

Un 3^{ème} GN celtique organisé par l'association Clepsydre



Dans le monde d'Ogmios, La Bataille du champ aux bêtes

Ce grandeur nature à thème celtique historique et mythologique
se déroulera dans une forêt proche de Fontainebleau,
du **VENDREDI 18 JUIN 2010** dans la soirée
au **SAMEDI 19 JUIN** dans la nuit.

Moins de sept fois sept héros se rencontreront lors de ce GN,
et les inscriptions seront prises en compte par ordre d'arrivée.

Veuillez retourner la fiche d'inscription jointe accompagnée de votre règlement par
chèque, d'un montant de **32 €** à l'ordre de l'association Clepsydre
AVANT LE 1er MARS 2010.

Renseignements auprès de Cathy et François Jammet à catfae@yahoo.fr

Les Pietes pouilleux et affamés sont de retour. On a aperçu leurs bateaux proches des côtes du tuath¹ des Cambrènges.

Le Pennarth² convoque l'armée de ses elans fidèles. Mais les Pietes sont rusés, ils ont débarqué aux frontières du bro³ Ap Blaed, le clan du loup. Les Ap Blaed font partie des bros du royaume, mais on ne les croise guère. Ils sont peu nombreux et peu prospères. On ne les aime pas beaucoup. Ils vivent reclus dans leur forêt et l'on raconte qu'ils franchissent trop souvent les frontières de l'Autre Monde. Ce sont d'excellents chasseurs, mais de piètres agriculteurs et bâtisseurs. Mais ils font partie du royaume et le Royaume ne fait qu'un avec son Roi. Le tuath est prospère et fécond, et de très nombreux guerriers prennent les armes pour rejoindre le Roi et défendre, malgré leur défiance, les Ap Blaed.

La grande armée organise sa veille d'armes, et lorsqu'un émissaire des Pietes vient pour provoquer le Pennarth, comme il doit être fait la veille de la bataille, le Roi veut lui montrer sa puissance et son opulence. Il a exigé que pour lui soient chassés puis rôtis 7 sangliers féroces. Les 7 sangliers sont tués et rôtis et le Pennarth en mange une part de chaque, laissant le reste à l'abandon pour faire enrager le Pietre pouilleux et affamé, comme tous ceux de son peuple. Car il est roi d'un royaume prospère où les vaches ont le pis gros, les champs sont dorés et fertiles, les abeilles douces et travailleuses, les pores gras et indolents. Il est le roi d'un royaume où l'on taille la pierre et plie le métal. Il est le roi d'un royaume où l'on arrache l'or à l'eau et à la terre pour embellir le cou des femmes. Et pour couronner ses vantardises guerrières, le Roi prend trois femmes sous le regard du Pietre solitaire, affamé et pouilleux. Le Pietre a beau trouver ses mots avec la fluidité du serpent, il ne parvient pas à ternir l'aura du Pennarth, et il doit à la fin s'en aller la queue basse.

Le jour de la bataille s'avance et l'armée est grande et forte, mais les Ap Blaed ne sont pas encore sortis de la forêt pour rejoindre les rangs de la grande armée du Roi. Les Pietes l'ont compris et ils se mettent en mouvement pour contourner l'armée, se disperser et peut-être se lancer dans des raptus.

Les augures ont prévenu le Pennarth : il faut attendre. Mais le Roi est orgueilleux, il a des nombreux cavaliers aux lances d'argent, il a des guerriers aux longues épées, il a des archers aux flèches rouges. Les Pietes sont armés de pieux et de gourdins, ils sont valeureux et brutaux, mais

ils ne sont pas assez nombreux. C'est pour cela qu'ils font mouvement, pour échapper au combat, pour échapper à la main du Pennarth.

Le Roi est en haut de la colline, il a le soleil dans le dos, les Pietes ne verront même pas les cavaliers qui les clouent au sol. Le Roi du royaume prospère ordonne l'attaque. Il va massacrer les Pietes pouilleux et l'on chantera sa légende. Les chevaux s'élancent, les lances d'argent éblouissantes pointées dans les rayons du soleil, mais soudain une meute de loups sort d'un bosquet. Et les chevaux ont peur des loups, ils se cabrent et font tomber leurs cavaliers qui s'enfuient en courant et tombent sous les pieux et les crocs. Alors les guerriers sortent leurs longues épées et s'élancent dans la pente. Les archers encochent leurs flèches pour venger leurs compagnons à cheval. Mais alors que les guerriers courent dans la pente, et que les premières flèches sifflent, une nuée de corbeaux obscurcit le ciel et empêche la pluie de flèches de s'abattre sur les Pietes, qui voient de nouveau clair. La terre elle-même se dérobe sous les pieds des guerriers, les rats et les rongeurs ont creusé tant de galeries dans cette lande que les pieds des hommes se font piéger et meurtrir.

