



היריד בצומת הרחוק

משאב חינוכי למשחקי תפקידים

מאת: Itai Assaf Greif, Yishay Marzel, Itamar Weisberg, Arnon Prenti, Eran Molot, Omri Teomim, Tal Ophir, Dima Venger, Nimrod Parasol, Itamar Parann, Yuval Orner, Gal Dayan Sion, Noam Kreitman



הקדמה: כיצד להשתמש במשאב זה

המסורת של "שוק הפיות" (או יריד), המקום בו ניתן לקנות כל דבר שתחפוץ בו, כל עוד אתה מוכן לשלם את המחיר, עתיקה כימי סיפורי הפיות עצמם. היריד לעתים נודד מאתר לאתר, לעתים מופיע באותו הצומת פעם בירח, או פעם במאה שנה, לעתים זו חנות שהייתה ואיננה עוד, ולעתים רובל נודד, שמגיע עם מוצריו המסקרנים, המסוכנים, מפיץ חוסר סדר וקסם סביבו, ונעלם לפני שמספיקים האנשים להבין מה קרה.

"היריד בצומת הרחוק" אוסף עבורכם מספר דמויות מסקרנות, דוכנים מעניינים (ומסוכנים) ושני זרעי הרפתקה שניתן לפזר בכל מערכה שיש בה מקום לקסם: אוקולטיזם מודרני, פנטזיה קלאסית, סיפורי ילדים, סיפורי אימה, או כל דבר אחר. אפשר לדפדף בו כי לפתע הדמויות שואלות מה יש מעבר לפינה, ואפשר לרקום סיפור שלם סביב כל אחת מהדמויות או הדוכנים. מומלץ להכיר הכול מראש.

החלק הראשון אוסף את הדוכנים שניתן למצוא ביריד; לא בכל יריד מתאימים כל הדוכנים. הם מגוונים באופיים, וביחס שלהם ללקוחות; אך כולם בלתי רגילים. כל דוכן מגיע עם תיאור של הדוכן, ואז פירוט לגבי מה אפשר למצוא בדוכן, והקרסים שלו. הקרס יכול להיות הקרס המפתיע התקוע בתוך הפתיון, והוא יכול להיות הקרס שנתפס בדש הבגד ומושך את הדמויות להרפתקה.

החלק השני מתאר חלק מהטיפוסים שאפשר למצוא ביריד, דמויות קבועות, ומבקרים מזדמנים. עבור חלק מהטיפוסים, לא נכנסנו לפרטים; המנחה יכול להשלים את הפרטים כרצונו, ולפעמים, להשאיר אותם כמסתורין לא פתור. חשוב שאם הדמויות מצליחות לצאת מהיריד, הן ישאירו אחריהן תעלומות לא פתורות.

לבסוף, אנו מצרפים שלושה ניצני הרפתקה, המשלבים דוכנים וטיפוסים יחדיו כדי לרקום סיפור. המנחה מוזמן להשתמש בהם כפי שהם, וגם לראותם כהשראה כיצד הוא יכול לשלב את היריד במערכות שלו.



תוכן העניינים

2	הקדמה: כיצד להשתמש במשאב זה
3	תוכן העניינים
5	חלק ראשון: דוכנים ביריד
5	פונדק שלוש השופרות
6	הדוכן של ג'יזן
7	חרש הברזל האילם
8	דוכן דברים שצריך
9	הדוכן של ראזול
10	דוכן החלומות של מאדאם מישל
10	הקדר
11	דוכן ציפורי סיוטים
12	דוכן דברים של דברים אחרים
12	דוכן המראות
13	מספר הסיפורים
14	חלפן הזמן
15	הדוכן האחרון
16	לורד בראמאס
17	חלק שני: טיפוסים



21..... חלק שלישי: ניצני הרפתקאות

21..... המגפה של דוקטור רופאסקי

22..... החרבות הקטלניות של דומינגו

23..... צ'וקו



חלק ראשון: דוכנים ביריד

פונדק שלוש השופרות

בית הארחה גדול, בן שתיים או שלוש קומות; צמוד לאורווה מרווחת ונקייה, דלתו פתוחה תמיד, ומבעד לחלונותיו נשפכים החוצה אור מזמין וקול מוזיקה, שירה, ואנשים אוכלים ונהנים. מעל הדלת תלוי שלט עץ, בצורת סוס עץ צבוע בלבן, זוג כנפיים ניידות מחוברות לגבו, עולות ויורדות עם התנענעות השלט. אין הרפתקן אחד ביריד שלא מכיר את פונדק הסוס המעופף...

