

# GOBIERNO DE ARTABRIA:

La pirámide de poder de Artabria está formada por cinco niveles principales. Enpezando desde la cima:

1. **GUARDIÁN DE ARTABRIA:** Máximo gobernante de Artabria, quien viste el torque de hierro y se sienta en el trono de Ferromar. Según dicta la tradición, el Guardián de Artabria es el representante del Rey hasta el prometido retorno de Durstan.
2. **CONSEJO DE CLANES:** El Consejo de Clanes está formado por cuatro miembros del Consejo, que se corresponden con los máximos dirigentes de cada una de las regiones del reino. Aunque de vez en cuando se les ve por sus regiones de origen, por lo general se encuentran en la capital junto al Guardián, aconsejándolo y sirviendo como nexo entre el Guardián y las regiones.
3. **CAUDILLOS O VERGARLS:** Gobernador de una de las regiones de Artabria, inmediatamente por debajo del miembro del Consejo de Clanes correspondiente a dicha región. Son los responsables de hacer realidad en la región las decisiones tomadas en el gobierno central. Sirven de nexo entre los Xarls y los miembros del Consejo de Clanes.
4. **XARLS:** Gobernantes de cada uno de los asentamientos poblacionales de una región del reino. Toda aldea, pueblo o ciudad tendrá un Xarl, que además de gobernar servirá de nexo entre los civiles y los caudillos (Vergarls).
5. **CIVILES:** Súbditos del reino sin especial peso político.

## DISCREPANCIAS Y ELECCIONES ÁRTABRAS:

*"No lo mereces si no puedes defenderlo"-Durstan de Artabria.*

Ningún cargo es hereditario en Artabria, ni tampoco existe ningún requisito de procedencia, sexo o edad.

Desde tiempos inmemoriales, los Ártabros tuvieron claro que sólo existe un método de poseer algo de manera indiscutible, y ese método requiere acero.

En Artabria, ser el más fuerte no implica ser el que levanta la roca más grande, sino ser el último que permanece en pie. Desde siempre, quién ostentaría las posiciones de poder se ha decidido con un duelo entre los aspirantes (que deben demostrar tener la formación adecuada), demostrando que están dispuestos a dejarse la vida por sus ideales. Quien no está dispuesto a dejarse la vida, es indigno. Aun así, muchas veces sobreviven ambos contendientes, ya que los duelos terminan cuando uno de los oponentes no puede seguir o se rinde. Todo el mundo considera las decisiones sometidas a duelo como irrevocables en Artabria, después de todo han sido defendidas poniendo la vida en juego.

Cuando existe un grupo de individuos que discrepa con otro, cada grupo debe decidir quién defenderá la decisión. Cualquier discrepancia se decide con un solo duelo singular.

Por supuesto, con el tiempo, la cantidad de conocimiento y preparación necesarios para desempeñar un cargo político han ido aumentando debido al desarrollo del Reino. Debido a ello, únicamente se permiten duelos políticos (desafíos por decisiones o por ostentar cargos) entre individuos del mismo nivel político o un solo nivel superior (el Guardián solamente puede ser desafiado por los miembros de Consejo de Clanes, a su vez los miembros del consejo pueden ser desafiados por los Vergarls,

etc). Esta medida asegura que los gobernantes son gente preparada y fuerte. Cualquier ciudadano puede llegar a Guardián de Artabria, pero debe hacerlo gradualmente, escalando los niveles de poder uno a uno y demostrando tanta destreza mental como con el acero.