

L'EMPIRE ZUL

Généralité

Fondation : 117 AdE
Capitale : Koran-Rogh
Type de régime : Tribus nomades et dictature militaire
Dirigeant actuel : Mor-Mar-Zül, Chevaucheur du Souffle du Dragon
Population Humaine : 10 millions
Population draconique : Une dizaine de milliers



Historique des tribus Zul

I était une fois les Zûls.....

L'Empire Zûl naquit au début de l'âge des empires sous l'impulsion d'une rébellion qu'un homme orchestra. L'histoire et les légendes n'ont pues oubliées son nom.

Kar-Ho-Zûl fut cet homme.

L'autonomie Zûl

Introduction

Si l'histoire et les légendes ont pues retenir le nom de quelques personnages du passé de ces tribus barbares, elles n'ont malheureusement point retenues les événements qui on précédés la fédération des clans et ceux après. Si ce n'est que les Zuls étripèrent tous ce qui n'était pas des leurs. Ainsi c'est dans un souci d'éclaircissement que je m'en vais vous narrer l'histoire de ce peuple, qui en son temps et même encore aujourd'hui force l'admiration de certains dragons et la crainte d'autres.

L'histoire officielle raconte que le destin de ces tribus pittoresques fut étroitement lié à la chute d'un très vieux royaumes, celui de Molyar. Quel était ce très vieux royaume, l'histoire ne le dit pas. Mais la légende raconte que c'était un empire et que ce dernier s'étendait du sud des terres de l'Empire de Solyr à l'extrême pointe des terres gelées.

Alors que s'achève le premier siècle de l'âge des empires, Molyar n'a d'empire, plus que le nom. Il tremble sur ses bases et un simple vent de révolte suffirait à le faire effondrer.

L'exode

A la fin de l'âge des conquêtes, ce qui sera l'Empire Zûl n'est encore connu que comme le désert du souffle brûlant. Personne n'y vit. il sert de frontière naturelle entre le Royaume Molyar et les terres du nord qui deviendront l'Empire de Solyr.

A cet époque le nord est en guerre et la vie y est très dure. Des familles entières fuies la rudesse des

combats avant d'être exterminées par la rage et la haine qu'entraîne cette période sombre de l'histoire.

Plusieurs familles se regroupent alors, afin de former une caravane pour tenter de rejoindre le Royaume de Molyar.

Un homme va les conduire. Il se nomme Koran-Rogh c'est l' élu d'un enfant de Kroryn.

Il va tenter de conduire 30 familles à travers le désert du souffle brûlant afin qu'elles échappent à la guerre, au meurtre et au pillage. ils laissent tout derrière eux sachant qu'ils perdraient plus s'ils restaient.

Et ils partent. Les dragons les regardent. Les pensées de Szyl et de Kroryn les accompagnent et plus loin un sombre témoin sait qu'à sa porte vont naître de redoutables adversaires.

Les obstacles vont se succéder, la traversée va se faire dans la douleur et dans le sang. Beaucoup abandonneront, certains disparaîtront au grés des vents de sables ou des créatures hostiles. Des familles entières renonceront à poursuivre plus loin que de convenables oasis et d'autres seront décimés par la mort de tout leur membre.

Après tant de malheur et tant de souffrance, c'est l'opiniâtreté de Koran-Rogh qui aura raison de cette nature hostile à l'homme.

Finalement ils arrivèrent aux portes d'une cité du royaume Molyar. Là ils rencontrèrent des représentants du souverain et demandèrent asile auprès d'eux. La bêtise des hommes à parfois l'égale des monuments qu'ils construisent, car leur demande fut refusée. Le Roi de Molyar ne voulait pas que les querelles des gens du nord puissent venir dans le sud. Il ne voulait pas que ces même gens puissent supposer que son royaume soit une terre d'asile, et enfin que cette caravane soit porteuse de malheurs comme l'avait laisser entendre certains mages. La légende dira qu'ils étaient à la solde du Hérault de la Fatalité. Devant l'insistance des réfugiés le suzerain néanmoins magnanime, leur offrit les quelques oasis dans le sud du désert. Ainsi qu'une exonération de toute taxe Molyar.

