

FAUSSE MORT, VRAIS MEUTRES

Cette aventure est un développement des "graines de scénarios" "Pupuce" et "Fausse Mort" p20-21 du Dossier Maître de Jeu. Ce sont deux intrigues séparées, qui demandent deux résolutions distinctes, mais qui se recoupent par moment. Dans les deux cas, plus vite les PJ résoudre le mystère, moins il y aura de victimes. C'est donc une course contre la montre, mais les PJ n'en n'auront pas conscience tout de suite.

Je n'ai pas écrit en détail le développement de l'aventure, il faudra improviser de nombreuses scènes (voir le compte-rendu d'aventure pour l'inspiration), mais avoir des noms déjà établis, des lieux, et une chronologie facilite grandement le travail et assure la cohésion de l'aventure.

PUPUCE

La famille Renzi tient un petit restaurant dans le quartier des restaurants et tavernes proche du Rialto. Pupuce a repéré ses cibles soit parce-qu'elles ont déjeuné dans l'établissement des Renzi, soit parce-que des clients du resto ont parlé de celles-ci.

PUPUCE (dérivé d'Axabrax p213 du LdB, mais avec bien plus d'agilité et de coordination)

Attitude Agressive

Agilité 6D: Combat 6D+2, Esquive 8D

Coordination 4D: Tir épines 5D

Vigueur 4D

Savoir 1D

Perception 3D

Charisme 1D: Intimidation 6D

Mouvement 12 ou 6 (Vol)

Dégâts naturels 2D

Niveaux de blessure 6

Capacités naturelles:

- Dents acérées + griffes (3D+dégâts naturels = **5D**)
- Domination mentale (sur esprits faibles, comme celui des jeunes enfants, mais avec une proximité prolongée peut influencer sur des cibles plus résistantes)
- Projection de piquants venimeux (1D de dégâts) paralysants [jet vigueur ND15]
(les poils de ce "chat" peuvent se grouper et se durcir pour former des piquants genre hérisson)

Niveaux de blessure: \diamond \diamond \diamond \diamond \diamond \diamond

-1d -1D -2D -3D+test inconsc+test

FAUSSE MORT

--- LE PITCH ---

Le **lieutenant Stefano Rizzi**, de la Confrérie des Hippogriffes, doit une faveur à **Aldo Romani**, un forgeron (d'épées) de quelque renom du Sestiere Palestrina. Rizzi demande aux PJ s'ils ne pourraient pas se charger d'une petite enquête non-officielle. Le fils d'Aldo, **Angelo**, s'est suicidé il y a deux jours en se jetant par une fenêtre de l'**Académie Buffone**, pendant la pause déjeuner. Il n'y a pas de témoin, mais la guardia a vite conclu au suicide suite à une série de mauvaises notes. Aldo n'y croit pas, son fils était d'humeur joyeuse, et avait toutes les chances de réussir le concours administratif. De plus, deux jours plus tôt, il avait été victime d'une tentative d'empoisonnement à bord du yacht de plaisance Giancarlo (et compté pour mort pendant quelques heures). Aldo Romani suspecte la famille Falerio (p74 LdB) qui ne voit pas d'un bon oeil l'indépendance de la forge Romani [ceci est une fausse piste].

--- L'ACADEMIE BUFFONE ---

L'Académie Buffone est une institution privée (scolarité pour gens très aisés) qui a pour vocation de préparer les étudiants (de 17 à 21 ans) au difficile concours de l'Administration. Entrer dans l'Administration c'est la garantie d'un emploi bien payé à vie, d'un statut social important, et souvent le moyen de toucher de substantiels pots-de-vin ! L'Académie Buffone est très cotée car elle a un taux de succès très élevé, proche de 95%. Il faut dire que le directeur de l'école, **Accursio Buffone**, est un important membre de l'Administration, responsable entre autres de l'organisation du concours annuel de la fonction publique (il a connaissance des sujets) !!!

--- SCENE 1 ---

Lorsque les PJ arrivent à l'Académie Buffone, un attroupement les alerte: dans le patio de l'établissement, les élèves haranguent quelqu'un en regardant vers le haut. **Benito Modi** (un élève) est au 3e étage du patio, une corde au cou, en train de l'attacher à une superbe colonne dorique, tout en déclamant des vers célèbre de L'Ode à la Mort. Il a verrouillé le seul accès à la promenade du 3e étage.

