

Kiernan O'Brien

Traduit du site d'AEG.

Héros Sénéchal du ard'ri

Histoire

Kiernan est le deuxième fils de Gael O'Brien, le chef du clan O'Brien, qui reste la plupart du temps à Dreenan.

Kiernan a grandi à Liumnech, dans le sud de l'Inishmore avec son grand frère Standish. Une mauvaise chute de cheval laissa à Kiernan le dégoût de l'équitation et une passion pour la natation. Dans leur jeunesse, Standish et Kiernan étaient très proches. Là où Standish excellait physiquement, Kiernan était forcé de compenser par son esprit et son charme. Là où Standish résolvait un problème d'un bon direct, Kiernan y allait de son esprit acéré.

Les deux frères voyagèrent ensemble à Luthon, Pau, puis finalement San Cristobal où Kiernan tomba littéralement amoureux de la culture castilliane. Standish retourna en Inishmore en 1661 afin d'aider son père à gérer les affaires familiales du comté de Dreenan, puisque son père gérait, quant à lui, les affaires du pays dans son ensemble. A la fin de l'année 1663, Gael demanda à Kiernan de rentrer à la maison. Il fut soulagé de retrouver sa famille en bonne santé et sauta sur l'occasion de l'aider en acceptant le poste que lui proposait son père. Par tradition, le Haut Roy d'Inishmore a toujours eu un O'Brien comme conseiller, et il s'agit là du plus haut poste qu'un membre de ce clan puisse occuper.

Kiernan est devenu sénéchal de O'Bannon à la manière traditionnelle inish – le népotisme. Son père occupait ce poste avant le retour de Mad Jack, mais travailler dans l'entourage de ce chef lunatique s'avéra trop stressant pour Gael qui préféra laisser sa place. Ainsi, Kiernan fut rappelé de son université et installé à la place de son père. Cela fait maintenant quatre années qu'il occupe ce poste et Kiernan passe ses jours et ses nuits à intriguer au profit du souverain d'Inishmore. Et en raison de l'inintérêt du ard'ri pour toutes les questions d'intendance, il a en charge la gestion de la quasi-totalité du pays, des accords commerciaux à l'entretien des routes en passant par l'achat des navires pour la flotte, et bien d'autres sujets encore. Kiernan apprécie d'être le dirigeant de facto de son pays et d'avoir ainsi la chance de développer sa patrie.

Interprétation

Kiernan est un homme amical et poli de vingt-six ans. Toujours jeune et idéaliste, Kiernan pense qu'un bon chef est celui qui placera les intérêts de son pays au dessus des siens. Il n'y a aucun homme qu'il ne respecte plus que son père et aucune compagnie qu'il n'apprécie plus que celle d'O'Bannon. Il travaille d'arrache-pied pour ces deux hommes et a su gagner le respect de Jack O'Bannon qui la souvent trouvé une pile de paperasses sur son bureau à des heures avancées de la nuit.

Quand il parle avec un groupe, la voix douce de Kiernan ne supportera pas les interruptions ou les hausses de ton, ainsi, si cela se produit, il fera une pause et fixera calmement ses interlocuteurs d'un regard patient, attendant qu'ils se calment. Quand on lui pose des questions, il laisse toujours un "blanc" dans la conversation, comme s'il cherchait ses mots. En vérité, Kiernan sait exactement ce qu'il veut dire mais utilise ces silences comme une arme dans les conversations. Cette habitude des pauses dans le langage irrite Mad Jack presque autant que les danses de Jack tracasse Kiernan lors des séances du parlement. Il fait toujours très attention à ce que ses arguments soient clairs et dénués de tout sous-entendus.

Enfin, Kiernan travaille son apparence et son comportement afin de paraître comme un homme n'aimant pas la bagarre. Il sait ne pas être assez habile pour faire face à un vrai spadassin dans un combat loyal, aussi fait-il en sorte que personne ne le prenne pour un ennemi. En privé, il développe ses maigres compétences martiales juste au cas où... Cette distance sociale par rapport aux autres inish s'applique également à la boisson, il limite sa consommation d'ale en public afin de ne jamais tomber dans l'ivresse. Toutefois, tard dans la nuit, il n'est pas rare de trouver Kiernan et O'Bannon partageant une bouteille alors que le ard'ri raconte ses batailles des temps anciens.

Apparence

Kiernan est grand pour un inish, avec la carrure d'un homme qui s'est arrondie en raison de l'inactivité physique. Il n'aime pas qu'on le traite de gros, mais admet facilement être "fort". Kiernan a les cheveux roux dorés et bouclés. Ses yeux bleu clair sont presque encavés sous ses sourcils roux épais. La plupart des gens sont distraits par son sourire et sa voix douce et amicale, ce qui lui permet de faire valoir son point de vue en douceur. Il s'habille des vêtements traditionnels inish pour rassurer son père et sur la requête du ard'ri mais trouve toujours le moyen d'ajouter une touche castilliane comme souvenir de ses études à l'étranger.