Les familles s'installèrent enfin dans ce qui allait devenir des oasis fertiles. Mais La rudesse du climat étant telle qu'ils durent se faire nomade afin de subsister.

Koran-Rogh Zûl mourut quelques temps après lors d'un combat face à un enfant du maître de Kali. Déjà le dragon de la fatalité harcelait ces familles de réfugiées.

|| L'autonomie Zûl

C'est pendant la première décennie de l'âge des empires que va s'affirmer l'autonomie des nomades vis à vis de Molyar. En effet, deux générations ont passé et ce royaume n'a jamais cherché à occuper les oasis parsemant le désert du Souffle Brûlant. L'indépendance des nomades est, à cet instant, de fait pour tous.

Sauf pour certains qui voient en eux des gardes frontières efficaces et dociles. Mais alors, où est le problème me dira-t-on..... ???..... Griff.....!!!

La première oasis du désert du souffle brûlant en venant de Molyar ; Griff la porte du désert.

Un immense caravansérail où tout s'achète et tout se vend. Seulement Molyar ne l'a pas créé. Les réfugiés avaient créé ces infrastructures afin d'accueillir les familles du désert qui souhaitaient faire du commerce avec les marchands du royaume. Ce caravansérail n'était donc pas assujéti à l'impôt puisqu'il se situait dans le désert. Au bord certes mais faisant parti des terres octroyées aux réfugiés de l'âge des conquêtes.

Mais le royaume décadent a besoin d'argent pour mater les rebelles du sud que ne peuvent contenir les barons encore fidèles au roi.

Molyar décide alors d'intégrer officiellement les descendants des réfugiés au sein du royaume. Par ce décret et dans un sentiment d'égalité vis à vis des autres sujets du royaume les exonérations de taxes disparaissent. Les nomades du désert en âge de combattre doivent rejoindre l'armée du roi afin de rétablir l'ordre dans les provinces du sud.

C'est là bas dans le sud de l'ancien empire de Molyar que va naître le terme "Zûl".

Les nomades ne savent pas combattre autrement que sur le dos d'un Geidei, un gros lézard du désert. On les apprend à combattre à cheval des soldats bien organisés et habitués au terrain que ces fiers nomades du nord connaissent si mal.

L'apprentissage est difficile et long, si long que le roi ne peut plus attendre. Il décide néanmoins d'envoyer ces hommes dans le sud aider ses barons qui utilisent très mal cette cavalerie légère. C'est une boucherie. Ils chargent leurs adversaires avec un courage tel qu'il provoque la peur dans les

premières lignes ennemis, constituée essentiellement de vétérans. Ils chargent en hurlant zzzûûlll, et meurent au champ d'honneur. Mais le sacrifice de ces hommes n'est pas vain et la révolte des provinces du sud est mater.

Lorsque les rares combattants retrouvent leur famille, c'est un spectacle de désolation qui les attend. Les taxes Molyar ont eu le même effet sur leurs familles qu'un millier de lance rebelles sur leur cavalerie nomade. Ils ne leur reste plus rien sinon le droit d'errer dans le désert. Un ancien combattant va alors réunir les clans nomades dans un oasis du nom de Koran-Rogh. Nous sommes en 117 de notre âge et cet homme c'est Kar-Ho. Avec l'appui des familles il va demander au roi, l'autonomie des nomades du désert et la non ingérence du royaume de Molyar sur les oasis du désert du Souffle Brûlant. Dans un premier temps, le roi refuse mais Kar-Ho lui fait remarquer que son armé est dans un piteux état et qu'elle n'a aucune chance de mater toute rébellion nomades. Le roi accepte mais Kar-Ho sait que c'est pour gagner du temps. A son retour les chefs de familles donnent à Kar-Ho le titre de chef des clans nomades.

Sur les conseils du dragon Menkryn, avec lequel il est lié, le chef des clans envoie ses jeunes fils, suivre l'enseignement de Kroryn. D'autres chefs de famille l'imitent et c'est plusieurs centaines de nomades qui vont ainsi se rendre à Kar. Qui à leur retour formeront d'autres jeunes hommes au combat.

Pendant ce temps, l'armée de Molyar se renforce et au printemps de l'année 119, l'host du roi attaque et reprend Griff aux nomades. Kar-Ho est surpris mais il apprend que l'armée du roi est constituée de nombreux ex-rebelles échappés du gibet pour servir dans les rangs.

