

BLOODY SAINT DAY

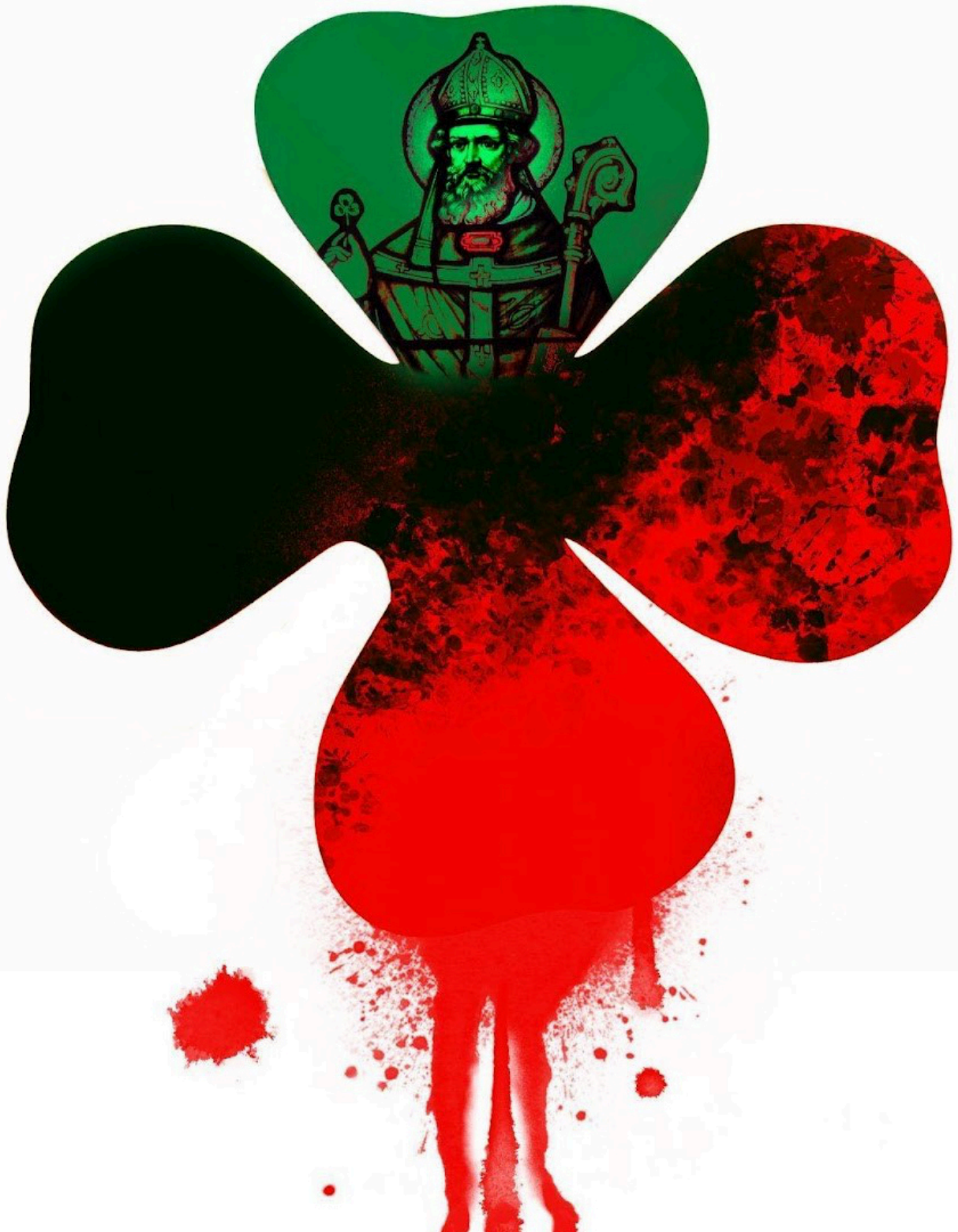


Table des matières

Présentation	1
Dublin, un peu avant la Saint Patrick.	1
Genre des protagonistes	1
Vocabulaire	1
Dublin	2
Sécurité émotionnelle	2
Les lignes et les voiles	2
La carte X	3
Postures sociales	3
Matériel nécessaire pour jouer	3
Les Rattigan	4
Qui sont ils ?	4
Leur but	4
Leurs activités	4
Relations	4
Développement	5
Caractéristiques	5
Avantages et faiblesses	5
Territoires	6
Les règles	7
Les Évènements	7
Ouverture de l'Évènement	7
Créer l'Évènement	7
Ambiance	8
Action	8
Objet	9
Jouer les protagonistes	10
Résolution de l'Évènement	10