Après avoir sauvé l'étudiant (ou pas), les PJ peuvent enquêter et découvrir que la veille **Zeferina Berluchi** (une autre élève) a manqué de peu de se noyer: elle a tenté de traverser le grand canal à la nage alors qu'elle ne savait pas nager.

D'autres étudiants ont un discours inquiétant sur la beauté de la mort.

Et le directeur de l'Académie, **Accursio Buffone**, est en retard cet après-midi (il travaille au Rialto le matin), il n'a pas assuré ses cours.

Tous les élèves perturbés étaient présents sur le Giancarlo.

Le seul autre adulte présent à l'Académie en ce début d'après-midi est le concierge, **Rusario**, qui faisait la sieste dans sa loge.

--- SCENE 2 ---

Après avoir questionné les élèves, les PJ devraient avoir une vague idée de la menace qui plane sur certains élèves. Il serait souhaitable de prévenir au plus vite les familles (c'est plus urgent que de trouver le coupable, mais ce n'est pas forcément ainsi que les joueurs percevront les priorités). Rusario n'est pas en mesure (ni enclin) de donner le nom des tous les élèves. Collecter les noms à partir des élèves risque d'être fastidieux (perte de temps). Autant contacter le directeur au plus vite. Rusario supposera qu'il a été retenu au Rialto par quelque affaire d'état pressante (ça arrive parfois). Mais si les PJ se rendent au bureau de Buffone au Rialto, ils apprendront que Buffone est parti déjeuner comme à son habitude et qu'il doit se trouver à l'Académie à cette heure ci. On ne leur communiquera en aucun cas l'adresse du domicile de Buffone, mais avec un peu d'entregent les PJ pourront apprendre qu'il a l'habitude de déjeuner dans les petits restos du quartier voisin.

Un homme de son importance ne se déplace pas à pied. En interrogeant (soudoyant) les gondoliers du quai du Rialto il est facile d'apprendre le nom des quelques établissements préférés de Buffone, et même trouver le gondolier qui l'a déposé aujourd'hui non loin de l'établissement où il comptait se rendre ce midi: le Restaurant Renzi.

Au restaurant les PJ apprendront que Buffone ne s'est jamais présenté pour déjeuner. Les Renzi ont entendu dire qu'il a été assassiné à quelques rues de là.

--- SCENE 3 ---

Les PJ vont surement vouloir examiner la scène de crime puisqu'ils sont tout proche. Dès qu'ils ont récolté quelques indices, le Capitaine de la Guardia du Rialto, **Onorato Falcone** (à qui l'enquête Buffone a été confié), arrive sur les lieux avec quelques gardes aux couleurs du Rialto. Tous les gens présents sont interrogés avec professionnalisme et efficacité, Falcone connaît son boulot. Aux personnes qui visiblement n'ont pas grand chose à contribuer à l'enquête, Falcone demande de passer le lendemain au poste des gardes du Rialto pour faire une déposition (la mémoire entraînée de Falcone mémorise sans mal toute les identités). Idéalement il faut s'arranger pour qu'au moins un PJ fasse partie des personnes convoquées [ainsi les PJ découvriront le lendemain le meurtre de Falcone].

--- SCENE 4 ---

En l'absence de Buffone, les PJ devront se débrouiller seuls pour prévenir toutes les familles des risques de suicide de leur progéniture. A un moment où à un autre les PJ obtiendront bien l'info au sujet de la fête sur le yacht. Interroger **Leandro Scadretti** et donc la suite logique à donner à l'enquête sur les "suicidaires". Les Scadretti habitent un riche hôtel particulier. Leur fortune vient du financement de la construction navale. Les Scadretti sont donc surs de leur importance, il ne sera pas aisé de soutirer des informations à Leandro. Rencontrer son père est difficile, c'est un homme très occupé en affaires (le jour) ou en mondanités (le soir). Mais les Scadretti sont soucieux d'éviter la mauvaise publicité. Ils ne reconnaîtront jamais de responsabilité dans l'épisode du Giancarlo, mais on peut obtenir une certaine coopération en présentant une enquête "à décharge". Est-ce que les PJ sont prêts à exonérer Leandro pour obtenir des infos permettant d'arrêter la diffusion de la drogue létale ? Ils peuvent aussi choisir la menace, et user de filature pour voir qui les Scadretti contactent dans la panique (il n'est pas exclus qu'il commanditent un spadassin pour éliminer Chietto et/ou Diotavelli). NB: Dans ma version de cette histoire, je n'ai pas utilisé le personnage de Diotavelli, le fabricant de la drogue c'est Chietto, qui s'est improvisé *saponisto*, d'où les dégâts.