Maintenant l'armée de Molyar marche sur Koran-Rogh afin de mater les nomades.

Kar-Ho réunit son armée de nomade est réussit à surprendre l'armée du roi à quelques jours de marche de Griff. L'affrontement est d'une rare violence et les nomades chargent au nom de Kar-Ho-Zûl.

La mêlée va durer plusieurs heures et l'armée du roi doit battre en retraite sur Griff. La haine des nomades n'a d'égal que leur courage. Ils harcèle les hommes du roi de Molyar, transformant une retraite ordonnée en une débâcle sans nom. Voilà maintenant les nomades devant les défenses de Griff où le reste de l'armée du royaume s'est réfugiée. Sûr de sa victoire Kar-Ho-Zûl, comme l'appel ses guerriers, profite de la nuit pour se reposer. Il sait que son ennemi n'osera pas bouger par une nuit où Shar et Khymera sont absentes, c'est de mauvaise augure dit on. Mais pour qui ?

L'aube, se levant, voit une horde de nomade fondre sur les maigres défense Molyar de Griff quand soudain, surgissant de l'horizon, un vol de dragon s'abat sur les assaillants dont la surprise est totale. En quelques minutes les pauvres forces de Kar-Ho-Zûl sont mises en déroute par des enfants du maître de Nadjar.

Pourquoi ? Nul ne le sait sinon le Hérault de la Fatalité. Kar-Ho-Zûl voyant sa victoire s'échapper, se jettera sur un dragon de l'ombre qui n'aura point de mal à l'occire rapidement et sans souffrance. L'histoire retiendra qu'à mainte reprise les clans zûls ont tenté de reprendre Griff mais n'y sont jamais parvenu.

Le Seigneur de Kali le savait-ils à ce moment là ?

Cependant le roi n'avait plus la possibilité de mater les nomades zûls et une parti de son armée due repartir dans sud, là ou d'autre révolte l'appelée. La nation Zûl venait de naître pour le meilleur comme pour le pire



Les différentes tribus Zul

Les différents territoires :

- Les Plaines Azashuriennes
- Les Pics du Désespoir
- Les Landes Assassines
- Les Terres Ancestrales
- Les Monts du Silence

● Le Désert des Milles Sables

● Les Steppes Mortes

● Le Jardin des Martyres

Plaines Azashuriennes		
Clan Azashur	Famille Azashur, Felgan, Yesmit, Kalim	Bergers sédentaires
Clan Urt-Agi	Famille Urt, Agi, Navamesh, Turf	Bergers nomades
Clan Fra-Tër	Famille Fra, Tër, Igadir	Chasseurs nomades
Landes Assassines		
Clan Tern-Asam	Famille Tern, Asam, Valpur, Tokmet, Diram	Chasseurs nomades
Clan Metra	Famille Metra, Yoshe, Calim, Nostaf	Guerriers
Clan Noyamis	Famille Noyamis, Jema, Noder, Tasmät	Bergers nomades
Clan Arim	Famille Arim, Jiran, Felker, Noman	Sages et érudits
Terres Ancestrales		
Clan Mor-Mar	Famille Mor, Mar, Sig, Cataif, Tonam, Dgil	Guerriers
Clan Ibis-Shaïn	Famille Ibis, Shaïn, Nedjam, Tokmal, Sernef	Sages et érudit
Clan Amat	Famille Amat, Joda, Tekra, Molda	Chasseurs nomades
Clan Mo-Uzul	Famille Mo, Uzul, Fezim, Kovarim	Bergers nomades
Les Pics du désespoir		
Clan Urganor	Famille Urganor, Hurn, Metrok	Sages et érudit
Clan Hog-Fur	Famille Hog, Fur, Norui	Chasseurs nomades
Clan Vakal	Famille Vakal, Tazer	Guerriers
Le Désert des Milles Sables		
Clan Kan	Famille Kan, Djazer, Jektar, Tarek	Guerriers
Clan Tum-Nagra	Famille Tum, Nagra, Kolmun, Jossum	Bergers nomades
Clan Nadar-Shuf	Famille Nadar, Shuf, Mok, Fessi	Chasseurs nomades
Les Steppes Mortes		
Clan Nettem-Näin	Famille Nettem, Näin, Herna, Dessaye	Chasseurs nomades
Clan Fez-Tayan	Famille Fez, Tayan, Jakal, Djerma	Guerriers
Clan Omar-Taraf	Famille Omar, Taraf, Fanaïem	Bergers nomades
Clan Izmit	Famille Izmit, Torkan	Guerriers
Les Monts du Silence		
Clan Jassar	Famille Jassar, Bessa, Nomak, Geltem	Guerriers et erudits
Clan Nafa	Famille Nafa, Farnam, Nom, Assaïn	Chasseurs nomades
Clan Efer-Tiram	Famille Efer, Tiram, Lokmar	Bergers nomades