Table des matières

Conclusion de l'Évènement	11
Fin de partie	11
Cadre prêt à jouer	11
Casting	12
Figurants	14
Lieux	15
L'usine	16

MENTIONS LÉGALES

Par Erwik, sur une idée de Jin-Roh développée par Fred Boot, pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Illustrations de Fred Boot. Photos libres de droit, lien en légende

Avant de jouer

Présentation

Bloody Saint Day est un jeu sans MJ pour 3 à 5 joueurs/joueuses.

Ce dernier va vous permettre de raconter et de mettre en scène les luttes de pouvoir entre différents membres d'un gang dans un Dublin Fictionnel.

Tout ce dont vous avez besoin c'est 10 sous-bocks, 54 cartes, papier, stylo et de la Guinness.

Dublin, un peu avant la Saint Patrick.

C'est un petit pub typique de l'île d'émeraude.

L'ambiance très calme, trop calme, ne laisse pas présager la folie qui va gagner Dublin. La ville se pare de la couleur du trèfle de Saint Patrick.

Bientôt les faux Leprechauns se mêleront aux locaux et aux touristes dans une joie sauvage.

Au centre d'une arrière-salle baignée de volutes de fumée, les visages sont fermés et durs.

On parle du « grand frère » Aaron. Aaron Rattigan, le célèbre chef de gang, qui vient de se faire tuer par la Famille Kelly.

C'est pour ça qu'on s'est réuni dans ce quartier général improvisé : il va falloir répondre à ces pourris, discuter répartition de territoires... et régler de vieux comptes personnels.

Genre des protagonistes

Dans la réalité, le milieu du banditisme irlandais est principalement masculin.

Cependant, dans Bloody Saint day il est possible de jouer une femme ou un homme sans discrimination.

Vocabulaire

Table : les joueuses et les joueurs;

Rattigans : les personnages principaux joués par la Table;

Jackeens: tous les autres personnages de l'histoire;

Famille : organisation mafieuse regroupant plusieurs gangs;

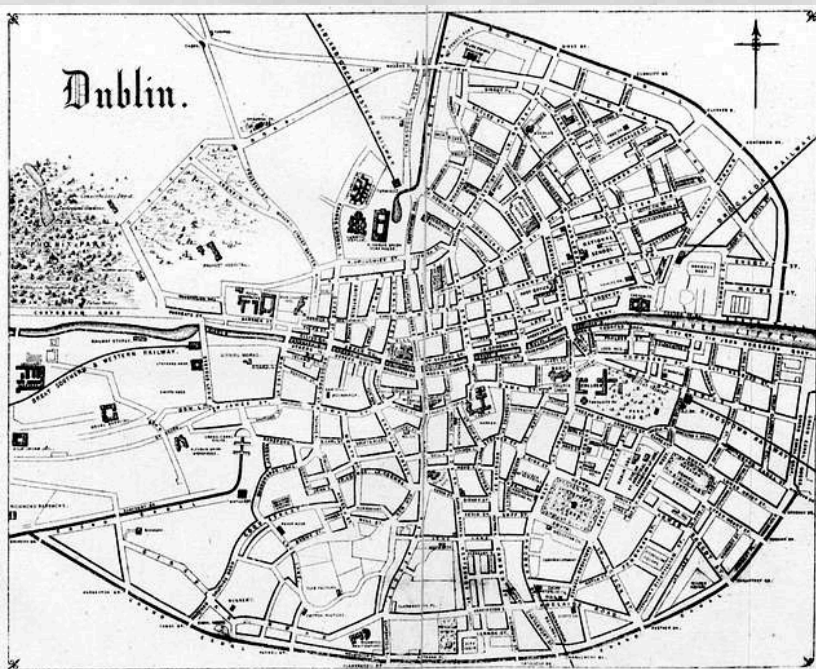
Kellys : Famille en guerre avec les **Rattigans**

Évènement : séquence de jeu.