כולם מכירים את פונדק הסוס המעופף, אך מעטים בלבד מכירים את הפונדק שלוש השופרות...

בפונדק ניתן לקנות צידה לדרך ולישון בלילה במיטה נוחה, ולעזוב ללא פגע. אולם, יודעי סוד יוכלו לספר שיש לפונדק הזה שם נוסף: "שלוש השופרות". אם ירד מישהו למרתף, בקיר הצפוני יוכל לראות דלת קטנה שאיננה נסתרת אך גם אינה מושכת תשומת לב. מעבר לדלת תמצא חדר קטן ובכל אחד מקירותיו שקועה דלת. כדי לפתוח דלת כל הדלתות חייבות להיות סגורות; במיוחד זו שדרכה נכנסו לחדר.

בחדר אין תחושה של מעבר זמן, ומי שנמצא בו לא מרגיש רעב, צמא, או עייפות. ברגע שנסגרת דלת, אם תפתח היא תוביל למקום אחר: לעתים פונדק או בית הארחה באותו העולם, לעתים לפונדק או בית הארחה במישור אחר לגמרי. מעטים מצליחים לחזור למישהו ממנו יצאו; אין לדעת מה ההיגיון או הסדר שלפיו משתנה היעד של כל דלת...

מדוע שלוש שופרות? משום שלעתים כאשר מישהו עובר בדלת הקטנה נשמעת תרועה של שלוש שופרות, המזעיקות את המשמר לבוא ולקדם את פני המפלצת שהגיעה הפעם מהדלת שאי אפשר לנעול...

קריסים: הפונדק יכול להיות המקום שממנו הדמויות הגיעו לשוק, או המקום שדרכו הן עוזבות; אפשר להשתמש בו כדי להעבירן למקום אחר, ואולי הן מחפשות מישהו שאיבד בו את הדרך?



הדוכן של ג'יזן

”מהקורהמהקורהמהקורה!! בואו, בואו, כולם! אצלי תמצאו מה שתרצו! מה רוצה אדוני? אולי טבעת? יש לי אותה! גבירתי רוצה צמיד? הוא אצלי! מהרוצהמהרוצהמהרוצה!! בואו, בואו, לא תמצאו טובים מאיתנו בכל השוק הזה! אני יודע כל אחד מה הוא רוצה, ואם אין לי – יהיה לי! אם לא עכשיו אז אחר כך! מה זה? ראית משהו שאתה רוצה? תתאר לי, תצביע, תראה, תסביר – זה אצלך; מה שלא תראה אצל האחר תקבל אצלי במחיר יותר טוב. את זה? מעולה! תבוא עוד שעה, בדיוק מגיע לי משלוח. מהקורהמהקורהמהקורה!!”

ג'יזן סינטליוס אברלוס דיקטולריוס אנדרסון השלישי, דור שלישי לרוכלים ביריד, מנהל את גילדת הגנבים. כל מי שעומד ליד הדוכן שלו ומקשיב לו יותר מדקה יאלץ להיפרד מפריט מסוים מחפציו. יש לו יכולת פנימית של זיהוי חפצי קסם, והוא יגנוב אותם בתנאי שזה אפשרי (ז"א, הוא לא ינסה לקחת תליון שנמצא מתחת לשריון מתכת, הוא כן יוריד טבעת קסומה או חרב שבנדן האחורי). הפריט מוחלף בפריט זהה אך באיכות ירודה – הסכין עדיין בנדן, אך בפעם הבאה שינסו להשתמש בה, זה רק מקל; הארנק נראה אותו הדבר ואפילו מצלצלות בו מטבעות, אבל בעצם אלו חלוקי נחל, וכן הלאה. אם הקונה מעוניין בפריט מסוים ביריד, ג'יזן ישיג את הפריט תוך שעה לכל היותר – במסחר הוגן אם יהיה חייב, במשיכה אם לא; הוא ימכור את הפריט בזול לקונה, אך באותה הזדמנות יאבטח לעצמו פריט נוסף מהקונה. כל הגנבים, ילדי השוק, הקבצנים וכדומה תחת כנפיו, והוא מספק להם מזון, הגנה ושינה. הוא בוס הוגן, יחסית, ושמח להשתמש בהם בתור ”קהל” או ”רק מתעניינים” כדי למשוך עוד לקוחות ולהקל עליו לשדוד אותם. ג'יזן לא מתעסק בפשעים חמורים מגניבה או כיוס, ולא יעזוב את הדוכן שלו.