Le Jardin des Martyres		
Clan Nefra	Famille Nefra, Djefer, Manoud	Chasseurs nomades
Clan Aber-Oun	Famille Aber, Oun,	Bergers nomades

Plaines Azashuriennes

Clan Azashur

Famille	Chef de famille	Caste
Azahur	Noktam	Combattant
Felgan	Somnan	Erudit
Yesmit	Jektar	Artisan
Kalim	Nefer	Marchand

Clan Urt-Agi

Famille	Chef de famille	Caste
Urt	Zoltan	



Les différentes membres des tribus Zuls

Plaines Azashuriennes

Il est à remarquer que tout les noms en **Bleu** sont des personnages liés avec des dragons.

Clan Azashur

Famille	Chef de famille	Caste
Azahur	Noktam	Combattant
Felgan	Somnan	Erudit
Yesmit	Jektar	Artisan
Kalim	Nefer	Marchand

Clan Urt-Agi

Famille	Chef de famille	Caste
Urt	Zoltan	Combattant
Agi	Jergi	Voyageur
Navamesh	Nomar	Artisan
Turf	Dertan	Marchand

Clan Fra-Tër

Famille	Chef de famille	Caste
Fra	Kefer	Combattant
Tër	Dja	Combattant
Igadir	Abou	Combattant

Landes Assassines

Clan Tern-Asam

Famille	Chef de famille	Caste
Tern	Moak	Combattant

Asam	Moli	Combattant
Valpur	Humn	Combattant
Tokmet	Djoser	Combattant
Diram	Defjur	Combattant

Clan Metra

Famille	Chef de famille	Caste
Metra	Duran	Combattant
Yoshe	Grina	Combattant
Calim	Ibrahim	Combattant
Nostaf	Youssef	Combattant

Clan Noyamis

Famille	Chef de famille	Caste
Noyamis	Mohamed	Combattant
Jema	Ahmed	Combattant
Noder	Sahib	Combattant
Tasmat	Kadar	Combattant

Clan Arim

Famille	Chef de famille	Caste
Arim	Sid	Combattant
Jiran	Yousouf	Artisan
Felker	Asim	Mage
Noman	Moktar	Marchand

Terres Ancestrales

Clan Mor-Mar

Famille	Chef de famille	Caste
Mor	Marek	Combattant
Mar	Noctar	Protecteur
Sig	Derba	Combattant
Cataif	Toran	Artisan
Tonam	Ceder	Protecteur
Dgil	Yasim	Combattant

Clan Ibis-Shaïn

Famille	Chef de famille	Caste
Ibis	Domar	Combattant
Shaïn	Deneb	Mage
Nedjam	Milo	Voyageur
Tokmal	Loklar	Mage
Sernef	Sherif	Artisan

Clan Amat

Famille	Chef de famille	Caste
Amat	Andes	Combattant
Joda	Ramat	Voyageur
Tekra	Feisal	Combattant
Molda	Nod	Voyageur

Clan Mo-Uzul

Famille	Chef de famille	Caste
Mo	Endo	Combattant
Uzul	Leio	Marchand
Fezim	Janpak	Voyageur
Kovarim	Terpa	Combattant

Les Pics du Désespoir

Clan Urganor

Famille	Chef de famille	Caste
Urganor	Jek	Combattant
Hurn	Malek	Mage
Metrok	Idia	Erudit

Clan Hog-Fur

Famille	Chef de famille	Caste
Hog	Thot	Combattant
Fur	Yonem	Combattant
Norui	Kar	Combattant