Avant de jouer

Dublin

Le Dublin dans lequel on joue est un Dublin imaginé par la Table. Il n'est pas nécessaire de se référer à la réalité : tout le monde est libre de créer les lieux selon les besoins de l'histoire.



[Illustration libre de droits pycril.com](http://droits.pycril.com)

Sécurité émotionnelle

Bloody Saint day met en scène des situations violentes, que ça soit de la violence psychologique ou physique dans la fonction.

Le bien être émotionnel des joueurs et joueuses de la Table est quelque chose d'important.

Voici donc quelques outils qui vont vous permettre de vous assurer que tout le monde passe un bon moment.

Les lignes et les voiles

Souvent indiquées dans le cadre du contrat social, les lignes et les voiles vont être des contraintes que l'on va mettre en place sur la fiction.

Ceci pour favoriser le bien être des participant(e)s autour de la table.

Ce sont des outils popularisés il me semble par Ron Edwards à qui on doit également la théorie LNS.

Les lignes c'est une limite forte : Elle ne va PAS **APPARAÎTRE** dans la fiction. **JAMAIS**, sous aucune façon. Par exemple, une ligne pourrait être, pas de mal ne sera fait aux enfants.

Avant de jouer

Un voile est une limite faible : il s'agit de décider de ne pas aller dans le détail sur certains thèmes fictionnels. Les thèmes seront abordés mais on va poser un voile pudique dessus.

Par exemple OK pour avoir du sexe dans la partie, mais on le fera pas en roleplay ni description détaillée.

La carte X

La carte X est un outil inventé par John Stavropoulos.

Il s'agit d'une carte avec un X marqué dessus (ou alternative pour du jeu de rôle en ligne). Cette dernière va permettre si on l'utilise de supprimer définitivement et sans explication un élément dans la fiction pour éviter un malaise.

Le texte d'introduction explique bien son fonctionnement :

« J'ai besoin de votre aide. Pour que tout le monde s'amuse. Si quoi que ce soit durant la partie gêne qui que ce soit de quelque façon que ce soit... [dessinez un X sur une fiche cartonnée] ... il vous suffit de lever cette carte, ou de poser votre doigt dessus [placez la fiche au centre de la table]. Vous ne devez pas expliquer pourquoi. La raison est sans importance. Quand l'un de nous soulève ou tapote cette carte, nous supprimons tout simplement ce qui a été excarté. Et si jamais il y a un problème, n'importe qui peut demander une pause et nous pouvons en discuter en privé. Je sais que cela a l'air bizarre, mais cela va nous aider à jouer des parties

extraordinaires ensemble. Généralement, je suis celui qui invoque la Carte-X, pour me protéger de vous tous ! S'il vous plaît, aidons-nous mutuellement à rendre cette partie amusante pour tous. Merci. »

Postures sociales

Il s'agit de deux démarches au cours du jeu que l'on peut adopter. Personne ne sera blessé : On décide d'exclure par avance tout thème jugé difficile / clivant / ou qui pourrait mettre à l'aise des participant(e)s. Je ne vous abandonnerai pas: 0 limite sur ce qu'on va pouvoir aborder comme thème. Par contre on s'engage à faire attention aux autres et à être bienveillant.

Matériel nécessaire pour jouer

- * Des litres de Guinness (ou toute autre boisson alcoolisée ou non-alcoolisée);
- * On remplit un verre à pinte (568ml) pour chaque membre de la Table;
- * Un jeu de 54 cartes sans les Jokers;
- * 10 sous-bocks;
- * Une feuille de papier et un stylo pour chaque joueuse et joueur.

Les Rattigan

Les Rattigan

Qui sont ils ?

Chaque membre de la Table va jouer un/une membre de la Famille Rattigan, c'est-à-dire une personne à la tête d'un gang de Dublin. Les Rattigans, d'un âge variant 30 et 45 ans, font partie de la même Famille mafieuse (qui n'est pas forcément leur famille biologique). Ils se connaissent depuis des années.

Cela a nourri leurs amitiés et inimitiés. Mais au-delà des rivalités et des affaires de cœur, il y a la Famille et son honneur. C'est le ciment mais aussi le fardeau des **Rattigans**.

