

Aithbhreac inghean
Coirceadail inghean **N**ell



Aithbhreac ínghean Coirceadail ínghean Nell

Aithbhreac est la fille d'une elfe des bois nommée *Nell* et d'un druide nommé *Coirceadail*, née à Llanfair-pwll-gwyn-gyll-go-gery-chwyrn-drobwll-llan-tysilio-gogo-goch (L'église de sainte Marie dans le creux du noisetier blanc près du tourbillon rapide et l'église de saint Tysilio près de la grotte rouge)



Aithbhreac a vécu heureuse dans une forêt de Norwold toute sa vie, entourée des elfes de la tribu de sa mère, sous la protection de son père.

Jusqu'au jour où un barde est passé dans le village pour déclamer ses poèmes et chanter ses aventures. Dès lors, sa voix était toute trouvée : barde.

Ses deux parents lui ont tout de suite témoigné leur approbation pour qu'elle parte à l'aventure, et devienne barde.

Depuis son départ, elle fait régulièrement l'objet de quolibet de la part des gens qui ne reconnaissent pas ses talents de chanteuse, qui ne sont certes pas encore très aboutis.

Elle dédaigne ces gens car elle sait qu'elle deviendra bientôt une diva de la chanson et une muse poétesse.

"mo cuishle" (mon amour, mon sang)

Aithbhreac ínghean Coirceadail ínghean Nell (Aithbhreac fille de Coirceadail fille de Nell) est une bardesse gaëlle. Son nom est parfois modernisé en Aithbhreac Nic Chorcadail. Il ne nous est parvenu d'elle qu'un seul poème: l'élégie *A phaidrín do dhùisg mo dhéar* (littéralement « Le Rosaire de l'éveil de mes larmes »), retranscrit dans un livre du début du xve siècle, le *Leabhar Deadhan Lios Mòir* (littéralement « le Livre du doyen de Lios Mòir »), qui pleurait la mort de Niall Óg (fils de Thorcuil) MacNéill Ghiogha, un connétable du Château de Suibhne à Cnapadal, (l'une des péninsules de l'Argyll), qui travaillait pour le compte des Macdonald de Hébrides, entre 1455 et 1472. Il est possible que ce poème ait été écrit plus tôt, en Écosse ou en Irlande) par la bardesse dont le nom de certain.

A phaidrín do dhúisg mo dhéar

Uchán a sgieth mo ríogh réil
ionnsa do beth fó mísgéimh
dogra nach mair do triath tenn,
a chomla sgieth na hÉireann

A phaidrín do dhúisg mo dhéar,
ionmhain méar do bhitheadh ort;
ionmhain cridhe fáilteach fial,
'gá raibhe gus a nocht.

An rogha fá deireadh díbh
's é thug gan mo bhrígh an sgéal:
do sgar riom mo leathchuing rúin,
a phaidrín do dhúisg mo dhéar.

Is briste mo chridhe im chlí,
agus bídh nó go dtí m'éag,
ar éis an abhradh dhuibh úir,
a phaidrín do dhúisg mo dhéar.

Muire mháthair, muime an Ríogh,
go robh 'gam dhíon ar gach séad,
's a Mac do chruthuigh gach dúil,
a phaidrín do dhúisg mo dhéar.

Go rum sáora rí neimhe
mac maith Muire inghene
ar iffreann go ngeire ngádh
fa ndearnadh éighme is uchán.

Le Rosaire de l'éveil de mes larmes

Alas, O shield of my rightful king,
[it is] hard, thy being in a disfigured state,
a misery that thy powerful master lives not,
O gate of the shields of Erin!

(Oh rosary that woke my tears,
beloved the finger that on you did lie,
beloved the kindly generous heart
that you belonged to till tonight

The most recent, finest of them all,
the tale of him has cost me dear,
my beloved yokefellow has parted from me,
Oh rosary that woke my tears.

Broken is my heart within my breast,
and will remain so until my death,
longing for the fresh dark-lashed man,
Oh rosary that woke my tears.