--- SCENE 5 ---

L'enquête sur les fausses morts devrait être plus ou moins résolue à ce stade. L'étape suivante c'est la découverte de la mort de Falcone et l'enquête des PJ sur la scène de crime.

--- Les meurtres de Quirico/Pupuce ---

Il faut que le MJ décide précisément de la façon dont les victimes ont été tuées. La seconde chose que feront les PJ (après l'examen des scènes de crime) est probablement l'examen des cadavres. Est-ce que Quirico, manquant de force, a dû frapper plusieurs fois ? Les victimes auraient eu le temps d'appeler à l'aide. Lorsque j'ai fait jouer ce scénario je suis parti du principe que Pupuce avait suffisamment d'emprise sur l'esprit de Quirico pour lui permettre de frapper un coup unique direct au cœur (avec une arme non professionnelle: un couteau de cuisine du restaurant). Avec le recul cette option ne me paraît pas très crédible non plus: le coup risque de manquer de force pour être directement mortel, et je ne sais pas si c'est très crédible que la chimère noire connaisse l'anatomie humaine aussi bien. Je suggère le *modus operandi* suivant: l'arme est bien un (gros) couteau de cuisine, mais Pupuce a déposé sur la lame de son poison paralysant. Ainsi, n'importe quel coup qui touche la chair paralyse instantanément la victime, et ensuite Quirico n'a plus qu'à trancher la gorge de sa cible sans défense.

1) [J8 - Lundi 25 Marzo, dans la soirée] Soldat du palais assassiné (**Bruto Rossi**, un capitaine important). Il se soulageait dans les latrines derrière une bonne taverne (la **Taverna Latzi**) du quartier des restaurants du Sestiere Comacchio. Indice: traces de petites mains sales pour grimper sur un muret qui encadre les latrines. Les PJ peuvent découvrir ce meurtre en enquêtant dans le quartier au sujet du meurtre de Buffone: des habitants du quartier se plaindront spontanément que "le quartier n'est plus sûr", "que fait la milice ?", "le doge laisse tomber les petites gens", etc...

Compte tenu de l'importance de la victime, une enquête conduite par la garde du palais est en cours, mais en l'absence de tout témoin l'enquête s'oriente sur la vérification des alibis de divers ennemis de Bruto Rossi (avant d'obtenir un poste au palais il a appréhendé plusieurs criminels notoires). Toutefois les enquêteurs pensent que c'est un règlement de compte entre familles influentes, et donc un meurtre commandité exécuté par un spadassin professionnel qu'il sera probablement impossible à coincer. En effet, pour les enquêteurs, Rossi a été égorgé avec précision, comme par un professionnel. En fait, ils n'ont pas repéré le coup paralysant car Quirico a porté celui-ci à la gorge (Quirico était juché en hauteur sur le muret entourant les latrines). Avec un jet de médecine les PJ peuvent découvrir la paralysie de la victime (ND16) et l'entaille différente dans la plaie à la gorge (ND21).

2) [J10 - Mercredi 27 Marzo, dans la matinée] **Urania Moncenigo** (fille du Contrôleur de la Marine Marchande - qui est inconsolable depuis). La très puissante famille Moncenigo a mis à prix la tête de l'assassin. Tuée dans les toilettes d'un orphelinat de la marine marchande dont elle était la marraine (la directrice-adjointe de l'établissement Tania Pisani et la concierge Augustina Rusoria sont détenus pour interrogatoire, tous les autres membres du personnel étaient avec d'autres au moment des faits). NB: Quirico a entendu parler de la visite au resto par des membres de l'orphelinat.

Directeur de l'orphelinat: **Oddo Sorenza**. Si les PJ se présentent de façon crédible (légitime) pour leur enquête, le directeur fera tout son possible pour les aider, il veut montrer qu'il coopère à 200%, qu'il n'est en rien impliqué dans cet horrible crime, et surtout qu'il n'a commis aucune négligence. Les PJ peuvent par exemple se présenter comme des enquêteurs privés recrutés par la famille Moncenigo, ou des indépendants qui veulent trouver le coupable pour toucher la prime (le directeur a déjà reçu 3 enquêteurs de ce type). Si on laisse entendre qu'il touchera un pourcentage de la récompense pour son aide, il sera encore plus helpful.

