

# Manto d'Ombra

Setta esoterica fondata dagli eredi di sir [Jean-Antoine LeFlay](#), ricercatore di magia morto insieme ai suoi discepoli nel cosiddetto *massacro di Antisse* nell'anno 273. Nel corso degli anni immediatamente successivi alla sua costituzione la setta comincia a fare proseliti, allargando le sue fila ad una serie di personalità attirate dalla fama di [LeFlay](#) o altrimenti legate alla sua figura. Compito principale della setta è quello di portare avanti gli insegnamenti del circolo di ricerca Magica fondato da [Jean-Antoine LeFlay](#), il cui nome era lo stesso del suo principale oggetto di studio: l'[Ogham Craobh](#), traducibile come *alfabeto oghamico*. Ad oggi il Manto d'Ombra conta circa trenta membri effettivi, distribuiti tra tutte le classi sociali e sparsi nei territori dei ducati di [Amer](#) e [Krandamer](#), e numerose affiliazioni e alleanze ad essi collegate.

## Le origini del Manto d'Ombra

Per comprendere le circostanze che hanno portato alla costituzione della setta è necessario tornare indietro ai primi anni del terzo secolo dell'attuale Ducato di [Amer](#), quando esso era ancora noto come [Amilanta](#).

### Quinto Flavio

Fino all'anno 229, i territori oggi corrispondenti alla Marca di [Beid](#) e alla Baronia di [Keib](#) costituivano una provincia Turniana amministrata dalla famiglia dei [Flavii](#). Negli anni successivi al 229, anno della fondazione del [Granducato di Greyhaven](#), i privilegi di questa famiglia decadono progressivamente: molti di loro, sconfitti nella guerra contro i discendenti del [Khanast](#) originario di quella zona, faranno ritorno a [Delos](#): altri, ormai legati ai Temi del Nord e alle loro tradizioni, decideranno di fermarsi e affrontare quello che sarà il loro destino. E' il caso di [Quinto Flavio](#), uno degli eredi della dinastia, e di sua moglie [Marianne](#). La famiglia viene privata di tutti i suoi territori riuscendo però, grazie a una favorevole e inattesa decisione del Duca di [Amilanta](#), a mantenere il controllo del solo castello di [Antisse](#): a [Quinto Flavio](#) viene chiesto di giurare fedeltà a Lord [Theodor Dunean](#), Barone di [Keib](#), diventando di fatto un suo *Dominus*. Come segno di rinuncia a future rivendicazioni territoriali alla dinastia rimasta in terra di Greyhaven viene inoltre imposto di rinunciare al prestigioso cognome Turniano: [Quinto Flavio](#) diventa il capostipite della neonata dinastia dei [deFlay](#), meglio nota come [LeFlay](#).

### Alexander LeFlay

L'attaccamento di [Quinto Flavio](#) nei confronti dei territori dei Temi del Nord si trasmette al suo erede, [Alexander LeFlay](#), che fin da giovane sviluppa un interesse innato per la cultura e le tradizioni del territorio. Poco interessato alla politica, [Alexander](#) sviluppa uno spiccato interesse per la scienza dei fenomeni naturali. I suoi viaggi in giro per [Amilanta](#) lo portano a contatto con studiosi di un certo prestigio, da cui apprende gli arcani misteri delle arti magiche e delle antiche religioni. Nel corso degli ultimi anni della sua vita la sua fama di ricercatore cresce al punto da attirare una cerchia di esperti e curiosi dei territori circostanti. Alla sua morte, parte del suo sapere viene ereditato dal suo primogenito [Jean-Antoine](#).

### Jean-Antoine LeFlay

L'erede di [Alexander LeFlay](#) trascorre la prima parte della sua vita seguendo le orme del padre ed ereditandone conoscenze e contatti tra l'ambiente esoterico di [Amilanta](#): i suoi lunghi viaggi lo portano nelle profondità di numerose foreste antiche e dimenticate presenti sul territorio, dai confini meridionali del [Meistwode](#) alle pendici delle [Allston](#). E' in questi luoghi ameni e isolati che il ricercatore si avvicina agli antichi culti di [Ethmen-Ankh](#) e [Maarduk](#), all'antico conflitto tra le due divinità e alla comune condanna che esse ricevono da parte della religione e della nobiltà locale. E' lì, soprattutto, che apprende i rudimenti della ricerca Oghamica, e il misterioso rapporto che lega la magia con le antiche religioni della natura. Tornato a [Keib](#), sviluppa con l'aiuto dei suoi seguaci una pratica magica che prescinde dall'Evocazione, dal Sortilegio e dalla Necromanzia, basata sulla simbologia druidica e che mira a permanenze e reiterazioni affini a quelle tipiche dei fenomeni naturali. Il suo circolo di magia prende il nome di [Ogham Craobh](#), dal nome dell'alfabeto sacro a [Ethmen-Ankh](#). La ricerca esoterica di cui diventa capostipite lo pone ben presto in una situazione molto difficile con la nascente [Chiesa della Luce](#): la sua fama come studioso si accresce a dismisura, così come l'antipatia, l'invidia e l'odio attorno alla sua persona.