La grande armée du roi le plus riche des âges est décimée par une bande de pouilleux, une poignée de loups, une nuée de corbeaux et une horde de rats terribles.

Mais le Roi est fier et il fait face aux Pietes. Il taille et tranche sans faiblir. Alors le Pietre affamé se retrouve face à lui. Et il lui dit :

- Tu aurais dû manger les 7 sangliers que tu as arrachés à la forêt, car c'était ton dernier repas.

Le Roi veut lui répondre et baisse sa garde pour crier :

- Je suis le Roi d'un royaume où les vaches ont le pis gros, où les chiens sont rapides et fidèles...

Mais le Pietre affamé lui perce la gorge de son pieu taillé.

- Roi orgueilleux, tu as oublié que ton chien était un loup, que ta vache était un auroch, que ton porc était un sanglier, que tes abeilles furent des guêpes. Tu as oublié qui tu étais, étouffé par ton arrogance. Et tu le payes de ton sang.

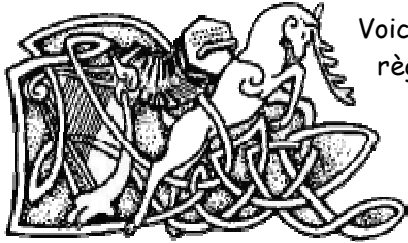
Alors l'armée s'est débandée, et le royaume a tremblé.

Les survivants des elans courent vers la forêt du bro Ap Blaed, poursuivis par les Pietes furieux. Alors qu'ils pénètrent sous les frondaisons la brume monte, et la nuit va tomber. Mais les Pietes s'arrêtent, car ils ont soudainement peur de la forêt des loups. Ils hurlent et vocifèrent. Mais ils déferleront sûrement demain, dès que la brume sera retombée.

¹ Peuple, petit royaume.

² Roi d'un tuath.

³ Clan.



Voici la fiche d'inscription à nous retourner remplie accompagnée de votre règlement avant le 1er mars 2010 à l'adresse suivante :

Mireille et Nicolas Bouge - Association Clepsydre
137 Avenue du Marquisat
31170 Tournefeuille

Vous

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Téléphone(s) :

Ville :

Adresse mail (si vous en avez une) :

(adresse valide et régulièrement consultée, car nous communiquerons avec vous au maximum par internet)

Âge :

Taille :

Poids :

Gaucher/Droitier

Vos coordonnées ont-elles changé depuis votre dernier GN Clepsydre ?

Êtes-vous sujet à des interdits alimentaires ?

Photo

(très souhaitable, éventuellement sous forme électronique, pour un trombinoscope)

Votre personnage

Confiance

Si vous le désirez, vous pouvez nous laisser carte blanche en ne nous donnant pas de description de personnage ; nous créerons alors intégralement un rôle pour vous. Remplissez cependant la section suivante (*Horreur*) pour que nous ne fassions pas d'erreur... Oui, j'ai confiance !

Horreur

S'il existe un rôle que vous ne souhaitez absolument pas jouer, indiquez-le ici :

Autre Monde

Être lié à l'Autre Monde peut être une bénédiction comme une malédiction, apporter puissance et prospérité, ou précipiter tout un clan à terre. Deux choses seulement sont certaines : rien n'est gratuit et tout doit se payer un jour...

Quels seront les liens de votre personnage avec l'Autre Monde ?

Minimales

Normaux

Forts

Très forts

Je ne sais pas

PNJ

Vous souhaitez être un PNJ ? Contactez au préalable Cathy et François Jammet à catfae@yahoo.fr, et après accord, cochez la case suivante

Archétype

Voici la liste des archétypes disponibles (un rapide descriptif des différents archétypes est joint à cette fiche d'inscription, vous pouvez consulter le Liber Ogmios sur le site internet www.clepsydre.org pour plus de détails). Choisissez-en deux en les numérotant 1 et 2. Attention, les rôles de druide et de barde sont en faible nombre et demandent un investissement personnel important, avant et sur le jeu.

Druide

Barde

Guerrier _____ précisez l'archétype : Le noble
 Le chef de guerre
 Le champion
 Le coureur
 Le frondeur
 Le héros solitaire
 autre : _____

Artisan _____ précisez l'archétype : Le forgeron, l'armurier
 Le bronzier, l'orfèvre
 Le charron, le charpentier
 Le tailleur de pierres, le maçon
 L'éleveur, le dompteur
 Le puisatier, le sourcier
 autre : _____

Détails

Expliquez ici en quelques lignes comment vous voyez votre personnage, sa façon d'être, son caractère, etc...

Passé

Si vous avez participé au 1^{er} GN celte (Annwfn) ou au 2^{ème} (Annwfn 2), merci d'indiquer ici le nom et l'archétype de votre ancien personnage et de préciser si vous souhaitez en jouer un descendant (il héritera d'une partie de l'honneur, des objets, des pouvoirs spéciaux... ou des problèmes (!) éventuellement acquis par son ancêtre).