Cet orphelinat dans le Piani di Borghesi est assez surprenant. Seul le Temple des Pèlerins se soucie des orphelins. Les autres orphelinats, généralement dans les bas quartiers, sont des initiatives individuelles de charité (ou malveillantes) avec très peu de moyens financiers. L'orphelinat de Sorenza est de premier ordre (sans être luxueux). Si les PJ creusent de ce côté là (où réussissent un tirage de Connaissance des Elites) ils comprendront que nombre des

enfants de cet orphelinat sont les batars encombrants de riches venziens.

Si on interroge les enfants avec doigté (ND16 ou +) un enfant timide et un peu dans la lune, dont la place est près d'une fenêtre donnant sur la rue, se souviendra avoir vu un enfant d'une dizaine d'année, au cheveux courts et noirs, portant un chat sous le bras, passer dans la rue et entrer dans l'orphelinat à la faveur de l'effervescence générée par la visite d'une "huile". NB: Toutes les fenêtres de l'orphelinat ont des barreaux.

Les PJ se demanderont peut-être comment le meurtrier pouvait être sur qu'Urania irait aux toilettes. C'est un indice important. C'est Pupuce qui l'a influencée.

3) [J11 - Giovedì 28 Marzo, 12h45] **Accursio Buffone**: assassiné dans une ruelle du Sestiere Comacchio où il affectionnait prendre ses repas. Indices: piécettes sur le sol, traces contre le mur de la ruelle comme si un mendiant de petite taille était assis là. Si on interroge le voisinage au sujet d'un mendiant, personne n'a rien remarqué (et pour cause, Quirico s'est placé là juste pour le passage de Buffone), et tout le monde peut témoigner que par ici on ne laisse pas les mendiants s'installer, c'est mauvais pour l'image de marque des établissements. NB: Buffone déjeunait souvent "Chez Renzi".

4) [J12 - Venerdì 29 Marzo, 1h du matin] **Onorato Falcone**, important (et riche) inspecteur de la sécurité intérieure (qui enquête sur l'assassina de Buffone, et est donc passé au resto interroger les Renzi) est assassiné chez lui (vers 1h du mat dans la nuit de Giovedì à Venerdì). Passionné d'oeuvres d'art, et possédant quelques belles pièces, il a du surprendre des cambrioleurs (en rentrant très tard du travail) et cela a mal tourné. Du moins c'est l'hypothèse de travail du **Lieutenant Marcone**, adjoint de Falcone, qui mène l'enquête.

Le bureau cambriolé/scène du meurtre est dans une tourelle au 2e étage d'une magnifique villa. Toutes les ouvertures du RdCh et du 1er étage sont équipées de solides barreaux. Le 2e étage, constitué uniquement d'une grosse tourelle, n'est pas équipé de barreaux, mais il est quasi impossible d'y grimper: les murs sont lisses, les gouttières trop fragiles pour supporter le poids d'un homme (ou d'une femme), et sous le balcon du bureau il y a un à-pic (au dessus du Grand Canal) rendant très périlleux le lancement d'un grappin, même propulsé.

Falcone a une plaie dans le dos (guère incapacitante), et a été égorgé. Deux carreaux de la porte-fenêtre du bureau (qui donne sur un balcon) ont été cassés vers l'intérieur (l'un au dessus du niveau de la poignée, l'autre plus bas).

Les oeuvres d'art volées sont essentiellement des "Oeufs de Fabia". Ce sont des sortes d'oeufs en verre coloré, avec un relief admirable, rempli de jolis galets, voire de pierres précieuses. Les plus recherchés émettent même une douce lumière pulsante dans le noir [ces derniers contiennent en fait une gemme hippogriffe]. Falcone possédait un oeuf "pulsant" blanc [magnétisme]. Fabia est un(e) artiste décédé(e) il y a + de 20 ans, assez avant-gardiste et sulfureux, qui se posait en "drag-queen".