### Morte e rinascita dei LeFlay

Negli anni successivi al grande colera del 269, una serie di violente persecuzioni sconvolgono le terre di [Amilanta](#): la morte del Duca e l'ancora fragile istituzione religiosa danno ai nobili del territorio la possibilità di compiere una serie di vendette ed epurazioni personali giustificandole sotto il manto della lotta all'eresia religiosa e alla stregoneria. Molte delle tribù collegate alla figura di [Jean-Antoine LeFlay](#) vengono massacrate: anche sua moglie, insieme ai più esposti tra i suoi amici e discepoli, vengono uccisi. La scelta del mago di non reagire a queste uccisioni e il suo divieto di utilizzare la ricerca oghamica per difendersi o per vendicarsi provoca una spaccatura all'interno del circolo da lui presieduto. La diffidenza e il sospetto si fanno strada all'interno del castello di [Antisse](#), che resta ben presto l'unica roccaforte sicura dell'[Ogham Craobh](#): una sicurezza che termina tragicamente nel 273 a seguito del [massacro di Antisse](#).

### Il massacro di Antisse

L'episodio, avvenuto in quello che oggi ha assunto il nome di **castello di Adare**, venne eseguito da sir **Stearn Versère**, primo Signore della Guerra di **Clervàl**, per volontà del **Barone di Keib**: l'operazione, che passò alla storia come un intervento militare compiuto per volontà della Chiesa della Luce ai danni di culti contrari alla fede e alla morale, fu di fatto l'occasione per rimuovere ogni traccia dell'antica dominazione Turniana presente sul territorio.

Cum umbra nihil, sine umbra nihil

Secondo la versione della setta, il Manto d'Ombra nasce nei giorni successivi al massacro di **Antisse** ad opera dei suoi due figli, **Yvonne** e **Lazare**, eredi del sangue e degli insegnamenti del padre. Le modalità con cui i due ragazzi, all'epoca di 15 e 19 anni, riuscirono a sopravvivere non sono del tutto chiare: l'ipotesi più probabile è che non si trovassero ad **Antisse** al momento del massacro, e che siano stati cresciuti da uno dei ricercatori di magia amici di **Jean-Antoine LeFlay** che riuscì a sopravvivere alle epurazioni religiose e a tenerli al sicuro.

Quel che è certo è che, nel corso degli anni successivi, i due eredi si dedicarono a ricomporre le conoscenze del padre e a ricollegare i fili spezzati del suo circolo di magia. La nuova organizzazione, per motivi legati alla sua stessa sopravvivenza, decide di restare nell'ombra e di organizzare i propri incontri in segreto. L'antico castello di **Antisse** viene abbandonato e nessuna pretesa viene avanzata dai suoi legittimi eredi, che preferiscono restare nell'ombra e darsi per morti: ogni legame territoriale viene quindi rimosso. La setta assume il nome di **Manto d'Ombra**, dalla frase *sine umbra nihil* (nulla senz'ombra) che i suoi fondatori adottano in aggiunta a quella che **Jean-Antoine LeFlay** considerava alla base della filosofia naturalistica dell'**Ogham Craobh**: *cum umbra nihil* (nulla con l'ombra).