Mary, mother, nurse of the King,
may she protect me far and near,
and also her Son who created every beast,
Oh rosary that woke my tears

The King of Heaven save me,
Son of the Virgin Mary,
from Hell so sharply perilous
whereby has been made weeping and woe

Année 106__
Alcyon
Nom

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 25/05/2024



Classe **Barde** Titre **Chansonnier** Niveau **1 (5/6)**
Race **1/2 elf des bois** Sex **F** Age **34 ans / 151** Poids **45 kg** Taille **1m55**
Dieu **Brigit** Symbole **Femme sortant du feu** Classe social **MMC**

Couleur de peau **Blanche** Couleur des yeux **Vert** Couleur des cheveux **Blanc** Autres **Une voix exceptionnelle**
Signes particuliers **Végétarienne** Talents acquis **Luthier**
Vision **Infravision 20 m** Ecoute **Auditive 20%** Langues **Commun, Alignement, Elfe, Gnôme, Hobbit, Gobelin, Hobgobelin, Orc, Gnoll**
Résistances **30% charme et sommeil** Détection **1/6 porte dérobée, 3/6, 2/6 secrète**
Possession **5415 po** Bourse **50 PP, 90 PO, 56 PA, 54 PE** Gemmes **2 x 50 po,** **Argot des voleurs, Druidique**

Alignement **Neutre Bon**
Apparence : petit cuir fin gris, recouvert de quelques pièces d'étoffe violette, une paire de bracelets aux poignets, une ceinture avec diverses poches, une épée courte dans la ceinture dans le dos, un petit bouclier attaché dans le dos, deux dagues sur le devant de chaque coté, une paire de bottes de couleur pourpre, une cape de taille grise, des cheveux longs blancs, et quelques gringrins attachés ici et là, un superbe colier de perles, ainsi qu'une fleur des champs dans les cheveux.

Force

F 18	F 18
----------------	----------------

Ajustement	toucher +1	dommage +2	Ajustement poids	+750	Défonçage de porte	1-3	Torsion barreau	16%
------------	------------	------------	------------------	------	--------------------	-----	-----------------	-----

Intelligence

I 11	I 12
----------------	----------------

Langue aditionnelle	3	Chance de connaître les sorts	0%	Minimum de sorts / niv.	0	Maximum de sorts / niv.	0
---------------------	---	-------------------------------	----	-------------------------	---	-------------------------	---

Sagesse

S 16	S 17
----------------	----------------

Ajustement magique	+3	Bonus sorts	Niveau 1 NA	Niveau 2 NA	Niveau 3 NA	Niveau 4 NA	Niveau 5 NA	Echec sorts	NA
--------------------	----	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	----

Dextérité

D 18	D 19
----------------	----------------

Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe d'armure	-4
---------------------	----	------------------------	----	----------------------------	----

Constitution

C 17	C 18
----------------	----------------

Ajustement point de vie	+4*(+2)	Choc métabolique	99%	Chance de résurrection	100%	Nombre de résurrections	0
-------------------------	---------	------------------	-----	------------------------	------	-------------------------	---

Charisme

C 15	C 16
----------------	----------------

Nombre maximal de suivants	7	Ajustement loyauté	15%	Ajustement réaction	15%
----------------------------	---	--------------------	-----	---------------------	-----

Beauté

B 11	B 14
----------------	----------------

Bonus / Malus charisme	+2	Bonus / Malus race	+1
------------------------	----	--------------------	----

Talents de classe

Pickpocket	85%
Crochetage	67%
Pièges	55%
Dépl. silencieux	69%
Diss. dans l'ombre	61%
Acuité auditive	20%
Escalade	102%
Lecture des langues	30%
Charme	15%
Légendes	0%
Phylactère de fermeture des blessures	
Cape elfique	
Pierre inonique prisme rose +1 JP	
Bracelet AC7	
Epée courte +1 / +2	
Anneau libre action	
Anneau chute de plume	
Potion invisibilité	
Potion diminution	

Classe d'armure

Armure portée	bracelet AC7	CA	7
Bouclier portée	petit	Bonus	1
Autres objets	anneau +1, cape elfique	Bonus	1
Dextérité		Bonus	-4
		CA de dos	6
		CA de face	1

Jet de protection

Paralyse/Poison/Mort magique	10	Bonus dextérité +3
Pétrification/Polymorph	11	Bonus sagesse +3
Baton/Baguette/Battonnet	12	Bonus constitution +4
Souffle	13	Bonus magique +1 pierre, +1 anneau
Sorts	13	

Armes maîtrisées : Epée courte, Dague, Fronde, Fléchette, Arc court

Armes utilisées

Arme	Touché	Force	Magie	Spé	P/M	G	Spé	Force	Magie	Bonus	Commentaires
Epée courte 60cm	14	+1	+2		1-6	1-8		+2	+2	+4	
Dague 40cm	16(12)	+1		+4 bkt	1-4	1-3		+2		+2	pour backstab
Fronde	14	+3			2-5	2-7					20 billes
Fléchette	14	+3			1-3	1-2					
Arct court	14	+3			1-6	1-6					