Ce qui s'est passé:

La villa a trois entrées assez éloignées les unes des autres (sur 3 façades différentes): une allée avec entrée d'apparat, un chemin couvert menant à un embarcadère sur un canal, et un garage. C'est pourquoi Pupuce montait la garde "dans" la maison plutôt que devant une des entrées, attendant tranquillement l'arrivée de sa proie sur la rambarde du balcon du bureau au 2e étage (quoi de plus anodin qu'une sorte de chat assoupi de la sorte). Pupuce a grimpé le long de la gouttière qui passe près du balcon pour y accéder (traces de griffures sur la gouttière, comme si un ouistiti avait grimpé).

Vers minuit, la célèbre cambrioleuse Anguilla est passée par les toits (traces visibles sur les

tuiles), mais pour arriver là il faut des capacités hors normes (armure hippogriffe). Elle a cassé un carreau de la porte fenêtre, ouvert la porte, dérobé 2 Oeufs de Fabia (dont celui avec la gemme hippogriffe) puis est repartie en refermant la porte fenêtre (elle a du savoir vivre).
Anguilla: p77 LdB, p36 Dossier Maître de Jeu.

Vers une heure du matin, Falcone est rentré chez lui. Dès que Pupuçe a perçu des lumières dans la villa, la chimère noire a "appelé" Quirico qui était caché dans le jardin. Quirico est passé par la gouttière (traces décelables, la gouttière ayant été assez ébranlée par le poids de l'enfant) mais a du casser un autre carreau pour accéder à la poignée de la porte-fenêtre. En effet, sa petite taille ne lui permettait pas d'atteindre facilement la poignée par le carreau cassé par Anguilla). Une fois dans le bureau Quirico s'est posté en embuscade, a frappé Falcone dans le dos, et lui a facilement tranché la gorge à cause du poison paralysant.

Dans le jardin on peut découvrir des traces de pas de petite pointure, et des traces de pattes de chat (celles des chats du quartier, et celles de Pupuçe qui y ressemblent beaucoup).

Les PJ férus de protogénèse remarqueront peut-être l' "oeil du sphinx" sur les lieux du meurtre. C'est un dispositif installé par Falcone pour retrouver d'éventuels cambrioleurs. C'est un artefact Pèlerin très rare, en forme d'oeil (sphère avec une sorte de pupille). Ce dispositif peut en quelques sortes prendre une photo (et une seule) de toute personne entrant dans le bureau sans être "accordé" au dispositif. Si un PJ regarde dans la pupille avec un dispositif adéquat (genre une loupe tubulaire), ou parvient à brancher le dispositif sur une armure (test Protogénèse ND16), il verra l'image du cambrioleur imprimée au fond de la sphère tel un polaroïde (ou projetée sur sa visière d'armure hippogriffe en cas de connexion).

La "photo" est celle d'Anguilla, l'auteur du vol, avant que Falcone ne rentre. C'est une fausse piste, mais qui fait un écho intéressant à Vol de Nuit (le scénario du Dossier Maître de Jeu). Il faut examiner la "photo" avec soin pour repérer l'indice crucial: à l'arrière plan de l'image, par la porte-fenêtre ouverte, on peut apercevoir un chat noir un peu étrange (comme les races sans poil) couché sur la rambarde du balcon. Autre indice subtil, il n'y a pas de lumière de la lune sur le balcon (la lune se levait vers minuit, donc Anguilla est passé avant le retour de l'inspecteur).

5) [J14 - Domenica 31 Marzo] Iacomo Franco, l'un des hauts prêtres des Pèlerins. Assassiné dans la sacristie après un office du dimanche. L'enquête s'oriente vers une vengeance car rumeurs d'attouchements sur des infants. Les Renzi sont très croyants et vont au temple tous les dimanches. Quirico s'est éclipsé pendant que les parents bavardaient sur le parvis, il a emprunté la tenue d'un enfant de coeur et s'est glissé parmi eux. Personne n'a pris la peine d'interroger correctement les enfants, pourtant certains ont remarqué un "coeur" inconnu.

--- Chronologie ---

[J1 : Lundi 18 Marzo]

- A l'aube, Leandro Galardo découvre le corps sans vie de Florenza Dell'Anna.
- Fin de journée: Florenza Dell'Anna a disparu, les PJ commencent leur enquête.
- Ouverture du carnaval en soirée, par le bal au Palais du Doge.