קריסים: כמובן אם הדמויות מבקרות בדוכן ומאבדות פריט חשוב, השגת הפריט בחזרה יכולה להיות הרפתקה בפני עצמה, במיוחד אם ג'יזן כבר מכר אותו הלאה... ג'יזן יכול להיות מקור מידע חסר תחליף לגבי מה שקורה ביריד ומחוץ לו, ויכול להיות המוצא האחרון אם הדמויות חייבות להשיג משהו שאף אחד אחר לא הצליח להשיג...



חרש הברזל האילם

אדיש לשאגות הכבשנים וצלצולי הסדנים, בין כל דוכני הנשק והשריון יושב חרש ברזל זקן, ליד כבשן קטן, ומתקן פרסות ואבזמים. הוא לא מוכר דבר, רק מציע שירותי תיקון, במחיר אחיד לכולם – והמחיר גבוה. אפשר לקנות חרב חדשה במחיר שהוא גובה עבור תיקון הישנה, ועדיין, נראה שאף פעם לא חסרה לו עבודה...

חרש הברזל לא מדבר, משום שלשונו נעקרה מפיו. איש ביריד אינו יודע את שמו, ולא נראה שהוא מתעניין בתקשורת יותר מדי; אם יישאל, הוא מצביע על המחיר הכתוב על השלט, ואינו מתמקח או נותן הנחות בשום מצב. הדברים אותם מתקן חרש הברזל האילם עובדים טוב יותר, טוב יותר אפילו מגרסאות קסומות שלהם: סוס שהוא תיקן את פרסותיו ירוץ מהר יותר ויתעייף פחות, חרב שעברה תחת ידיו תחתוך נשקים קסומים, ושריון שהוא תיקן ירגיש קל ונוח יותר, ויהיה בלתי עביר. השמועות ביריד כיצד איבד את לשונו רבות: אומרים שהשטן לימד אותו חרשות ברזל, אך בתמורה עקר ממנו את לשונו כדי שלא יעביר את סודותיו הלאה; אומרים שהיה חייל במלחמה האחרונה ואחרי שהאבק התפזר וחזר לכפר שלו, אנשי הכפר נבהלו מסיפוריו כל כך שעקרו את לשונו כדי לגרום לו להפסיק לדבר; אומרים שריכל על אדונו, או שידידו "נדדו" והשופט נתן לו ברירה, לאבד את יד ימין, או את לשונו... כנראה שאפשר למצוא הסבר אחר בכל דוכן אחר ביריד.

קריסים: הפיכת חפץ לקסום או תיקון חפץ חשוב במערכה שניזוק יכולים להניע את הדמויות להגיע ליריד בחיפוש אחר חרש הברזל הזה; ייתכן והדמויות בצרה ורק חרש הברזל יכול לעזור להן, אולם אינן יכולות להרשות לעצמן את המחיר והן חייבות למצוא דרך לגרום לו לעבוד עבורן בחינם; אולי חרש הברזל יודע משהו שהדמויות חייבות לגלות, או שהן מעוניינות ללמוד ממנו את אמנותו, והן צריכות להחזיר את לשונו; ניתן גם להפוך את מטרתו של חרש הברזל, וייתכן שהוא עובד מהר ובזול, אולם כל דבר שהוא מתקן, הופך למקולל ומביא לבעליו רק צרות...



