El gobierno de Skyrim

El gobierno de Skyrim:
La visión de un extranjero

de
Abdul-Mujib Ababneh

En mis viajes, que no han sido pocos, me he encontrado con muchas culturas y pueblos extraños en muchas provincias diferentes del Imperio. Y en todos ellos, he encontrado un método de gobierno y unas costumbres de liderazgo particulares a esa provincia concreta.

En Ciénaga Negra, por ejemplo, el rey argoniano depende de sus asesinos, los escamas sombrías, para eliminar en secreto una amenaza sin el conocimiento de su pueblo. En la Provincia Imperial de Cyrodiil, puede que el emperador gobierne directamente, pero no se puede subestimar el poder que tiene su consejo de ancianos.

Durante un reciente viaje a Skyrim, ese duro y gélido reino de los nórdicos, pude presenciar por primera vez la peculiar forma de gobierno de este pueblo fuerte y orgulloso.

Al parecer, toda la provincia de Skyrim está separada en territorios conocidos como comarcas, y cada comarca tiene su centro de poder en una de las grandes ciudades antiguas. En cada una de esas ciudades gobierna el rey de esa comarca, conocido como jarl.

Los jarl de Skyrim tienen en conjunto un aspecto fiero. Sentados en sus tronos, están listos para administrar justicia o para mandar a sus fuerzas a sofocar alguna amenaza local, ya sea una manada de lobos salvajes o un terrorífico gigante que se ha acercado demasiado a un asentamiento.

Durante la observación a estos jarl, encontré que por supuesto cada uno tenía su propia personalidad y un estilo de liderazgo singular. Pero lo que quizás no esperaba,

especialmente si se considera la injusta reputación de los líderes nórdicos de ser caudillos bárbaros o sin civilizar, era la estructura formal de la corte de cada jarl. Porque aunque el líder de la comarca sea el único que se sienta en el trono, también hay un conjunto de funcionarios que cumplen papeles muy específicos e importantes.

El hechicero de la corte aconseja al jarl en todas las cuestiones mágicas, y puede incluso vender sus servicios o sus hechizos a los visitantes del bastión. El administrador es el principal consejero del jarl, y generalmente se encarga de los aspectos más mundanos de la gestión del bastión, la ciudad o incluso la comarca, depende de la situación. Y ay del estúpido que desafíe al edecán, un guardaespaldas personal que raramente se separa del jarl y que ha jurado sacrificar su propia vida de ser necesario para salvar la de su honorable líder.

Pero con todo el poder e influencia de cada jarl individual, el verdadero poder de Skyrim viene de la fuerza de su rey supremo. El rey supremo es el dirigente que está por encima de todos los demás, y es siempre uno de los jarl elegido por la asamblea, un consejo formado para la ocasión integrado por todos los jarl, que se reúnen con el propósito expreso de elegir al nuevo rey supremo de Skyrim. O así es en teoría.

En la práctica, sin embargo, el rey supremo jura fidelidad al emperador, y como Soledad es la ciudad influida de forma más directa por la cultura y la política del Imperio, el jarl de Soledad lleva siendo el rey supremo desde hace varias generaciones. La asamblea, por tanto, es una mera formalidad, más un teatro que otra cosa.

Pero cuando me preparaba para abandonar Skyrim, pude notar un cambio en el aire, sentir la trepidación de parte del buen pueblo nórdico. Muchos parecían infelices con la presencia continuada del Imperio en su tierra. Y la prohibición del culto a Talos como Noveno Divino, una estipulación del Concordato Blanco y Dorado (el tratado de paz entre el Imperio y el Dominio de Aldmer), que solo ha servido para reforzar esa división.

Por tanto, aunque los jarl de Skyrim aún controlen sus comarcas, y esos jarl a su vez sean gobernados por el rey supremo aprobado por el Imperio, ¿llegará el día en que la asamblea se reúna para elegir un nuevo rey que no sea, usando las palabras de muchos, una "marioneta de Soledad"?

Si ese día llega, daré gracias por estar lejos de Skyrim, en mi propio hogar de Páramo

del Martillo. Porque tal decisión podría suponer perfectamente una guerra civil, y temo que tal conflicto desgarre en dos el fiero y hermoso pueblo nórdico.

El gobierno de 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.