- ▀ Ils sont en guerre avec la Famille Kelly.

Leur but

Les **Rattigans** peuvent avoir plusieurs objectifs:

- * Gagner en pouvoir, obtenir le plus de territoires;
- * Décimer les Kellys, ou dépasser les dettes de sang et faire la paix avec eux;
- * Régler ses comptes personnels;
- * Autre.

Leurs activités

L'activité principale des **Rattigans** est le trafic de drogue, mais on trouve aussi le blanchiment d'argent, l'extorsion, la contrefaçon de cigarettes, le kidnapping, le trafic d'objets d'art et d'ivoire, etc. Leurs méthodes peuvent être très violentes, et lors d'une guerre de gang on privilégie les exécutions à l'arme à feu parfois précédées par de la torture.

Créer un/une Rattigan

Nom

Un/une Rattigan peut porter un patronyme différent de celui de sa Famille : Murphy, Byrne, Ryan, O'Brien, Walsh, O'Sullivan, O'Connor, O'Neill, Lynch, O'Reilly, Brennan, Fitzgerald, Kavanagh...

Même s'il n'y a pas d'obligation en la matière, les **Rattigans** ont une forte probabilité d'avoir des liens familiaux (frères, sœurs, cousins...).

Relations

Chaque membre de la Table attribue à son Rattigan une relation positive (amour, amitié, protection, enseignement...) avec un/une Rattigan et une relation négative (jalousie, détestation, peur...) avec un/une autre.

Les Rattigan

On privilégiera les relations triangulaires (exemple : A est jaloux de B qui aime C qui protège A)

Ces relations se sont développées sur des années : on prend le temps de décider ensemble de leurs origines, de leurs formes et de leurs intensités.

Il est permis qu'une des relations positives/négatives d'un/une Rattigan soit liée à un/une Jackeen (par exemple un frère, un sœur, un ami hors du milieu, le membre d'un autre gang etc) mais il est préférable de le faire avec parcimonie.

Si deux groupes distincts apparaissent, on ajoute des relations entre les personnages pour connecter les deux groupes.

Développement

Chaque joueur/joueuse doit développer au maximum l'historique, la personnalité et les motivations de son/sa Rattigan.

Caractéristiques

Bloody Saint day raconte une lutte de pouvoir, ainsi les caractéristiques relatives à un/une Rattigan sont celles de son gang et non celles de sa petite personne.

On attribue des points par ordre de préférence : la caractéristique que l'on

souhaite la meilleure aura 4 points, la suivante 3, puis 2, jusqu'à la plus médiocre qui aura 1 point.

Mains : les activités pratiques du gang (chimistes, convoyeurs, dealers, porteurs de valises...);

Yeux : le service d'information et infiltrations en tout genre dans les médias, la police, les autres gangs etc (taupes, espions, officiers corrompus...);

Crocs : les hommes et femmes de main (garde du corps, assassins, saboteurs, provocateurs...);

Bouche : capitalisme oblige, une Famille se doit de montrer une belle image d'entreprise. Cela est permis par ses liens avec les politiques, les avocats, les hommes et femmes de paille, l'oreille des journalistes...

Avantages et faiblesses

Chaque Rattigan reçoit deux avantages et une faiblesse. Les deux listes suivantes ne sont pas exhaustives.

Avantages

* Possession d'information secrète compromettant un/une ou plusieurs autres **Rattigans** (à déterminer avec les concerné(e)s);

* Don de chimistes permettant d'obtenir une drogue de

Les Rattigan

qualité;

* Réelle identité inconnue du public et de la police;

* Grande fortune;

* Hommes ou femmes de mains incorruptibles;

* Pas de proches risquant d'être menacés ou atteints;

* Contrôle un organe de presse;

* Une ou plusieurs taupes au sein de la police;

* Chanceuse / chanceux;

* Possède un arsenal de type militaire;

* Gère un territoire supplémentaire;

* Lien avec une organisation paramilitaire.

Etc.

Faiblesses

* Dépendance à une drogue (préciser);

* Dépendance à l'alcool;

* Dépendance au jeu;

* Hommes ou femmes de mains lâches;

* Célébrité;

* Recherché(e) par la police;

* Maladie grave (précisez laquelle);

* Activités ciblées par un groupe de vigilants.