דוכן דברים שצריך

בהתחלה לא ראיתם אותו; קל לפספס את הביתן הפנימי, מכונס בתוך נבכי הדוכנים שיצרו רחובות קטנים - מעמד לבדים וצעיפים תלויים, מחרוזות ושלטים יוצרים קירות מאולתרים. נדמה שכל מי שמגיע אליו, הלך לאיבוד ונתקל בו במקרה. שם, על גבי חלל צנוע, פרוסים דברים פשוטים. הם לא מרשימים או מיוחדים (חלקם אפילו נראים בלויים או מוזנחים), אבל יש משהו מוזר בהם שמושך את העין. יתרה מכך - נראה שכל מי שמגיע לדוכן, משהו בו ימשוך את עיניו. המוכר בדוכן זה עומד בשקט בזמן שהמוכרים האחרים מכריזים על סחורתם ומתרועעים עם העוברים והשבים; איש גרום בעל פנים שקל לשכוח. גם הוא, כמו חפציו, פשוט ולא מרשים למראה - אבל משהו בו מעלה אי נוחות שעולה ומזדחלת בירכתי המחשבה. זה לא משהו מסוים - אין בו שום דבר מסוים.

בעל הדוכן לא מוכר פריטים בכסף, אלא רק מחליף אותם בסחר חליפין. הוא מדבר ברוגע, בשקט, בווהבן שיחתו כאילו הוא מקלף אותו, שכבה אחר שכבה. הוא נותן דברים - ובתמורה, הוא לוקח משהו מהאדם שנשבה. הוא יכול להציע קופסא שלא נפתחת - אם רק תשימו אותה לידיכם כשתישנו; בחלומותיכם תשכבו בחיקה של אלה חשוכה וחסרת שם שתעניק לכם חוכמה וידע נשכחים. המחיר? המחיר שוכן בדברים שגיחו מתוך הקופסא ויפלו לראשיכם כדי להעניק לכם את חלומותיכם. הוא אינו סוחר רק בדברים; הוא יכול יציע לכם אומץ - בתמורה לחמלה שלכם. הוא ישיב אור לעיני עיוור - אך מעתה ייראה העיוור את כולם כפי שהם באמת. הוא ייתן נצחון מובטח בקלפים - בתנאי שבכל משחק תהמרו יותר מאשר במשחק הקודם. יש אנשים שעוסקים עסקה רק פעם אחת, ואחרים חוזרים שוב ושוב; בכל פעם הוא לוקח משהו אחר. המוכר הגרום חסר השם לוקח דברים: הוא ייקח את שמכם, את הצל שלכם, את הדבר ששנאו עליכם ביותר. לפעמים הדברים האלה מצטרפים לאוסף הפריטים שהוא סוחר בהם... יישמר הקונה...

קריסי: בדוכן הדברים שצריך הדמויות לומדות שיש עסקאות שעדיף לא לעשות. זהו דוכן "הזדמנות אחרונה" - כמעט כל דבר שאפשר לדמיין אפשר למצוא כאן, אבל תמיד תמיד היה עדיף להימנע מהעסקה. אם הדמויות נואשות, אולי הייאוש שלהן מוביל אותן לכאן.



הדוכן של ראזול

הדוכן העמוס הזה נראה קטן מדי עבור הר הדברים שערומים עליו, ועם זאת הוא נמוך, מתחיל איפשהו בסביבות הברכיים שלכם. על ערימת הדברים מנצח קוף, לבוש מעיל עור קטן, כובע בד אדום וחגור חגורה עם ארנק קטן קשור עליה, ועוברת דקה לפני שמבינים שהקוף לא שייך לבעל הדוכן *הוא הוא* בעל הדוכן! הוא מדבר ללא הפסקה, מושיט מוצרים ומקבל תשלום בלי להפסיק את שטף דיבורו בידיים, ברגליים ואפילו בזנב, ומדלג מפינה לפינה בערימת החפצים המגובבת על הדוכן שנראה שהוא בכל מקום באותו הזמן.

הדוכן של ראזול הוא אחד הוותיקים ביריד; נראה כאילו היריד הוקם סביבו. ראזול הוא קוף מדבר; לא ברור מה הוא מוכר ומה לא, וקשה למצוא משהו בערימת הדברים הענקית; ייתכן והדמויות יגיעו לדוכן כי ראזול רוצה משהו *מהן*. אם הדמויות רוצות, הן לא יצאו מהדוכן בידיים ריקות; אם הדמויות מציעות לראזול חפץ או סכום כסף כלשהו, ראזול יחייך, ויוציא שתי קוביות – האחת קוביה פשוטה, יגלגל ויקבל ממנה את ערך המטבע: 6 המטבע בעל הערך הנמוך ביותר ברשות הדמויות, 1 המטבע בעל הערך הגבוה ביותר. ואז יגלגל קוביה בעלת 100 פאות, כדי לקבוע את הסכום. זה הערך של החפץ שראזול יתן להן בתמורה. ייתכן והדמויות ירוויחו, וייתכן שלא. בכל מקרה, הוא לא יחזור בו ברגע שגלגל, ולא ירמה את הדמויות.