Toucher ACO 16 Att/Round 1
Backstab +4 x2
Pénalité non-maîtrise -2

Point de vie

Total	51	Tiré	29
Ajustement const. +2			

8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33
34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Vitesse de déplacement

Pied	Vol	Nage
12"	00"	00"

Aptitudes spéciales Equipement de base Cheval de monte, selle, mord et longe, sacoche de selle Sac à dos, belladone, fromage, poissons séchés (3 jours), fruits séchés (1 semaine), 1 gourde d'eau, 5 bougies, 1 briquet+Pierre, 2 torches, 1 petite boîte en fer, 1 grappin +20m corde 100 girolles séchées Cape, ceinture, sandales, cerpe d'or, un fifre Cuir de caméléon géant, 1 antenne de bête éclipseante 1 petite bourse avec 10pc et un bout de plomb, bien en évidence pour les voleurs

Point d'expérience

Bonus 0%
G 25800 / V 25800 xp
Niveau supérieur
Bard : 0 xp xp

Cape elfique

La cape elfique est d'un gris neutre qui ne se distingue pas d'une cape ordinaire de la même couleur. Cependant, lorsqu'elle est portée, avec le capuchon relevé autour de la tête, elle permet à son porteur d'être presque invisible, car la cape a des pouvoirs de caméléon. À l'extérieur, le porteur d'une cape d'elfe est presque totalement invisible dans un environnement naturel, et presque autant dans d'autres contextes. A noter que le porteur est facilement visible s'il se déplace violemment ou précipitamment, quel que soit l'environnement.

L'invisibilité accordée est:

Extérieur, environnement naturel

- végétation forte **100%**
- végétation légère **99%**
- champs ouverts **95%**

Extérieur, autre

- terrains rocailleux **98%**
- bâtiments **90%**
- pièce bien éclairée **50%**

Sous terre

- torche/lanterne **95%**
- infravision **90%**
- lumière/éclairage continu **50%**



*C*onnaissance

Dardus le nain
Ambrelynn la barbare
Lelyessa l'elfe

Stella les pieds poilus
Tara Elf ranger
Indy Jones cleric mauvais

RobustRock le barbare

*L*e *B*arde

Etant donné que cette classe de personnage cumule les fonctions de deux autres classes (le voleur et le guerrier) et permet, dans les hauts niveaux, de lancer des sorts, certains maîtres de jeu ne l'autorisent pas. Le MD est seul maître de son univers de jeu et c'est à lui d'autoriser ou non les joueurs à accéder à cette classe si particulière.

Un barde doit avoir une force minimale de 15, une sagesse minimale de 15, une dextérité minimale de 15, un charisme minimal de 15, une intelligence minimale de 12 et une constitution minimale de 10. Les bardes n'obtiennent pas de bonus aux points d'expérience reçus.

Le barde commence par être guerrier et doit rester guerrier jusqu'à ce qu'il ait au moins atteint le niveau 5. Après cela et avant d'atteindre le niveau 8, il doit changer de classe et devenir voleur. De nouveau, à tout moment entre le niveau 5 et le niveau 9 de voleur, il doit abandonner la profession de voleur et commencer des études druidiques : à ce moment, il est déjà barde sous tutelle druidique. Le barde peut être chaotique neutre, neutre bon, neutre mauvais ou loyal neutre.

Le personnage qui choisit d'être barde doit l'annoncer dès la création de son personnage. Pas question qu'un guerrier décide en cours de route de devenir un barde ou qu'un humain bi-classe guerrier/voleur décide d'être un barde.

En effet, un barde doit respecter certaines contraintes. Il n'a pas le droit à la spécialisation. En revanche, il bénéficie tout de même des bonus de constitution de la classe de guerrier pour une constitution de 17 ou plus ainsi que de la force exceptionnelle (cependant, des lors qu'il quitte sa classe de guerrier pour celle de voleur, il ne bénéficie plus de ces bonus de constitution réservés aux guerriers et il perd sa force exceptionnelle, ne les retrouvant plus jamais par la suite). Il doit choisir ses armes et ses armures parmi celles qui lui sont autorisées en tant que barde, même lorsqu'il n'est encore que guerrier.

