

CONTES DE LA BRUME

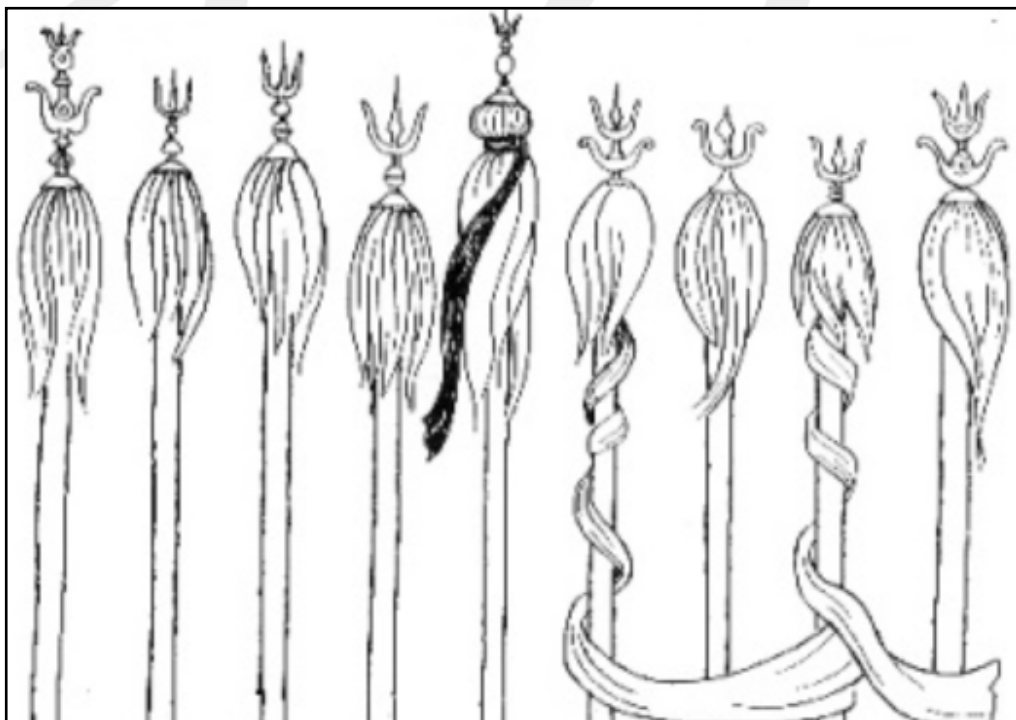
PEUPLE DE CHEVAL

LES ÉTENDARDS, DRAPEAUX ET BANNIÈRES

Ce carnet a pour but de vous orienter sur les types de bannières et étendards du peuple Mori. Elles sont inspirées des drapeaux historiques mongols et sont adaptées à l'univers des Contes de la Brume. Leur classement ci-dessous est réalisé par ordre d'importance. Notez bien que traditionnellement, les couleurs sont particulièrement chatoyantes et vives.

TÊTE DES HAMPES

La hampe est le long manche, généralement en bois, sur lequel peut être fixé un drapeau. Les têtes des hampes ont de multiples décorations possibles. Les têtes sont souvent ornées de crins de chevaux qui correspondent à la renommée de la personne, de la famille ou du clan.



DRAPEAU RECTANGULAIRE

Les drapeaux rectangulaires de ce type sont destinés à des familles. C'est-à-dire que plusieurs drapeaux peuvent apparaître pour une même Bannière. Elle est un signe de distinction offert par le Daichin aux personnes valeureuses.

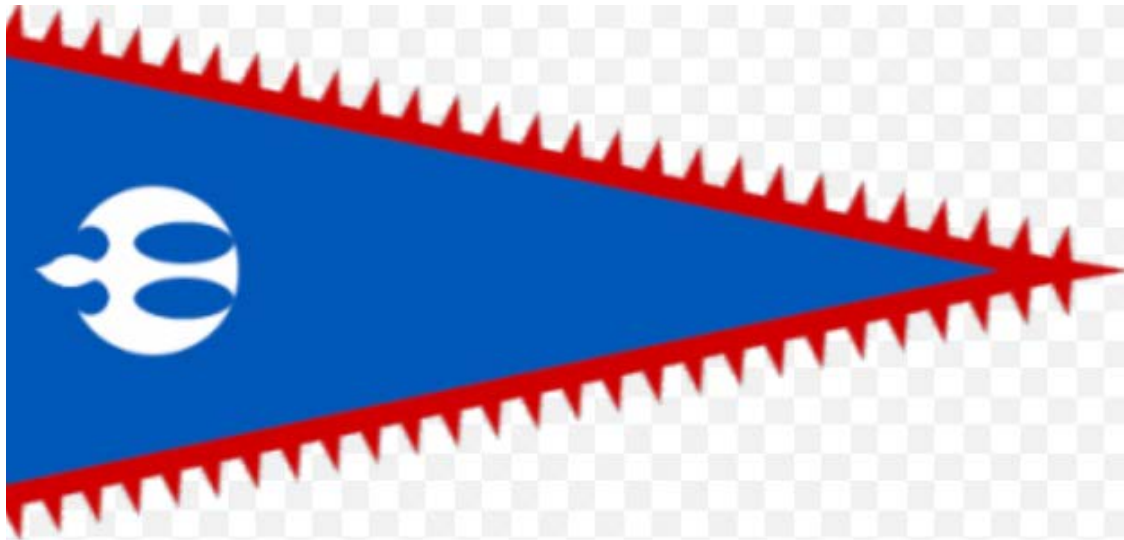
Format habituel : 80cm de haut x 40cm de large



ÉTENDARD DES CAVALIERS

Il s'agit des petites bannières mises aux bouts des lances, au couleur de la Bannière. L'objectif est d'être reconnu dans une mêlée mais de ne pas être entravé durant le combat.

Format habituel : 20cm de haut x 40cm de large



LE «SÜLD»

Le Süld est le grand drapeau d'une Bannière, en lien avec la famille du Daichin. Le nombre de fanions à l'arrière dépendent de la renommée de la Bannière. Le nombre maximal est de neuf. Après plus de 3 000 ans d'histoire, tous les Sülds des Bannières possèdent neuf fanions.

Format habituel : 100cm de haut x 120cm de large

NB : Nous invitons les joueurs à nous soumettre leurs projets de design pour le Süld de leur Bannière, car il s'agit d'un élément qui doit être intégré au BG général du peuple Mori.



L'ÉTENDARD «TÜK»

Le Tük est l'étendard du Daichin. Celui-ci est obtenu grâce à un fait de guerre. On doit pouvoir raconter dans quelles circonstances il a été décidé de faire cet étendard. La quantité de crins de chevaux qui y sont accrochés dépendent aussi du nombre de faits et de victoires en combat. Il y en a toujours deux, l'un blanc en cas de paix, et l'autre noir en cas de guerre. Autant dire qu'avec l'arrivée des Tanshin, on ne doit plus que les Tüks noirs un peu partout.

Format habituel : variable en fonction de l'importance donnée.

NB : Les Tüks étant personnels et appartenant à chaque Daichin en particulier, nous invitons les joueurs qui le souhaitent à nous proposer quels faits, quelles victoires, leur ont fait mériter leur étendard, afin que nous puissions valider qu'ils correspondent bien à quelque chose de possible dans l'univers des Contes de la Brume.