קריסים: ראזול מפגין את אי הסדר והאקראיות שממלאים שווקים מסוג זה. הוא גם קוף מדבר, וגם יכול להחליף חפץ רב ערך בעבורה פרוטה, או בעבור חפץ יקר עוד יותר. היזהר בגלגולים, ותמיד תהיה ברור לגבי איזו סוג עסקה הדמויות מקבלות.



דוכן החלומות של מאדאם מישל

זהו קראוון צבעוני, צבוע בצבעים עליזים ומעוטר בסצינות טבע, חיות ונוף; נראה שהוא מכיל יותר אנשים משיש מקום, אב ואם המשפחה שולטים ביד רמה בחמישה ילדים שמסתובבים, מדברים, הולכים, חוזרים, נכנסים ויוצאים, ואיכשהו, ממשיכים להקסים ולהביא לקוחות לדוכן של אם המשפחה: מאדאם מישל, מוכרת החלומות...

אב המשפחה הוא רמירז (36), אשתו מאדאם מישל (32), הבת הבכורה ג'סמין (17), הבן המפגר רימו (16), טומאס (15), ג'ייסון (13), וג'אני (12). בדוכן הדמויות יכולות לקנות בזול הגדת עתידות בקלפים או כדור בדולח; לקנות עשבי מרפא ורעלים, סמים מרדימים ומעוררים, ושכיות חמדה שנאספו, רובן מזויפות וחלקן... לא. מעל הכל - מאדאם מישל מוכרת חלומות! תמורת המחיר המתאים - היא תרקוח שיקוי - שיביא לכל אחד את החלום שלו - לילה עם שלוש נשים יפיפיות? להרגיש עושר מעבר לכל דמיון? להרוג אויב ולהתענג על הרגשת הנקם? הכול אפשרי! אך... כמו שמאדאם מישל יכולה לרקוח ולהכניס חלום מבוקש, היא יכולה להכניס גם אחרים לחלום... להוציא סודות, לפגוע ואף לכלוא בתוך עולם החלום.

קריסיים: הבת הבכורה ג'סמין מרגישה מוכנה לעזוב את בית הוריה ולהתחיל בדרך עצמאית משלה; אולי היא צריכה את עזרת הדמויות לכך? ייתכן והדמויות הגיעו כי הן צריכות כניסה לעולם חלום ספציפי כחלק מהמערכה, ואולי כדי להציל חבר או מעסיק שנתקע שם בדרך אחרת. ייתכן והם מבקרים תמימים, והמאדאם תוקעת אותם בחלום אחר, שדרכו ילמדו דברים חשובים על עצמם או על העלילה, לפני שיצליחו להיחלץ ולנקום בה את נקמתם...

הקדר

הם קוראים לי הקדר; הם לא מכירים אותי, אבל הם יודעים הם זקוקים להגנה. הם קונים ממני צנצנת או כוס או כד, ואחרי שלושה ימים ולילות, מה שרדף אחריהם נעלם. ואיתו גם הכלי.



הקדר מוכר כלי חרס וחרסינה, צלחות, צלוחיות, כוסות, ספלים, כדים, העשויים ממגוון חומרים, עדינים ועבים, צבעוניים ובצבעי אדמה, מעוטרים או פשוטים. הקדר מתאים את הכלי שהוא מוכר לדבר שמטריד את הלקוחות שלו; חלק מהמפלצות נתפסות בכלי, והוא יכול לשחרר ללא פגע במקום אחר, אולי בתחנה הבאה של היריד. אולם, חלק מהמפלצות משנות את צבעו של הכלי לשחור; את אלו הוא אוסף ושומר עליהם מכל משמר, פן יפתחו במקרה; כי בהם טמון חורבן העולם...