Lorsque le guerrier devient un voleur, contrairement à un bi-classe guerrier/voleur, il peut utiliser ses capacités de guerrier précédemment acquises, même si son niveau de voleur est inférieur à celui de guerrier, mais toujours en tenant compte des restrictions sur les armes et les armures du barde. Il n'acquiert des points de vie en tant que voleur que lorsque son niveau de voleur dépasse celui de guerrier (même principe qu'un bi-classe).

Une fois que le barde devient Chansonnier (niveau 1), il obtient les contraintes et les avantages suivants :

Combat : le barde combat au niveau de guerrier précédemment atteint.

Facultés de voleur : le barde peut utiliser toutes les habiletés de voleur au niveau qu'il a précédemment atteint en tant que voleur, y compris l'attaque dans le dos.

Jets de protection : le barde fait ses jets de protection sur la table la plus favorable entre guerrier, voleur ou druide (au niveau actuel du barde).

Langues connues : en fonction de son niveau, le barde acquiert de nouveaux langages, sans avoir besoin de les apprendre, à la différence des autres personnages, car cela fait partie de son apprentissage antérieur. Lorsque le barde devient Chansonnier (niveau 1) il connaît déjà toutes les langues éventuellement acquises pendant ses classes précédentes, et/ou de par sa race s'il est demi-elfe, plus le druidique et l'argot des voleurs.

Pouvoirs druidiques : au 3^{ème} niveau (Coryphée), le barde obtient les pouvoirs druidiques suivants : identification du type de plante, identification du type d'animal, identification de l'eau pure. Au 7^{ème} niveau (Ménéstrel), le barde obtient les pouvoirs druidiques suivants : immunité aux sorts de charme jetés par des créatures sylvestres (dryades, génies des eaux, sylphides, etc.) et habilité de se transformer trois fois par jour comme le druide (voir p.31).

Sorts druidiques : le barde peut choisir ses sorts parmi les sorts de druide, les obtient en priant son dieu et peut les lancer exactement comme un druide de même niveau, sans excéder le 12^{ème} niveau d'habilité. C'est-à-dire qu'un barde de niveau 13 à 22 lance ses sorts au 12^{ème} niveau de druide (ceci s'applique notamment à la durée, portée, etc.). Au 23^{ème} niveau, le barde peut lancer ses sorts comme s'il était de niveau 13. Le barde ne bénéficie pas des éventuels sorts supplémentaires dus à la sagesse.

Instrument de musique : le barde doit toujours avoir un instrument de musique avec lui.

Habilité poétique : cette habilité du barde remonte le moral des créatures associées de 10% et inspire la férocité en attaque, en donnant +1 à la probabilité de toucher. Deux rounds continus et complets de poésie sont nécessaires pour provoquer ces deux effets, qui durent alors pendant 1 tour complet. À noter que le barde peut déclamer de la poésie tout en se battant (mais pas en chantant ou en lançant des sorts).

Chant spécial : lorsqu'un barde chante en s'accompagnant de son instrument, il annule l'effet du chant des harpies, ainsi que les autres attaques basées sur le chant. Il peut aussi faire taire les criards car ces créatures sont apaisées et calmées par les vibrations de l'instrument du barde.

Chant charmeur : en chantant et en jouant de son instrument, le barde peut aussi charmer la plupart des créatures. Il faut alors faire un tirage de pourcentage pour chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4" autour du barde (à l'exception des créatures associées au barde). Les créatures dont le résultat du tirage est inférieur ou égal au pourcentage de charme du barde, donne dans le tableau qui suit, doivent réussir un jet de protection contre les sorts ou elles seront charmées et resteront assises, béates, à écouter le chant et la musique du barde. Notez que même les créatures non charmées écouteront le barde pendant un round complet. Le barde peut implanter une *suggestion* (comme le sort de niveau 3 de magicien) chez les créatures charmées par son chant. Les créatures charmées doivent alors réussir un jet de protection à -2 contre les sorts ou subir les effets de la *suggestion*. Celles qui réussissent leur jet de protection résistent non seulement à la *suggestion*, mais sont aussi libérées totalement du charme musical du barde. Le barde ne peut essayer de charmer la même créature qu'une seule fois par jour. Un bruit très fort ou une attaque physique annulent immédiatement le charme mais pas la suggestion.