Secrets

O'Bannon a mis Kiernan KO à deux reprises. La première fois, Kiernan n'a aucun souvenir sur les raisons qui ont poussées l'ard'ri à le frapper, et peu de souvenirs des trois jours suivants. La seconde fois, ils avaient abusés du whiskey et cela dégénéra de la bagarre amicale au passage à tabac. Alors qu'il sortait de l'inconscience, il vit Jack debout au-dessus de lui lui tendant la main et lui disant "Je sais ce que tu va faire". Kiernan n'est toujours pas sûr de ce qu'a voulu lui dire le ard'ri.

Gael O'Brien et Kiernan ont tout prévu pour que Kiernan devienne le premier O'Brien High King d'Inishmore depuis le 10ème siècle. Le jeune sénéchal s'opposa d'abord fermement à cette idée mais son père a fini par le convaincre que les O'Brien ont toujours fait de l'intérêt de l'Inishmore leur première priorité. Au poste de conseiller, ils ont successivement travaillé au bien de l'Inishmore. A ce poste, il est plus facile de diriger l'Inishmore que d'essayer de convaincre un O'Toole ou un Lynch au parlement de l'exactitude de son point de vue. Kiernan est d'accord avec son père sur la philosophie de ce plan, mais encore incertain quant à son exécution.

Kiernan O'Brien

Le plan de Gael est simple. Lorsqu'il servait de conseiller à O'Bannon, il a découvert les plans d'Arghyle O'Toole pour assassiner le Ard'ri. Plutôt que de confondre le déloyal O'Toole au risque de basculer l'Inishmore dans la guerre civile ou avertir O'Bannon et le voir partir, Gael O'Brien a préféré attendre. Il a rappelé Kiernan et lui a laissé la place de sénéchal de sorte que son jeune fils puisse se faire des alliés en dirigeant l'Inishmore. Il a ainsi réussi à construire une alliance avec les Lynch et les McKenna. Ainsi, si O'Toole réussit, il projette d'appeler ses alliés pour venger l'assassinat du Ard'ri, renverser le clan O'Toole et devenir ensuite le nouvel Ard'ri. Si les O'Toole échouent, Gael s'attend à ce que O'Bannon soit offensé d'une telle tentative, pose sa couronne et s'en aille comme il l'a toujours fait à travers l'histoire. A ce moment là, ils utiliseront les papiers qu'ils ont cachés où O'Bannon désigne Kiernan comme son héritier à la succession du trône d'Inishmore.

Aussi longtemps que les deux hommes seront prudents, ils pensent que personne ne soupçonnera leur plan sournois. Le seul défaut de ce plan est le cœur de Kiernan. Bien qu'il sache que lui et son père feraient d'excellents dirigeants pour leur patrie, le risque de perdre le seul ami proche qu'il ait en la personne de Mad Jack pèse sur le cœur et l'âme de Kiernan. Il y a des jours où il étouffe de ne pouvoir avertir O'Bannon des dangers et des conspirations qui l'entourent. D'autres fois, Jack dit des choses et regarde Kiernan comme s'il savait ce qui va se produire. En ce moment, le jeune sénéchal est déchiré entre sa fidélité à son père et la fidélité à son ami et roi. Il doit donc décider ce qui est le mieux pour sa patrie, et il doit le décider vite.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 3 Panache : 4 Réputation : +43

Arcane : Dévoué

Epées de Damoclès : **Rivalité (1 PP)** : avec Roland O'Toole ; **Traître (1 PP)** : envers le ard'ri Jack O'Bannon.

Langues : Accent inish ; Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Cymrique, Montagnois (L/E), Vendelar.

Avantages : Grand buveur ; Relations (Jack O'Bannon) ; Linguiste ; Noble ; Spécialité (Nager) ; Université.

Métiers

Spécialité : Nager 3 (ND : 20).

Artiste : Création littéraire 3.

Commandement : Artillerie 1, Cartographie 3, Commander 1, Diplomatie 5, Galvaniser 3, Logistique 4, Observation 3, Qui-vive 2, Stratégie 3, Tactique 1.

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 5, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 3, Intrigant 4, Mode 2, Observation 3, Politique 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Domestique : Comptabilité 4, Discrétion 4, Etiquette 5, Majordome 5, Marchandage 2, Mode 2, Observation 3, Sincérité 5, Tâches domestiques 1.

Erudit : Calcul 2, Droit 5, Eloquence 4, Héraldique 3, Histoire 3, Philosophie 3, Recherches 2, Sciences de la nature 2, Théologie 2.

Intendant : Commander 1, Comptabilité 4, Diplomatie 5, Droit 5, Etiquette 5, Logistique 4, Marchandage 2, Observation 3, Politique 4, Régisseur 5, Sens des affaires 2.

Marchand : Banquier 2, Calligraphe 3, Comptabilité 4, Ecrivain public 3, Marchandage 2, Observation 3, Régisseur 5, Sens des affaires 2.

Entraînements

Escrime : Attaque 2 ; Parade 3 (ND : 20).

Pugilat : Attaque (Pugilat) 3, Direct 2, Jeu de jambes 2 (ND : 12), Uppercut 3.