Skyrim incutono timore nel complesso, seduti sui loro troni, pronti ad amministrare la giustizia o a inviare i propri uomini per annientare una minaccia locale, sia essa un branco di lupi ferali piuttosto che uno spaventoso gigante che si è avvicinato troppo a un insediamento.

Osservando questi jarl, ho notato che ciascuno di essi ha, com'è normale che sia, la propria personalità e il proprio metodo per governare. Quello che forse non mi aspettavo, soprattutto considerando la scarsa reputazione di cui godono i capi nord, ritenuti dei barbari incivili, era la struttura della corte di ogni jarl. Oltre al capo del

feudo che siete sul suo trono, ci sono una serie di funzionari, ciascuno addetto a un ruolo molto specifico e importante.

Il mago di corte consiglia lo jarl in tutte le faccende di natura magica e può vendere anche servizi o incantesimi ai visitatori della fortezza. Il sovrintendente è il principale consigliere dello jarl e di solito si occupa di tutti gli aspetti più mondani che riguardano la gestione della fortezza, della città o persino del feudo, a seconda del caso. E guai a chi è tanto sciocco da sfidare l'huscarlo, un guardaspalle personale che raramente si separa dallo jarl e che ha giurato di sacrificare la propria vita, se necessario, per salvare quella del suo onorevole capo.

Tuttavia, per quanto possa essere potente e influente ogni singolo jarl, la vera forza di Skyrim sta in quella del suo Re dei Re. Il Re dei Re è il sovrano assoluto, ed è sempre uno degli jarl. Esso viene nominato dall'Assemblea, un consiglio composto da tutti gli jarl. O almeno questa dovrebbe essere la procedura.

In realtà, invece, il Re dei Re giura fedeltà all'imperatore, e dato che Solitude è la città più direttamente influenzata dalla cultura e dalla politica imperiale, per generazioni come Re dei Re è stato eletto lo jarl di Solitude. L'Assemblea, dunque, è più che altro una formalità.

Tuttavia, mentre mi apprestavo a lasciare Skyrim, avvertivo un cambiamento nell'aria, un senso di trepidazione che attraversava parte del popolo nord. In molti sembravano scontenti della continua presenza dell'Impero nella loro terra e l'aver dichiarato fuorilegge il culto di Talos come nono Divino, in base a quanto stabilito dal Concordato Oro Bianco, il trattato di pace tra l'Impero e il Regno degli aldmeri, non ha fatto che inasprire questo sentimento.

Gli jarl di Skyrim governano ancora i loro feudi, sotto il controllo del Re dei Re nominato dall'Impero. Tuttavia probabilmente un giorno l'Assemblea si riunirà per eleggere un nuovo Re dei Re, che non sia, come sostengono in molti, un semplice fantoccio di Solitude al servizio dell'imperatore.

Qualora quel giorno dovesse arrivare, spero di trovarmi lontano da Skyrim, nella mia casa a Hammerfell, perché una decisione del genere porterebbe alla guerra civile, e temo che un conflitto simile eliminerebbe la fiera e nobile gente nord.

Il dominio di Skyrim

FormId	skyrim.esm:0ED04C
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED04C
Editor ID	Book3ValuableSkyrimRuleOutsiderView
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	14
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	271
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.