## Differenze tra il Manto d'Ombra e l'Ogham Craobh

Le differenze tra la setta fondata dagli eredi di **Jean-Antoine LeFlay** e il circolo di ricerca magica dell'**Ogham Craobh** sono molteplici, al punto da spingere molte delle persone ad essa collegate a esprimere forti dubbi sull'effettiva continuità con gli insegnamenti del grande studioso. Di seguito sono elencate alcune tra le più importanti:

- L'**Ogham Craobh** aveva al suo vertice la figura carismatica di **Jean-Antoine LeFlay**, punto di riferimento principale per tutto il circolo di ricerca. Al comando del **Manto d'Ombra** vi sono i discendenti degli eredi del mago, che evitano accuratamente ogni tipo di contatto con i membri appartenenti alla setta e comunicano le loro volontà ai vertici dei singoli gruppi di cui l'organizzazione si compone.
- Per l'**Ogham Craobh** di **Jean-Antoine LeFlay** lo studio dell'alfabeto Oghamico era l'avanguardia di una ben più ampia ricerca sulle tradizioni esoteriche e mistiche del Continente di Sarakon, che nell'idea del mago avrebbe dovuto essere condotta in armonia con l'allora nascente Chiesa della Luce di **Greyhaven**. Il Manto d'Ombra ha progressivamente rivisto la necessità di condividere i risultati di questa ricerca con la **Chiesa della Luce** per via degli indubbi e incontrovertibili rischi che questo può comportare alla congregazione e alla ricerca stessa: proteggere l'Ogham Craobh dalla spinta oscurantista propria del fondamentalismo religioso e della nobiltà più fanatica è un risultato che **Jean-Antoine LeFlay** non riuscì a conseguire, e che il Manto d'Ombra di propone come obiettivo primario.
- *cum umbra nihil*, la frase ispiratrice dell'attività dell'**Ogham Craobh**, simboleggiava la volontà del circolo di condividere i propri scopi e risultati dapprima internamente, e poi con la comunità esterna. Con la nascita del Manto d'Ombra questa frase diventa *cum umbra nihil, sine umbra nihil*, a sottolineare come la condivisione dei propri obiettivi non può prescindere dalla necessità di tutelare l'esistenza della setta in quanto tale: per questo motivo, pur condividendone gli scopi ultimi, il modello sociale proposto da **Jean-Antoine LeFlay** viene abbandonato in favore di una struttura celata al mondo esterno e internamente suddivisa in diversi gruppi di potere, ciascuno dei quali dispone solo delle informazioni strettamente necessarie.

## Il Manto d'Ombra e le carte da gioco: i Cuori, i Quadri, i Fiori e le Picche

La decisione di dividere l'organizzazione in gruppi indipendenti tra loro per garantirne l'incolumità ed aumentarne l'efficacia si manifesta negli anni immediatamente successivi al **massacro di Antisse**: alle persecuzioni di quel periodo di transizione, infatti, seguiranno gli interventi che Chiesa della Luce effettuerà a vantaggio o ai danni delle comunità religiose presenti sul territorio negli anni che porteranno alla Riforma del **290**. A ciascuno di questi gruppi, che prendono il nome di *semi*, viene affidato un compito specifico.

### Il seme di Cuori

Il *seme di Cuori* viene incaricato di entrare a far parte della neonata Chiesa della Luce con il compito fondamentale di orientarne le scelte nell'ottica di risparmiare ai culti di **Ethmen-Ankh** e di **Maarduk** nuove condanne o persecuzioni. A tale scopo vengono scelti coloro che dividevano una buona istruzione e una formazione religiosa: il loro incarico non assume l'aspetto di una mera infiltrazione, quanto piuttosto di un'intensa attività di mediazione che porterà alla rivalutazione di alcune importantissime figure storiche, come quella della Profetessa **Dryden**, e dei numerosi punti d'incontro tra la Chiesa della Luce e alcune tra le religioni arcaiche dei popoli antichi.

### Il seme di Quadri

Al *seme di Quadri* viene dato il compito di dedicarsi all'attività politica e militare allo scopo di orientare le scelte dell'aristocrazia nobiliare del territorio: a tale scopo vengono scelti i membri del Manto di sangue nobile o altrimenti

legati a famiglie importanti di **Amer** e di **Krandamer**. Si tratta senza dubbio del seme più potente a livello ufficiale, potendo vantare tra i suoi membri alcune personalità di spicco dell'aristocrazia Greyhavenese: si tratta anche del seme che, storicamente, ha visto il maggior numero di contrasti interni, dovuti ai molteplici contrasti nobiliari occorsi negli ultimi 300 anni che per forza di cose si sono riverberati su di lui.