Clan Vakal

Famille	Chef de famille	Caste
Vakal	Dien	Combattant
Tazer	Nasam	Combattant

Le Désert des Milles Sables

Clan Kan

Famille	Chef de famille	Caste
Kan	Fasul	Combattant
Djazer	Noktam	Combattant
Jektar	Murk	Combattant
Tarek	Okar	Combattant

Clan Tum-Nagra

Famille	Chef de famille	Caste
Tum	Danek	Combattant
Nagra	Namka	Combattant
Kolmun	Eram	Marchand
Jossum	Zark	Erudit

Clan Nadar-Shuf

Famille	Chef de famille	Caste
Nadar	Verk	Combattant
Shuf	Xolt	Voyageur
Mok	Zoltan	Combattant
Fessi	Dergo	Voyageur

Les Steppes Mortes

Clan Nettem-Naïn

Famille	Chef de famille	Caste
Nettem	Hurl	Combattant
Naïn	Tzal	Voyageur
Herna	Mork	Voyageur
Dessaye	Asim	Combattant

Clan Fez-Tayan

Famille	Chef de famille	Caste
Fez	Jilk	Combattant
Tayan	Tief	Combattant
Jakal	Saïm	Combattant
Djerma	Omar	Combattant

Clan Omar-Taraf

Famille	Chef de famille	Caste
Omar	Olk	Combattant

Taraf
Fanaïem

Aziz
Mohamed

Marchand
Voyageur

Clan Izmit

Famille
Izmit
Torkan

Chef de famille
Djamel
Sahib

Caste
Combattant
Combattant

Les Monts du Silence

Clan Jassar

Famille
Jassar
Bessa
Nomak
Geltem

Chef de famille
Djosem
Marmoud
Denak
Teneb

Caste
Combattant
Combattant
Erudit
Artisan

Clan Nafa

Famille
Nafa
Farnam
Nöm
Assaïn

Chef de famille
Maruk
Youssef
Arek
Darim

Caste
Combattant
Voyageur
Mage
Voyageur

Clan Efer-Tiram

Famille
Efer
Tiram
Lokmar

Chef de famille
[Asim](#)
Yolm
Cafim

Caste
Combattant
Marchand
Voyageur

Le Jardin des Martyres

Clan Nefra

Famille
Nefra
Djefer
Manoud

Chef de famille
[Kader](#)
Assan
Efez

Caste
Combattant
Combattant
Voyageur

Clan Aber-Oun

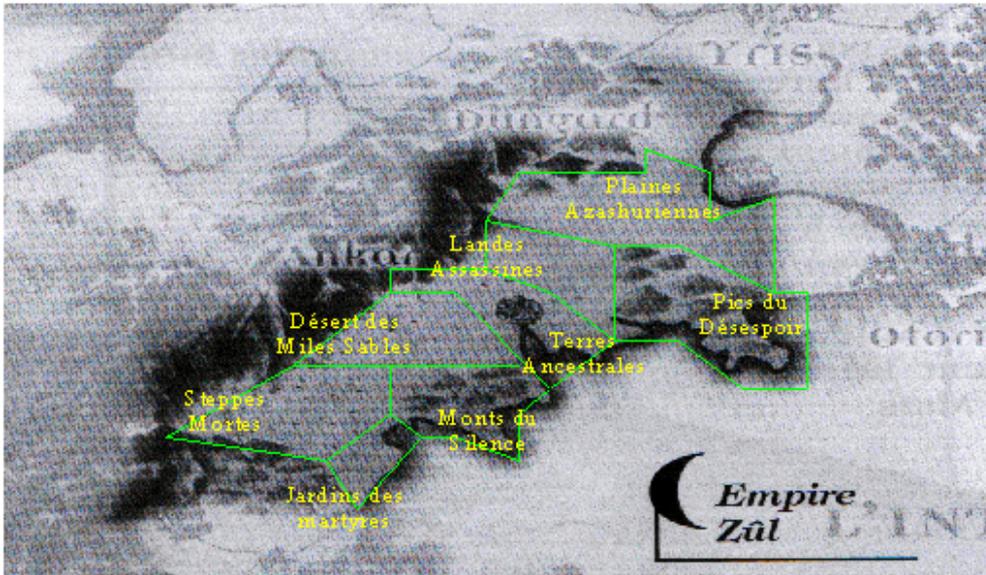
Famille
Aber
Oun

Chef de famille
[Djel](#)
Aroun

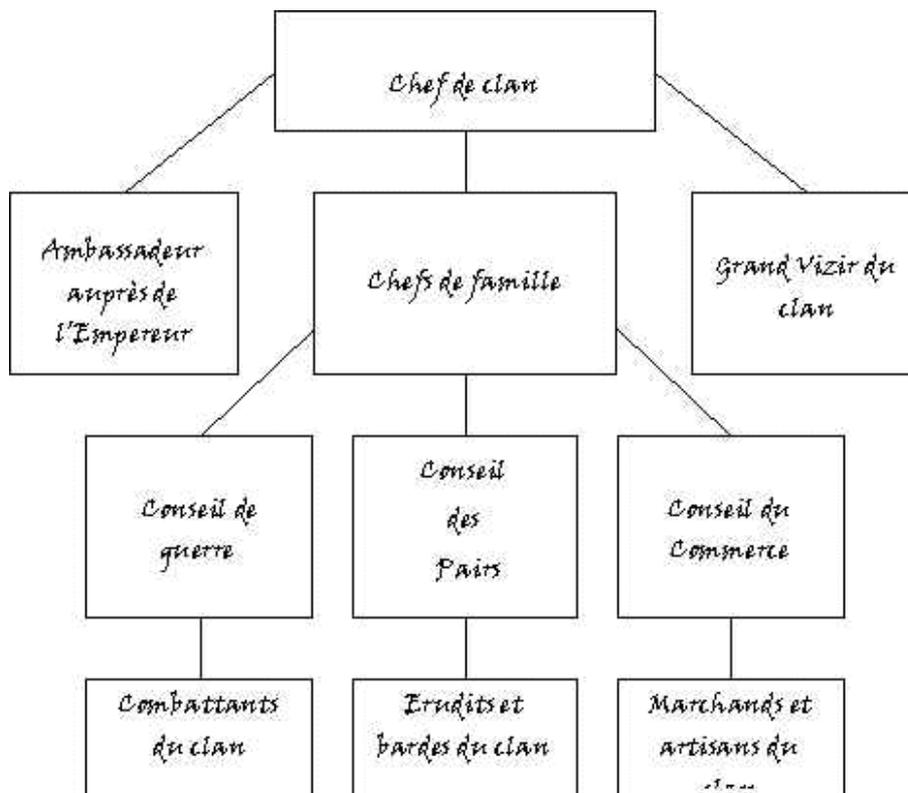
Caste
Combattant
Marchand