[J2 : Mardi 19 Marzo]

- 2e jour du carnaval: gastronomie (concours de cuisine & co)

[J3 : Mercredi 20 Marzo]

- 3e jour du carnaval: rire (spectacles)
- "Pupuce" se faufile dans Venezia, "adopte" Quirico Renzi, et commence à observer son environnement.

[J4 : Jeudi 21 Marzo]

- 4e jour du carnaval: Boucan, fanfare pour faire reculer les eaux.
- L'Acqua Alta est au plus haut. Le carnaval migre vers *Piani di Borghesi*.

[J5 : Vendredi 22 Marzo]

- 5e jour du carnaval: Silence. Flots descendants.

[J6 - Samedi 23 Marzo]

- 6e jour du carnaval, jour de l'alcool et des plus grosses orgies et rixes.
- Dans la soirée, patrouille des PJ, épisode des lucioles.
- Fête durant la nuit sur le *Giancarlo*. Entre 4h et 6h du matin, une quinzaine d'étudiants "décèdent".

Panique de Chietto et Leandro.

Au début les fêtards avaient juste l'air de s'être endormis, mais au petit matin, quand Leandro n'arrive pas à les réveiller ...

[J7 - Domenica 24 Marzo]

- 7e et dernier jour du carnaval. Clôture par le bal du port de la cité.
- Chietto et Leandro ne peuvent pas juste balancer les corps par dessus bord, une disparition générerait une enquête menant droit

à la fête. Et il faut ramener le bateau au port avant l'aube, sinon le père de Leandro risque d'entendre parler de "l'emprunt".

Ils planquent les "corps" à fond de calle et retournent au port comme si de rien n'était.

Si on les interroge, Chietto et Leandro diront que tous les fêtards ont quitté le bateau au petit matin, une fois rentré au port.

Mais impossible de trouver des témoins (ce qui n'est pas totalement suspect vu la fête et l'état d'ébriété généralisé des habitants).

Pendant que Leandro reste monter la garde sur le navire, Chietto part recruter de l'aide dans les bas fonds.

A la nuit tombée,

ils font transporter les "corps" dans divers endroits de la ville pour faire croire à des décès aléatoires. La plupart des élèves se réveillent avant le matin et rentrent chez eux.

[J8 - Lundi 25 Marzo]

• Au cours de la journée les 4 "corps" restants (ceux qui ont consommé le plus de drogue) sont découverts et acheminés à la morgue (avec toutes les autres victimes du carnaval). Angelo a des boutons de manchette portant les armoiries de l'Académie Buffone.

Le personnel de la morgue envoie chercher quelqu'un à l'Académie pour identifier le corps. C'est le professeur Curzio Gonagaliano

qui se rend à la morgue et revient porter la nouvelle à l'école. On envoie un étudiant (rondouillet et zozotant), Arturo Astana, prévenir

la famille. Entre temps, Angelo Romani, Benito Modi, Zeferina Berluchi, et Betta (Isabetta) Zacchari se réveillent à la morgue.

L'école est prévenue, et Ivo Longi est envoyé prévenir les Romani.

- Soirée: Bruto Rossi (capitaine du Palais) est assassiné derrière la taverne Latzi.

[J9 - Mardi 26 Marzo]

- Suicide d'Angelo Romani (fils du forgeron).

[J10 - Mercoledì 27 Marzo]

- Urania Moncenigo (fille du Contrôleur de la Marine Marchande) assassinée dans la matinée à l'orphelinat.
- Zeferina Berluchi tente de se suicider en se jetant dans le Grand Canal.

[J11 - Giovedì 28 Marzo]

- Accursio Buffone assassiné (vers 12h45).
- Benito Modi tente de se suicider (vers 15h30).

[J12 - Venerdì 29 Marzo]

- **Onorato Falcone**, important (et riche) inspecteur de la sécurité intérieure est assassiné chez lui (vers 1h du mat).
- Si les PJ n'interviennent pas, Betta (Isabetta) Zacchari se suicide par immolation.

[J13 - Sabato 30 Marzo]

- Si les PJ n'interviennent pas, **Cristoforo Benini** se suicide en se jetant d'un dirigeable (son père dirige une compagnie) au dessus du Rialto.

[J14 - Domenica 31 Marzo]

- **Iacomo Franco**, l'un des hauts prêtres des Pèlerins est assassiné dans la sacristie peu de temps après l'office.

10 XPS