## Il seme di Picche

La necessità di coordinare le attività dei vari semi e di difendersi da eventuali tradimenti spinge ad affidare al *seme di Picche* il compito di occuparsi di alcuni aspetti legati alla gestione interna dell'organizzazione: attività di spionaggio, reclutamento di mercenari, recupero di fondi, individuazione di potenziali nuovi adepti o possibili alleati sono le attività principali svolte dal *seme di Picche* nel corso degli anni immediatamente successivi al **massacro di Antisse**, e che consentono al Manto d'Ombra di diventare una setta radicata e potente. Ad essere assegnati a questo seme sono i membri più pragmatici e spregiudicati dell'organizzazione. Nel corso degli anni il *seme di Picche* si contraddistingue per le sue operazioni ai margini della legalità - e secondo alcuni palesemente illegali - assoldando e/o facendo largo uso di mercenari, spie, personalità ribelli, persino ladri e assassini per assolvere agli scopi dell'organizzazione.

## Il seme di Fiori

Secondo alcuni il *seme di Fiori* nasce in conseguenza della condanna della religione di **Maarduk**, operata nel 290 dalla **Chiesa della Luce**: la messa all'indice di una delle due divinità fondamentali per lo studio dell'**Ogham Craobh** viene vista come un insuccesso dell'operato del *seme di Cuori*, e rende palese la necessità di un gruppo che si occupi di mantenere i rapporti anche con i culti banditi dalla pratica religiosa. Secondo altri, il *seme di Fiori* nasce insieme agli altri tre semi, e testimonia la volontà degli eredi di **Jean-Antoine LeFlay** di non precludersi nessun aspetto della conoscenza, rifiutando ogni limitazione imposta dalle decisioni politiche o religiose del territorio. A prescindere dalle reali motivazioni legate alla sua nascita, lo scopo *seme di Fiori* è indubbiamente quello di infiltrarsi all'interno dei culti eretici e delle congregazioni religiose bandite dalla **Chiesa della Luce**, con il compito di fornire all'organizzazione informazioni preziose sulle loro scoperte e sul loro operato. L'operato del *seme di Fiori* è spesso avvolto dal mistero, e le missioni ad esso affidate sono senza dubbio le più controverse di tutta l'organizzazione. I rapporti che intercorrono tra i suoi elementi e numerose personalità compromesse più o meno apertamente con i culti della Tenebra sono da sempre oggetto di profonda preoccupazione per tutti i membri della setta.

## Storie e leggende sul Manto d'Ombra

---

### L'essenza spirituale degli adepti originari

Sembra accertato che, nel corso del **massacro di Antisse**, **Jean-Antoine deFlay** abbia fatto ricorso a un rituale molto potente per trasferire l'essenza spirituale dei suoi discepoli all'interno di un comune mazzo di carte da gioco. Questo "trasferimento" provocò di fatto la morte di molti di loro, sottraendoli a quella che di lì a pochi istanti essi avrebbero subito per mano di **Stearn Versère** e dei suoi uomini. Secondo i resoconti di alcuni di quei soldati, molti dei discepoli del mago vennero effettivamente trovati privi di vita all'interno del castello di Antisse.

### La suddivisione delle carte

Sembra che, al momento di trasferire l'essenza spirituale dei suoi discepoli all'interno delle carte da gioco, **Jean-Antoine deFlay** abbia compiuto una suddivisione di questo tipo:

- Quattro discepoli anziani, incaricati di portare avanti il lavoro di deFlay, vennero trasferiti nei quattro Assi.
- Quattro discepoli esperti, tutti di età superiore ai 40 anni, vennero trasferiti nei quattro Re.
- Otto discepoli prescelti di sesso maschile e femminile vennero trasferiti nei Fanti e nelle Dame.
- Tutti gli altri discepoli, appartenenti alla cerchia esterna, assunsero un numero variabile tra il 2 e il 10.

Questa suddivisione gerarchica, rimasta in vigore per molti decenni, ha perso progressivamente di significato con il mutare dei ruoli e dei rapporti di potere degli adepti del **Manto d'Ombra** che si tramandavano le carte di generazione in generazione: da oltre un secolo la suddivisione originaria è considerata poco più che un mero retaggio del passato: in tutti i semi non è insolito trovare numeri anche molto bassi dotati di un'influenza e di un potere decisionale di gran lunga superiore a quello di numeri o figure pregiate.

### I poteri delle carte

A lungo si è creduto che le anime dei discepoli di **Jean-Antoine deFlay**, imprigionate nelle carte da gioco, avessero la facoltà di prendere il controllo della mente e del corpo degli sventurati che capitassero in loro possesso: sembra accertato che questo non sia vero, e che le capacità delle "carte" sia soltanto quella di poter comunicare telepaticamente con coloro che riescono a sintonizzarsi con loro, raccontando la propria storia per mezzo di parole o immagini evocate nella mente o nei sogni dell'interlocutore. Le modalità di questa *sintonizzazione* sono ancora in gran parte sconosciute.