 **répartitions des différentes tribus**



Organisation des clans Zûls



Cette partie est consacrée à la structure hiérarchique du clan quant à sa tête.

Un prétendant au titre de chef de clan a pour obligation de défier l'actuel chef de clan en combat singulier. Mais auparavant, il doit faire état de ses exploits et être un élu des dragons afin de justifier sa demande auprès des chefs de famille. S'il fait parti d'une des familles du clan cela ne pose aucun problème, mais si cette famille n'y est pas rattachée alors en aucun cas il ne peut prétendre au rôle de chef de clan.

Après avoir battu le chef en place, le prétendant devient à juste titre chef de clan et se voit confier les

rôles, responsabilité et devoirs dû à son rang. Il nomme un ambassadeur (généralement il garde l'ancien) qui fera part à l'Empereur et aux autres clans du changement de chef. L'ambassadeur reste le plus souvent près du clan car les tribus sont principalement nomades. Il se rend à Koran-Rogh que très rarement sur demande de son chef ou de l'Empereur. Comme il est expliqué dans les Grand Dragons la diplomatie n'est pas le point fort des Zuls et donc ceci démontre la faible utilisation des ambassadeurs. Les relations diplomatiques entre les tribus Zul sont basées sur le respect des ancêtres de chaque clan, les rapports de force et leur foi envers les dragons.

Après avoir nommé son ambassadeur, le Chef doit écouter les doléances du conseil des chefs de famille qui propose un nouveau Grand Vizir de clan si le dernier a été destitué de sa charge. Le Grand Vizir conseillera le Chef de clan sur toutes les affaires qui sont à sa charge. Il sert aussi de contre-pouvoir en cas de dérive du chef pouvant entraîner la perte du clan et donc des autres familles que celle au pouvoir.