Etc.

Territoires

On inscrit sur les sous-bocks le nom des 10 territoires (8 à Dublin, 2 en Espagne):

Ballymun, Tallaght, Clondalkin, Blanchardstown, Ranelagh, West, Pearse, Blanchardstown, Marbella (Espagne), Majorca (Espagne)

Puis on distribue un territoire à chaque Rattigan. Un nombre égal à tous ces territoires revient aux Kellys. Le reste correspond à des territoires contrôlés par d'autres mafias ou des organisations paramilitaires (cela est décidé collégalement par la Table).

Un territoire perdu durant la partie ôte un point dans une caractéristique au choix du/de la Rattigan qui le possédait. Un territoire gagné offre un point supplémentaire.

Les règles du jeu

Les règles

Les Évènements

La partie est composée d'une suite d'Évènements qui seront joués en temps réel si vous souhaitez apporter une plus grande intensité dramatique.

Il peut y avoir une ellipse de plusieurs minutes, heures ou jours entre deux Évènements.

Les types d'Évènement sont très divers : discussion, combat, investigation, gain ou perte de territoire...

Durant toute l'histoire les **Rattigans** sont présents autour d'une même table (par exemple dans l'arrière-salle d'un pub). Ils prennent des décisions, donnent des ordres, contactent les membres de leurs gangs, etc. De fait, les Évènements peuvent avoir lieu dans d'autres endroits et mettre en scène d'autres personnages qu'elles et eux.

Un Évènement se définit par son pourquoi, les protagonistes concernés, un lieu et un moment.

Un Évènement ne concerne pas forcément directement les **Rattigans**, même si la plupart du temps ce sera le cas.

Ouverture de l'Évènement

Chaque membre de la Table boit une gorgée de sa bière. Il est possible de remplir de nouveau son verre autant de fois souhaitées durant la partie.

Créer l'Évènement

Un joueur ou une joueuse tire deux cartes. La première représente l'Ambiance et l'Action, la seconde l'Objet de l'Évènement.

Il/elle se réfère aux tableaux suivants pour déterminer les mots clés qui définissent l'Évènement.

Puis il/elle crée un Évènement avec l'aide des autres membres de la Table en prenant en compte:

- * L'état des relations entre les **Rattigans**;
- * Ce qui s'est passé lors des autres Évènements;
- * Les avantages et faiblesses des **Rattigans**;

Les règles du jeu

Il ne faut surtout pas hésiter lorsque l'on crée un événement à

- Créer un lieu qui va servir de décor à la scène (ou se servir d'un des lieux disponibles dans le chapitre Cadre p xx)
- Créer des figurants à la volée pour interagir avec les **Rattigan**, que ça soit d'autres **Rattigan**, des **Kelly** ou des **Jackeens**. On peut également créer des relations supplémentaires, celles-ci peuvent facilement se justifier par la fiction.
- On peut se servir également du chapitre Cadre pour piocher allègrement dedans.

Note : le but d'une partie de Bloody Saint day est de vivre ensemble une histoire tragique avec un maximum de tension.

Il ne s'agit pas d'une compétition entre joueuses et joueurs.

Créer un Évènement c'est d'abord mettre les personnages en situation et non frustrer ou rabaisser un/une membre de la Table.

Ambiance

(Première carte tirée)

Cœur : Moment de discussion, confiance, marchandage, appel...

Pique : Moment de violence, de meurtre, de carnage, d'attaque physique ou psychologique...

Carreau : Moment de déplacement, de mouvement...

Trèfle : Moment de révélation, de découverte...

Action

(Première carte tirée)

2 Informer

8 Poursuivre

3 Combattre

9 Changer / Contrôler

4 Débuter

10 Tuer/Blessier/ Briser

5 Finir

V Voyager/Déplacer

6 Capturer/Voler/Prendre

D Soigner / Sauver

7 Relâcher / Rendre

R Trahir / Tromper

A Obéir

Les règles du jeu

Objet

(Seconde carte tirée)

2 Ennemi(e)(s)

8 Rumeur

3 Ami(e)(s)

9 Véhicule

4 Drogue

10 Assassin

5 Pouvoir / Loi

V Innocent

6 Danger / Piège

D Territoire(s)

7 Arme(s)

R Argent

A Peine

Exemple 1

Carte 1 : 10 de cœur. Carte 2 : un valet.