Savoir légendaire : grâce à ses études, le barde connaît de nombreuses légendes et objets magiques et ce savoir augmente avec ses niveaux. Si le barde se trouve en présence d'une légende et qu'il réussit son tirage sous le pourcentage de savoir légendaire,

il gagne des informations similaires à celles données par le sort de magicien *mythomanie* (voir p.152). De plus, sans même avoir à toucher un objet, le barde a un pourcentage similaire de déterminer ses propriétés magiques et son éventuel alignement. Cette habilité se limite aux :

- armures
- armes diverses
- objets magiques divers autorisés aux guerriers, voleurs ou druides
- potions
- anneaux
- bâtons, baguettes et bâtonnets autorisés aux guerriers, voleurs ou druides
- parchemins
- épées
- artefacts et reliques

Concernant les objets magiques divers, bâtons, baguettes et bâtonnets non autorisés aux guerriers, voleurs ou druides, le barde peut tout de même déchiffrer d'éventuels écrits figurant sur l'objet. Les bardes connaissent en effet toutes les runes, les glyphes, les caractères, les symboles, etc.

Utilisation d'objets magiques : les bardes peuvent utiliser les objets magiques autorisés aux druides (parchemins de sorts inclus), guerriers ou voleurs, du moment qu'ils respectent leurs limitations en armes et armures.

Les bardes tirent les mêmes avantages (ou désavantages) des livres magiques (et autres ouvrages ou grimoires) accessibles aux druides, guerriers ou voleurs et ces livres peuvent leur permettre d'augmenter leurs capacités de voleur ou de guerrier au-delà de la norme (dans le cas d'un livre maléfique, on considèrera le barde comme de la moins favorable des trois classes). Les objets magiques divers de nature musicale donnent des résultats supérieurs entre les mains d'un barde :

Tambours de panique : jet de protection effectuée à -1

Trompe de la destruction : dégâts 50% plus importants

Lyre de construction : effets doubles

Flûte enchantée : double le nombre des rats en deux fois moins de temps

Si votre MD autorise les bardes dans sa campagne, il est fort possible que cette dernière puisse inclure des objets magiques spéciaux uniquement utilisables par les bardes.

Collège et association : le collège est une distinction très importante pour le barde. Il ne s'associera jamais avec un barde de collège inférieur. La seule exception est le Magna Alumnae qui aide, par ses conseils et ses suggestions, les bardes de tous collèges. Dans son univers de campagne, le MD peut décider que les évolutions de niveau ne se font que dans les collèges de barde correspondant au niveau à passer et que le barde doit se rendre dans le collège en question pour y évoluer.

Un barde ne servira jamais comme compagnon d'armes pour plus de 1 à 4 mois. Ils ne peuvent jamais employer de compagnons d'armes autres que des druides, des guerriers ou des voleurs de race humaine, elfe ou demi-elfe. Un barde peut engager un compagnon d'armes lorsqu'il a atteint le niveau 5, un deuxième au niveau 8, un troisième au niveau 11, un quatrième au niveau 14, un cinquième au niveau 17, un sixième au niveau 20 et autant

qu'il le souhaite au niveau 23 ; le nombre de compagnons d'armes est néanmoins fonction de son charisme. Seuls les bardes de 23eme niveau s'installent et construisent des places fortes.

L'hymne National Gallois

Hen Wlad fy Nhadau

Mae hen wlad fy nhadau yn annwyl i mi,
Gwlad beirdd a chantorion, enwogion o fri;
Ei gwrol ryfelwyr, gwladgarwyr tra môd,
Tros ryddid gollasant eu gwaed.

Chorus:

Gwlad, Gwlad, pleidiol wyf i'm gwlad,
Tra môr yn fur i'r bur hoff bau,
O bydded i'r heniaith barhau.

Hen Gymru fynyddig, paradwys y bardd;
Pob dyffryn, pob clogwyn, i'm golwg sydd hardd
Trwy deimlad gwladgarol, mor swynol yw si
Ei nentydd, afonydd, i fi.

Chorus:

Gwlad, Gwlad, pleidiol wyf i'm gwlad,
Tra môr yn fur i'r bur hoff bau,
O bydded i'r heniaith barhau.

Os treisiodd y gelyn fy ngwlad dan ei droed,
Mae hen iaith y Cymry mor fyw ag erioed,
Ni luddiwyd yr awen gan erchyll law brad,
Na thelyn berseiniol fy ngwlad.

Chorus:

Gwlad, Gwlad, pleidiol wyf i'm gwlad,
Tra môr yn fur i'r bur hoff bau,
O bydded i'r heniaith barhau.

Vieux Pays de mes Ancêtres

La terre de mes ancêtres m'est chère,
Terre de poètes et de chanteurs, d'hommes illustres et d'honneur,
De braves guerriers, si nobles et si vaillants,
Qui versèrent leur sang pour la liberté.