Des photos seront vraisemblablement prises lors de ce GN. Sachez qu'en vous inscrivant vous acceptez que les photos sur lesquelles vous apparaissez en portrait soient vendues lors de la fête d'anniversaire de Clepsydre et publiées sur le site internet de l'association. Nous rappelons à tous que le respect de la législation du droit à l'image impose de respecter chacun et qu'il ne peut donc être fait autre qu'un usage à titre personnel des portraits d'autres personnes sans autorisations écrites des personnes précitées.

Date et signature :

Les archétypes dans le monde d'Ogmios

Tout homme libre (possesseur de bétail ou bo-aire) est guerrier dans le sens où il a le droit de se battre quand il veut et sait le faire. Toutefois, il peut consacrer son temps à d'autres occupations :

☞ **Druides** : Ils sont le lien entre l'Autre Monde (Annwfn) et ce monde-ci. Ce sont ceux qui savent et peuvent expliquer, interpréter les différents faits et éléments du monde. Leurs rôles sont multiples et, si dans une grande communauté ils sont plus ou moins spécialisés, pour un petit clan le druide doit faire face à tous les problèmes : il est le devin, le médecin, le sacrificateur, le juge, le gardien des règles, le maître des interdits, l'historien, le poète, le barde, le portier, le diplomate et l'ambassadeur de l'Autre Monde en même temps.

Au niveau du jeu le druide est un personnage exigeant en termes d'investissement personnel. Insistons sur le fait qu'il est inutile de vouloir incarner un druide sans avoir envie d'apprendre ce qu'est le nemeton ou le glam dicinn, de connaître l'histoire générale, de prendre des initiatives en public et de soigner son apparence. Enfin, les druides poursuivent rarement des objectifs personnels.

☞ **Guerriers** : Ils se consacrent uniquement aux exploits guerriers, cherchant par ce biais la gloire et l'honneur ; ils cherchent à devenir des héros. Ils peuvent jouer des rôles différents : l'un d'eux est le chef du clan, le roi. Ils peuvent rester attachés à leur famille et mener des raids contre les voisins pour assurer la suprématie de la tribu ; ils peuvent partir rejoindre une société guerrière, parcourant le pays l'été pour le protéger et logeant chez l'habitant l'hiver ; parfois ils peuvent partir seuls en quête. Leurs moyens peuvent aussi varier, du purement physique au guerrier sacré lié à des puissances de l'Autre Monde.

Parmi les guerriers on trouve :

- ☞ Le noble : il a une valeur personnelle élevée et peut devenir (ou être déjà) brayr (chef de clan), pennarth (roi d'un petit peuple) ou roi.
- ☞ Le chef de guerre : c'est un spécialiste du combat tactique ; il commande aux troupes et possède un lien fort avec ses hommes.
- ☞ Le champion : c'est un spécialiste du combat en duel ; il combat souvent pour une cause, un homme, un bro.
- ☞ Le coureur : c'est un éclaireur ; il est rapide, intouchable et sait repérer les ennemis.
- ☞ Le frondeur : c'est un spécialiste du combat à distance ; il sait se cacher et surprendre tout en étant capable d'affronter un ennemi ouvertement.
- ☞ Le héros solitaire : c'est un guerrier exceptionnel mais il s'entend mal avec les autres ; il ne sait combattre avec ou pour un groupe ; on trouve parmi ces héros les guerriers ayant trouvé fortune dans l'Autre Monde ou les fameux chevaliers noirs.

☞ **Artisans** : Ce sont des hommes libres, donc portant armes. En plus de savoir se battre, ils possèdent un art utile. On les appelle aès dana : gens d'art. Chacun possède une place précise suivant son rang et son mérite (contrairement à notre culture ou à l'antiquité latine, est honorable et honoré quiconque est détenteur d'un savoir ou d'un savoir-faire *intellectuel ou manuel*). Ils sont forgerons, bronziers, orfèvres, charpentiers, charrons, charbonniers, tisserands, potiers, aubergistes, brasseurs, vigneron... Ils possèdent de ce fait un savoir-faire (y compris magique) lié à leur art. Certains peuvent même avoir été initiés à leur art par un druide ou mieux, un habitant de l'Autre Monde, acquérant ainsi des capacités qui le mettent au-dessus du commun des mortels.

Parmi eux, on trouve :

- | | | |
|----------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|
| ☞ Le forgeron, l'armurier. | ☞ Le charron, le charpentier. | ☞ L'éleveur, le dompteur. |
| ☞ Le bronzier, l'orfèvre. | ☞ Le tailleur de pierres, le maçon. | ☞ Le puisatier, le sourcier |