### Rivalità interne al Manto d'Ombra

Secondo le testimonianze raccolte, sembra che gli astii e le rivalità all'interno del Manto d'Ombra si siano acuite a seguito della scoperta di quattro nuovi simboli **Ogham**, non presenti nella stesura originariamente redatta da **Jean-**

**Antoine DeFlay**. Tali simboli, dagli effetti decisamente potenti, presero il nome di *forfeda*. La scoperta venne compiuta dai semi neri (*Fiori e Picche*) grazie a una fortunata collaborazione con un gruppo di sacerdoti di un'antica religione bandita dal territorio di **Amer** in quanto considerato dalla Chiesa della Luce come un'empia derivazione del culto di **Shub-Niggurath**: il culto del **Tempio di Seth**, dedicato alla ricerca dell'immortalità. I sacerdoti del Tempio di Seth avevano eretto il loro rifugio all'interno di un'antichissima necropoli edificata dai **popoli antichi**. All'interno di queste rovine erano state rinvenute numerose tavolette e antiche pergamene legate a una figura ancestrale associabile a quella di **Maarduk**. Le circostanze legate alla scoperta dei nuovi simboli resero chiaro a tutti che i quattro semi del Manto d'Ombra erano stati inevitabilmente influenzati dagli ambienti che si erano ripromessi loro stessi di influenzare: per questo motivo il consiglio degli Assi decise di impadronirsi di tutti i documenti scoperti così da tradurli e interpretarli in modo univoco e oggettivo. L'utilizzo dei quattro simboli, i cui poteri erano ancora del tutto sconosciuti, venne tassativamente proibito a tutti i membri dell'**Ogham Craobh**.

## Le pergamene della Profezia

Questa decisione diede inizio ad una lunga e incessante serie di ricerche volte a reperire il maggior numero possibile di documenti antichi, che venivano inviati periodicamente agli Assi; tale ricerca culminò con la scoperta delle pergamene della *Profezia*, un lungo e complesso testo dal significato simbolico e fundamentalmente astratto che descriveva dettagliatamente alcune pratiche cicliche dei **popoli antichi**, temporalmente legate alle antiche festività druidiche del territorio. Secondo quel testo, a seguito della corretta celebrazione di queste pratiche da parte di un gruppo di predestinati, le antiche divinità avrebbero concesso doni, poteri o facoltà particolari. I primi a imbattersi nella Profezia furono i semi di *Fiori* e di *Picche*, che cominciarono a lavorare nell'ombra per localizzare i predestinati compatibili con le loro interpretazioni e prepararli per ottenere la ricompensa.

## La guerra interna

La decisione dei semi neri di portare avanti lo studio della Profezia provocò fortissimi contrasti con la maggior parte dei membri appartenenti ai semi rossi: a dividere le due fazioni erano sia i mezzi della ricerca che i suoi fini, orientati da un lato al tornaconto personale e alla ricerca di potere, dall'altro alla preservazione dell'armonia originaria teorizzata da **Jean-Antoine deFlay**. L'atteggiamento ambiguo da parte degli Assi, e la loro decisione di non interrompere i semi neri nelle loro ricerche, spinse i semi rossi a dare inizio a un'attività di contenimento ai danni dei loro stessi confratelli. Tale attività venne compiuta con alterne fortune per quarant'anni, con grande dispendio di energie e persino di vite da parte di entrambe le fazioni. I tre episodi salienti dello scontro tra i semi neri e i semi rossi si collocano nel 477, nel 497 e nel 517.

## Il massacro di Klein-Mar

Alla vigilia del terzo scontro tra le due fazioni si colloca il cosiddetto **massacro di Klein-Mar**: quel tragico evento segna un importante punto di svolta nei rapporti tra semi neri e semi rossi, trasformando quella che fino ad allora era una silenziosa guerra di tradimenti in un conflitto aperto e sanguinoso. A partire dal **517** tutti i membri del **Manto d'Ombra** si trovano nella condizione di dover scegliere da che parte stare: la setta si spacca definitivamente in due tronconi, che si dedicano l'uno all'annientamento dell'altro.

## Antisse e Adare

Il nome *Adare* dovrebbe essere il risultato di una successiva ed errata trascrizione dell'antico nome *Ant'ish*, letteralmente *rifugio dalle malattie*.