Chorus:

Patrie ! Patrie ! Je suis fidèle à ma patrie.
Tandis que les mers protègent la pureté de mon pays,
Oh, puisse la langue ancienne être éternelle !

Vieux pays de Galles montagnard,
paradis du barde,
La vue de chaque vallée, chaque falaise m'est belle.
Par l'amour de mon pays, fascinant est le murmure
De ses fleuves et de ses rivières pour moi.

Chorus:

Patrie ! Patrie ! Je suis fidèle à ma patrie.
Tandis que les mers protègent la pureté de mon pays,
Oh, puisse la langue ancienne être éternelle !

Même si l'ennemi foule mon pays de ses pas,
La vieille langue des Gallois reste vivante,
Le don poétique n'est pas entravée par la main hideuse du traître,
Ni la mélodieuse harpe de mon pays.

Chorus:

Patrie ! Patrie ! Je suis fidèle à ma patrie.
Tandis que les mers protègent la pureté de mon pays,
Oh, puisse la langue ancienne être éternelle !

Lliwiau enfys	Les couleurs de l'arc-en-ciel
<p>Coch a melyn a fioled a glas, Porffor ac oren a gwyrdd. Dyma lliwiau enfys, Lliwiau enfys Lliwiau enfys hardd.</p>	<p>Rouge et jaune et violet et bleu Mauve et orange et vert Voilà les couleurs de l'arc-en-ciel Couleurs de l'arc-en-ciel Couleurs du bel arc-en-ciel.</p>

A phaidrín do dhúisg mo dhéar

"A Phaidrín do dhúisg mo dhéar,
ionmhain méar do bhitheadh ort;
ionmhain cridhe fáilteach fial
'gá raibhe riamh gus a nocht.

Dá éag is tuirseach atáim,
an lámh má mbítheá gach n-uair,
nach cluinim a beith i gclí
agus nach bhfaicim í uaim.

Mo chridhe-se is tinn atá
ó theacht go crích an lá dhuínn;
ba ghoirid do éist ré ghlóir,
ré h-agallaimh an óig úir.

Béal asa ndob aobhdha glór,
dhéantaidhe a ghó is gach tír:
leómhan Muile na múr ngeal,
seabhag Íle na magh mín.

Fear ba ghéar meabhair ar dhán,
ó nach deachaidh dámh gan díol;
Taoiseach deigh-einigh suairc séimh,
agá bhfaightí méin mhei ríogh.

Dámh ag teacht ó Dhún an Óir
is dámh ón Bhóinn go a fholt fiar:
minic thánaig iad fá theist,
ná mionca ná leis a riar.

Seabhag seanglan Sléibhe Gaoil,
fear do chuir a chaoin ré cléir;
dreagan Leódhuis na learg ngeal,
éigne Sanais na sreabh séimh.

A h-éagmhais aon duine a mháin
im aonar atáim dá eis,
gan chluiche, gan chomhrádh caoin,
gan ábhacht, gan aoibh i gcéill.

Gan duine ris dtig mo mhiann
as sliocht na Niall ó Niall óg
gan mhuirn gan mheadhair ag mnáibh,

gan aoibhneas an dáin im dhóigh.

Mar thá Giodha an fhuinn mhin,
Dún Suibhne do-chím gan cheól,
faithche longphuir na bhfear bhfial:
aithmhéala na Niall a n-eól.

Cúis a lúthgháire má seach,
gusa mbímis ag teacht mall:
's nach fuilngim anois, mo nuar,
a fhaicinn uam ar gach ard.

Má bhrisis, a Mheic Dhé bhi,
ar bagaide na dtri gcnó,
fa fíor do ghabhais ar ngiall:
do bhainis an trian ba mhó.

Cnú mhullaigh a mogaill féin
bhaineadh do Chloinn Néill go nua:
is tric roighne na bhfear bhfial
go leabaidh na Niall a nuas.

An rogha fá deireadh díbh
's é thug gan mo bhrígh an sgéal:
do sgar riom mo leathchuing rúin,
a phaidrín do dhúisg mo dhéar.

Is briste mo chridhe im chlí,
agus bídh, nó go dti m' éag,
ar éis an abhradh dhuibh úir,
a phaidrín do dhúisg mo dhéar.

Muire mháthair, muime an Ríogh,
go robh 'gam dhíon ar gach séad,
's a Mac do cruthuigh gach dúil,
a phaidrín do dhúisg mo dhéar.

A phaidrín."