Ambiance discussion - Tuer/ Blesser/ Briser - Innocent

(En début de partie, Iris a indiqué avoir une petite sœur dans un internat religieux de Dungarvan)

On décide de l'Évènement suivant : Iris reçoit un coup de fil d'un membre de la Famille Kelly. Celui-ci dit avoir enlevé la gamine et menace de l'éliminer

si Iris continue d'agir contre les Kellys. Est-ce qu'il bluffe ? Peut-on libérer l'enfant ? Quel sera le choix d'Iris ? Jouez la scène.

Exemple 2

Carte 1 : 4 de carreau

Carte 2 : un 5

Ambiance mouvement - Débuter - Pouvoir/Loi

(Dans un Évènement précédent, Jack a envoyé ses hommes tuer un membre des Kellys lors d'un match de foot UC Dublin - Dundalk)

L'Évènement qui va se dérouler : les **Rattigans** reçoivent la visite du commissaire Wymes qui débute son enquête. Il s'intéresse plus particulièrement à Jack. Jouez le dialogue du chat et de la souris qui a lieu.

Exemple 3

Carte 1 : Roi de pique

Carte 2 : un 9

Ambiance violence - Trahir - Véhicule

(Sean et Aylin sont frère et sœur. Depuis des années, ces deux **Rattigans** se disputent le juteux territoire de Summerhill qui appartient à Sean. Aylin a décidé de ce moment de flottement dans la Famille pour frapper un grand coup)

Les règles du jeu

Aylin décide de garer une voiture piégée devant le garage/QG de Sean. Sean va-t-il éviter le carnage ? Va-t-il cerner qui lui a fait ce sale coup ?

Jouer les protagonistes

Les joueuses et joueurs incarnent en priorité leurs **Rattigans**, mais il leur faudra parfois prendre le rôle des **Jackeens** pour donner la répartition. Souvenez-vous que le but n'est pas de « gagner » contre un autre membre de la Table, mais de créer une situation et une discussion prenante et enrichissante.

Les **Rattigans** sont de plus invité(e)s à s'envoyer des messages secrets, soit sur papier ou via messagerie électronique.

Résolution de l'Évènement

La résolution d'un Évènement se base avant tout sur la discussion entre les joueuses et les joueurs.

La logique narrative ainsi que la qualité d'un moment doivent l'emporter sur le reste. Les avantages et faiblesses de chaque Rattigan peuvent être pris en compte à n'importe quel moment et autant de fois souhaitées.

L'emploi des caractéristiques pour arriver à ses fins doit être parcimonieux.

Lorsqu'un ou une Rattigan fait appel à ses Mains, Yeux, Crocs ou Bouche pour résoudre une situation particulière, il/elle dépense un point de cette caractéristique et tire une carte.

Un trèfle signifie un succès, un cœur un succès mais avec un détail qui le rend incomplet, un pique est un échec, un carreau un échec mais avec un élément qui le relativise.

Exemple

La voiture piégée envoyée par Aylin a explosé. Sean, en fureur, consulte ses indicis pour apprendre qui est derrière ça.

Il use de ses Yeux, perd un point dans cette caractéristique, et tire une carte. C'est un Carreau. Il ne découvre pas qui lui a fait ce sale coup, mais il suspecte grandement sa sœur... malheureusement sans preuve.

Il est possible de récupérer des points de caractéristiques si un événement le justifie. Par exemple, séduire un journaliste peut apporter un point de Yeux, financer une campagne électorale peut augmenter la Bouche, etc.

À n'importe quel moment on peut décider de laisser faire le hasard. Par exemple, un Jackeen dealer arrivera-t-il à

Les règles du jeu

écouler sa marchandise sans se faire pincer ? Tel territoire appartient-il à l'Armée Républicaine Irlandaise ? Il suffit de tirer une carte et de se référer aux résultats indiqués plus haut (trèfle égale un succès, etc).

Conclusion de l'Évènement

La Table décide d'un commun accord la fin de l'Évènement.