Dans les doléances les chefs de familles proposent aussi des personnes qui siégeront au conseil des pairs et au conseil du commerce. Ces personnes peuvent être issues d'un des anciens conseils Le Grand Vizir, qui vient d'être nommé, saura conseiller le chef sur le choix de ces personnes. Chaque famille doit avoir un représentant et un seul dans chaque conseil. Le nombre de famille influe donc sur la taille des différents conseils.

Indépendamment du conseil des chefs de famille, le Chef de clan choisit son conseil de guerre avec toujours l'obligation de choisir une personne par famille et une seule uniquement.

Beaucoup de problèmes seront réglés par le chef de clan d'une façon très martiale. En générale le Grand Vizir, l'ambassadeur et les conseils n'interviennent uniquement si le Chef de clan le leur demande. S'ils existent c'est par respect pour les traditions et pour garder une certaine cohésion au sein du clan. Néanmoins, dans le passé certains chefs ont essayé de faire sans les conseils de leur Grand Vizir, ambassadeur et autres conseillers. L'hérésie dénoncée alors, par certains dragons protecteurs de la famille ou du clan, provoqua la chute rapide des tyrans et autres despotes.

Joueur ce qui suit ne te regarde pas si tu souhaites conserver le plaisir d'une partie de Prophecy

Ce qui suit s'adresse uniquement aux MJs :

A l'heure actuelle, l'alliance des porteurs de sang existe et elle respecte les traditions Zuls.

En regard de l'issue du scénario, le sang de Kezyl, les chefs Zuls pourchasseront ceux qui attentent à la vie d'un dragon mais ne changeront en rien leur objectif. Les armes seront détruites et les Pjs peuvent s'ils ont le temps négocier la neutralité de Fort Médian.

Le Chef de clan

Rôle : Chef des familles regroupant le clan.
Rendre la justice dans son clan.
Gardien des traditions et interlocuteur des Dragons.
Organiser la survie de son clan.
Représenter son clan auprès des autres clans.

Accession au poste : Dans la sueur et dans le sang lors de défi.

Responsabilités et devoirs : Responsable de son clan devant l'Empereur et devant les autres chefs de clan.
Responsable de ses décisions prises devant les familles composant son clan.



Le Grand Vizir du clan

Rôle :	Secondar son Chef dans son rôle de justice. Conseiller le Chef de clan dans l'exercice de ses fonctions. Rédacteur des lois, décider par le chef.
Accession au poste :	Proposition du conseil des chefs de familles, avec aval du Chef de clan.
Responsabilités et devoirs :	Responsable de ses verdicts en accord avec les traditions de son clan. Contre pouvoir, apportant un équilibre à la tête du clan. Devoir administratif.



Ambassadeur auprès de l'Empereur

Rôle :	Représentant de son clan auprès de l'Empereur. Intermédiaire entre l'Empereur et son Chef de clan
Accession au poste :	Nommé par le Chef de clan
Responsabilités et devoirs :	Devoir de rapport sur les décisions prises par l'Empereur concernant son clan et son clan.

Les Chef de familles

[Voir l'organisation de la famille](#)

Conseil de guerre

Rôle :	Conseiller le Chef de clan sur les décisions à prendre lors de conflits armés Conseils stratégiques et tactiques à plus ou moins longue échéance.
Accession au poste :	Nommé par le chef.
Composition du Conseil :	1 membre de chaque famille.
Responsabilités et devoirs :	Devoir de conseils auprès du Chef de clan, quant à la puissance militaire à posséder pour se maintenir ou progresser au sein de l'échelle sociale des clans Zul. Responsable de l'entraînement des guerriers du clan, de leur morale et de leurs compétences à défendre le territoire du clan.

Conseil des Pairs

Rôle :	Conseil le Chef sur les décisions à prendre lors de crises politique, et toutes situations ayant référence aux tradition et aux ancêtres Présente régulièrement un rapport sur les relation du clan avec les autres clans Zul.
Accession au poste :	Nommé par le conseil des chefs avec l'aval du Chef de clan
Composition du Conseil :	1 membre de chaque famille.
Responsabilités et devoirs :	Responsable des relations diplomatique avec les autres clan.