## Il Manto d'Ombra e la Compagnia di Caen

I personaggi della **compagnia di Caen** hanno incontrato la strada del **Manto d'Ombra** in occasione della cronaca **I misteri dell'Ogham Craobh**. In quella circostanza hanno appreso alcuni importanti segreti della setta e, soprattutto, l'identità di alcuni dei suoi membri attuali. Sulla base delle loro scoperte è possibile stilare un elenco approssimativo dei componenti del Manto d'Ombra relativi all'**anno 518**:

## Il seme di Cuori

- Asso di Cuori: sconosciuto
- Re di Cuori: sconosciuto
- Dama di Cuori: **Marin Dryden**, figlia di **Aris Dryden** e **Anya Tressel**
- Fante di Cuori: **Vaenar Ashen**, figlio di **Darrgen Ashen**
- Dieci di Cuori: sconosciuto
- Nove di Cuori: sconosciuto
- Otto di Cuori: sconosciuto
- Sette di Cuori: sconosciuto
- Sei di Cuori: sconosciuto
- Cinque di Cuori: sconosciuto
- Quattro di Cuori: sconosciuto
- Tre di Cuori: sconosciuto
- Due di Cuori: sconosciuto

## Il seme di Quadri

- Asso di Quadri: **Alystar Mauden**, Maestro di Magia di **Stolberg**, membro della **Gilda degli Studiosi** e del Consiglio della Contea: ucciso da **Fredrick Zauem**, deceduto.
- Re di Quadri: **Fredrick Zauem**, Barone di **Nemir**
- Dama di Quadri: **Huni Zauem** (**Huni Zauemia Ruinethot**)
- Fante di Quadri: **Neth Zauem** (**Netjerikhet Zauemia Ruinethot**)
- Dieci di Quadri: **Arthur Neville**, amico di Padre Lorenzo Quart ucciso dal **prestanome**, deceduto
- Nove di Quadri: sconosciuto
- Otto di Quadri: sconosciuto
- Sette di Quadri: sconosciuto
- Sei di Quadri: sconosciuto
- Cinque di Quadri: sconosciuto
- Quattro di Quadri: sconosciuto
- Tre di Quadri: sconosciuto
- Due di Quadri: sconosciuto

## Il seme di Picche

- Asso di Picche: sconosciuto
- Re di Picche: sconosciuto
- Dama di Picche: **Visalia Koraer**
- Fante di Picche: **Zaren Malth** (noto anche come **Khefren**), deceduto
- Dieci di Picche: **Josh Mayhem**, deceduto
- Nove di Picche: sconosciuto
- Otto di Picche: **Dean Vindel**, l'uomo dai capelli biondi deceduto insieme alla **Dama di Fiori** nel vecchio cimitero di **Rigel**.
- Sette di Picche: **Ramon**, trovato morto a **Rigel** insieme ad altri tre malviventi, deceduto
- Sei di Picche: **Ector Maine**, ufficiale dell'esercito di **Kharas** ucciso da **Ganjar Zeist** e **Guelfo da Flavigny**, deceduto
- Cinque di Picche: **Luther il Freddo**, imprigionato presso i **Picchi Gemelli**.
- Quattro di Picche: sconosciuto
- Tre di Picche: sconosciuto
- Due di Picche: **Seda Meyer**

## Il seme di Fiori

- Asso di Fiori: sconosciuto
- Re di Fiori: sconosciuto
- Dama di Fiori: **Her-sekhenti-dju**, deceduta insieme all'**Otto di picche** nel vecchio cimitero di **Rigel**.
- Fante di Fiori: sconosciuto
- Dieci di Fiori: noto come **il prestanome**, sostitutosi al 10 di quadri, deceduto
- Nove di Fiori: **Evan** (noto anche come **Amenemhat**), deceduto
- Otto di Fiori: sconosciuto
- Sette di Fiori: sconosciuto
- Sei di Fiori: sconosciuto
- Cinque di Fiori: sconosciuto
- Quattro di Fiori: sconosciuto
- Tre di Fiori: sconosciuto
- Due di Fiori: sconosciuto

## Personaggi collegati

- **Fearan Venser**, amico di **Vaenar Ashen** e **Marin Dryden**
- **Mara Raines**, proprietaria della **Cantina di Clèlie** di Rigel e amica di **Vaenar Ashen**
- **Chris Wolfman**, collezionista di oggetti delle vittime che ha ucciso, deceduto