Si tous les verres de pinte sont vides ou si la Table le souhaite, on passe à la phase finale de la partie. Sinon, on commence un nouvel Évènement avec un joueur ou une joueuse différente qui tirera les deux cartes.

Fin de partie

Le final a lieu le jour de la Saint Patrick. Dublin est en effervescence, les parades vont bon train, les vendeurs d'alcool se frottent les mains. Mais parmi ces sourires et ces chants va avoir lieu le paroxysme de l'histoire, la résolution des conflits les plus importants. Les uns après les autres, les membres de la Table racontent ce qui arrive à leurs **Rattigans**, quels sont leurs destins.

Après ce tour de table, un joueur ou une joueuse peut apporter une ultime conclusion : une séquence qui

a lieu des mois plus tard, une morale, un cliffhanger, etc.

Et enfin, on se ressert une bonne Guinness et on trinque à la partie que l'on vient de faire !

Cadre prêt à jouer

Cadre prêt à jouer

Ces quelques lignes vont vous permettre d'avoir directement de quoi jouer sans préparation préalable.

Casting

Kiara Rattigan, la matriarche



Kira est la veuve d'Aaron , fervente croyante catholique à la tête de nombreuses usines textiles dans le pays.

Elle habite dans le manoir Rattigan, une somptueuse villa dans la campagne proche de Dublin.

C'est une femme forte, indépendante et qui a l'habitude de donner des ordres

Sa principale motivation est la vengeance. Son mari était loin d'être parfait mais les Kellys doivent payer.

Mains : 3

Yeux : 2

Crocs : 1

Bouche : 4

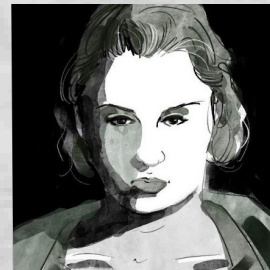
Avantages : Pas de proches risquant d'être menacés ou atteints, grande fortune

Faiblesse : Célébrité

Kiara déteste profondément Iris car elle a appris que son mari l'a trompé avec elle.

Kiara apprécie Sean qu'elle juge très utile pour la famille.

Iris Murphy, l'espionne



Iris est une ouvrière textile qui a rejoint la famille pour ses nombreuses qualités et compétences ainsi que ses nombreux liens dans le milieu ouvrier.

Très vite, elle a été remarquée par Aaron Rattigan, le patriarche qui en a fait sa maîtresse.

Cadre prêt à jouer

Femme ambitieuse, son principal objectif est de vite gravir les échelons et se retrouver à la tête de la famille Rattigan.

Mains : 3

Yeux : 4

Crocs : 2

Bouche : 1

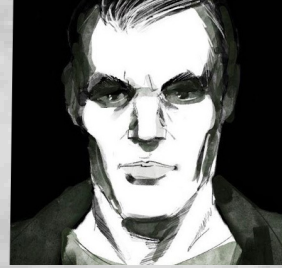
Avantages : Réelle identité inconnue du public et de la police, nombreuses connaissances dans le milieu ouvrier

Faiblesse : Santé fragile

Iris aime énormément sa petite sœur Tara qui est dans un internat religieux de Dungarvan

Iris n'apprécie pas beaucoup Jack qu'elle juge grossier et idiot

Jack Rattigan, le gros bras



Jack Rattigan est un homme d'une forte stature, ancien militaire et dont les compétences martiales ont été très vite mises au service de la famille Rattigan.

Longtemps victime de stress post traumatique et addict aux antis douleurs, le chef de la famille Aaron lui a plus ou moins sauvé la vie.

Depuis, il a pris le nom des Rattigan et a dévoué sa vie entière à la famille. Son principal objectif est de protéger la famille, quoi qu'il en coûte...

Mains : 3

Yeux : 2

Crocs : 4

Bouche : 1

Avantages : Expert en arts martiaux, possède un arsenal militaire

Faiblesse : Dépendance aux antis douleurs

Jack jalouse Kirara, cette pimbêche arriviste dont le seul talent a été de séduire le patriarche.

Cadre prêt à jouer

Jack a pris en pitié Sean qu'il protège comme si c'était son petit frère.