Devoir de conseil auprès du Chef de lan quant à la survie du clan ainsi que son statut dans l'échelle sociale des clans Zul.



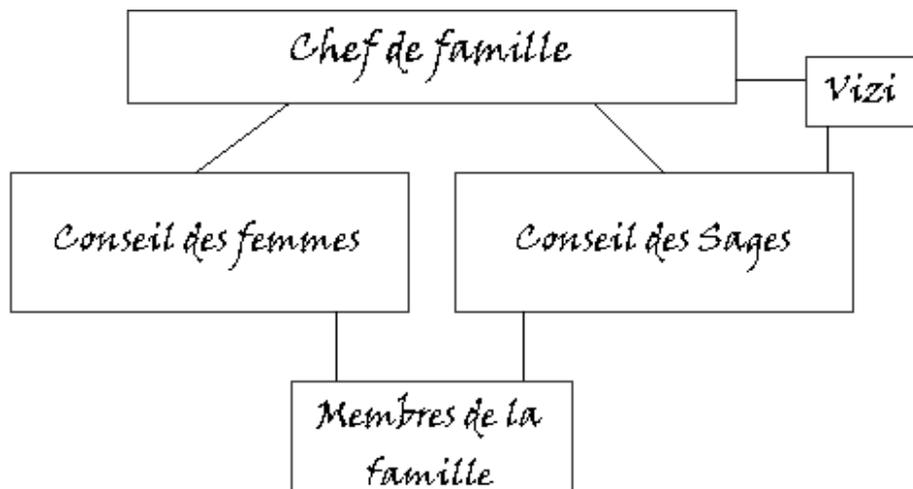
Conseil du commerce

Rôle : Conseil le Chef sur les décisions à prendre relatives au commerce avec les marchands étrangers ou à l'Empire
Accession au poste : Nommé par le conseil des chefs avec l'aval du Chef de clan.

Composition du Conseil : 1 membre de chaque famille
Responsabilités et devoirs : Responsable des relations commerciales entre les familles, entre les clan et autres étrangers à la nation Zul.
Responsable de la perception des taxes et des impôts sur les membres du clan et les étrangers foulants le territoire
Devoirs de conseil auprès du chef quant à l'organisation du clan et de sa survie.



Organisation d'une famille Zul



Chef de famille :

Rôle : Organiser la survie et la pérennité de sa famille

Prise de pouvoir : vainqueur du combat d'un prétendant contre le chef en poste ou le descendant directe de l'actuel chef de famille.

Responsabilités et devoirs devant les membres de la famille :

- Représentant de l'autorité du chef de clan devant les membres de sa famille
- Symbolise sa famille au sein du conseil des chef de famille
- Propose les membres de sa famille susceptibles de la représenter au sein des différents conseils sauf celui de la guerre.
- Propose le Vizir de sa famille au poste de Grand Vizir ou d'Ambassadeur du clan.

**Vizir :**

Rôle : remplace le chef de famille lors de ses absences

Prise de pouvoir : Nommé par le chef

Responsabilités et devoirs devant les membres de la famille :

- Devoir de conseil auprès de son chef de famille pour toutes les relations extérieures la concernant.
- Magistrat de la famille.

**Conseil des Sages :****Rôle :**

● Conseille le chef de famille sur les décisions à prendre afin de remplir ses rôles vis à vis de sa famille.

● Gardien des traditions

Prise de pouvoir : Choisi par le chef au sein des doyens ou érudits de la famille.

Responsabilités et devoirs devant les membres de la famille :

● Devoir de conseil auprès de son chef de famille pour toutes les questions internes à la famille.



Conseil des femmes :

Rôle : Conseiller le chef sur son rôle à tenir vis à vis des femmes et des enfants de la famille.

Prise de pouvoir : Proposé par le conseil des sages avec l'aval du chef de famille

Responsabilités et devoirs devant les membres de la famille :

- Faire respecter les traditions ayant attrait au rôle des femmes dans la société Zul.
- Protéger les femmes qui ont perdu leurs hommes au combat en attendant leur remariage éventuel.



C'est une production JC

Les images sont la propriété d'Halloween Concept