Sean Rattigan, le comptable



Sean semble être un homme respectable qui jouit d'une bonne réputation dans le monde de la finance. Depuis des années, il s'occupe des finances de la famille et son objectif à lui est de se venger de tous ces gens qui l'ont toujours méprisé et rabaissé tout au long de sa vie.

La famille Rattigan semble être l'outil idéal pour ça.

Mains : 2

Yeux : 3

Crocs : 1

Bouche : 4

Avantages : Possède des informations sur les malversations financières de Kiara qui s'enrichit aux dépens

de la famille. Une ou plusieurs taupes au sein de la police.

Faiblesse : Homme ou femmes de main lâches

Sean deteste son ex femme Iris qui l'a quitté car il n'était pas assez bien pour elle

Sean admire Jack, c'est selon lui l'idéal masculin à atteindre, un homme, un vrai !

Figurants

Commissaire Wymes

Wymes est un policier intègre qui a voué toute sa vie à protéger et servir.

Il voit d'un très mauvais oeil la guerre entre les Rattigan et les Kelly car sait très bien que de nombreux innocents vont périr dans la bataille.

De nombreux policiers sont sous ses ordres et c'est un homme calme, intelligent et pragmatique. Il n'hésitera pas à déborder du cadre légal si ça lui permet de sauver le bon peuple de Dublin.

Cadre prêt à jouer

Tara Murphy

Il s'agit de la jeune sœur d'Iris Murphy. Fille surdouée, elle étudie dans un pensionnat religieux à Dungarvan et est promise à un bel avenir.

Jonathan Kelly , le saboteur

Homme de main de la famille Kelly, à l'allure rustre et au regard peu expressif.

Expert en explosifs qui a pour habitude de faire sauter les voitures des Rattigan quand ils sont dedans ou de faire du dégât dans les usines de la matriarche.

Martha Kelly, la femme fatale

Fille de joie de l'est de Dublin et membre émérite de la famille Kelly. Profite de son travail pour recueillir des confidences sur l'oreiller et possède des secrets sur un bon nombre d'hommes d'affaires, politiciens et même sur certains policiers.

Lieux

Dungarvan et son pensionnat religieux



[Photographie libre de droits geographe](#)

Dungarvan est une station balnéaire, une ville et un port de la côte sud de la république d'Irlande. Elle est le chef-lieu et centre administratif du comté de Waterford, dans la province du Munster. Son nom signifie « le fort de Garbhan », en référence à saint Garbhan qui y a fondé une église

On y retrouve surtout The Excellence, pensionnat religieux pour jeunes filles modèles. Pensionnat dans lequel étudie Tara, la jeune sœur d'Iris

Cadre prêt à jouer

The Long Hall



[Photo libre de droits wikimedia](#)

Un des plus anciens clubs de Dublin, service irréprochable dans un décor exceptionnel.

L'ambiance y est tamisée, on y écoute de la bonne musique (principalement du jazz) et on y sert de la Guinness pression de qualité.

C'est dans une salle privée, à l'étage et à l'abri des regards que le futur de la famille Rattigan se joue.



[Photo libre de droits wikimedia](#)

Principale usine textile du pays, fleuron industriel situé à l'extérieur de Dublin.

Sert de couverture pour la famille Rattigan, de ressource et parfois de stockage de drogue ou autres choses peu légales.

La police peut avoir envie de jeter un oeil à l'occasion, la famille Rattigan n'est pas à l'abri d'une descente.

C'est rare mais c'est aussi parfois le décor d'affrontement sanglants entre **Rattigans** et **Kellys**

Cadre prêt à jouer

Le commissariat principal

Le quartier général des forces de police de Dublin.

C'est un décor idéal pour les interrogatoires des membres de la famille Rattigan qui se seraient fait prendre. Cela peut aussi servir de décors pour certaines scènes d'action (faire disparaître des pièces à conviction par exemple).

Tonybroug ground

Il s'agit d'un terrain vague de la ville de Dublin où les jeunes viennent souvent jouer au rugby le week end, trainer en soirée.

Parfois le rendez vous tardis d'amoureux mais surtout un lieu de rencontre musclée entre les Rattigan et les Kelly, plusieurs batailles ont eu lieu ici.

À la bonne vôtre !

Sláinte is táinte !