קריסים: האם הדמויות זקוקות להגנה? אולי הגיעו לכאן כי שמעו שהקדר יכול לעזור להן. אולי מישהו שהן צריכות למצוא נתפס בכלי כזה. יכול להיות שהמפלצות שהדמויות מתמודדות איתן שוחררו לא בכוונה על ידי הקדר בתחנה הקודמת של השוק. כמובן, אולי אחד הכדים השחורים מכיל בדיוק את האיום הנוראי שהדמויות הגיעו להתמודד איתו...

דוכן ציפורי סיוטים

את הדוכן מנהלת אישה גבוהה, כהת עור, קרחת, עם קעקועים רבים ותכשיטים שתקועים במקומות שונים בגופה. בדוכן יש רק ציפורים; אף אחת מהציפורים אינה גדולה מכף יד פרושה, וחלק מהציפורים קטנות עד לגודל של בוהן. הן עומדות בכלובים ללא דלתות, ואף לא אחת מהן מצייצת...

אם יתקרבו הדמויות לדוכן, מנהלת הדוכן תסביר שאלו ציפורי סיוטים; לא משנה מה מקורו של סיוט, הציפור תתפוס אותו, תאכל אותו, והוא לא יטריד את הקונה יותר לעולם. אולם, כל ציפור יכולה להכיל רק סיוט אחד; לפני שתתפוס את הסיוט של הקונה, עליו להעביר את הסיוט שיש בה ממנה למישהו אחר. כמובן, זה יכול להיות כל אחד...

קריסים: ייתכן ואחת הציפורים מכילה סיוט שהדמויות צריכות, נבואה כלשהי או רמז למשהו בהמשך המערכה; ייתכן ואחת מהציפורים הללו פגעה בדמויות, והן הגיעו לגלות את זהותו של הקונה שפגע בהן. אולי הן נפגעו מקללה או כישוף שנותן להם סיוטים, או פגשו אל עתיק אחד יותר מדי, והציפורים הללו הן המרפא האחרון שלהן. אפשר גם להכניס סיבוכים אחרי שהדמויות בוחרות בקורבן שלהן, ומה *הוא* בתורו יבחר לעשות להן בתמורה...



דוכן דברים של דברים אחרים

בכיכר העבדים הצחנה האנושית מורגשת ביתר שאת; הכלובים הפתוחים מלאים תמיד עד להתפקע בסחורת הבשר של הרוכלים העומדים לצידם. זהו האזור עמוס השומרים ביותר בשוק, והאוויר מלא לסרוגין בצלילי צליפות שוט ומגלב, ובכי וצעקות הכאב. דוכן אחד עומד בין המכלאות, נראה ריק, בעלות הדוכן עומדות שתיהן מאחוריו, ממתונות ללקוחות.

בעלות הדוכן הן טופא וסלדי; מאחורי הדוכן הן מחזיקות כדורי בדולח, מנורות נחושת, פסלוני ירקן ושהם, שרביטי זהב וכסף, וכמעט כל חפץ אחר שניתן לדמיין; לכולם יש דבר אחד במשותף: משועבדת אליהם יישות כלשהי. בין החפצים יש טוטפות של ליץ', שרביטי זימון של אל-מתים, והאוצר היקר מכל: כלא נשמות דרקונים. פסל בצורת דרקון שעניו עצמות, בגובה מטר, מחומר לא מוכר. המחזיק בו מהווה סכנה עצומה לכל דרקון בו ייפגוש. מרגע שייכלא הפסל נשמה של דרקון כלשהו, ייפתחו העיניים ויזהרו בבערת זעמו של הדרקון הכלוא בפנים – או אז, כל דרקון שיוכל ימהר למצוא את בעלי הפסל האומלל, ולנקום בו על חוצפתו. לא זאת ועוד, בכל לילה, ייאלץ בעל הפסל להתמודד עם נשמת הדרקון הכלוא, שמנסה להשתלט עליו...

קריסים: השגת כלא נשמות הדרקונים יכולה להיות התחלה או שיא של מערכה שלמה שמערבת דרקונים אפיים מספיק, וכמובן, הדמויות יכולות להזדקק לחפצים אחרים שניתן למצוא כאן, בין אם מנורות המכילות שדים המעניקים משאלות או טוטפת לליץ' שהן מנסות להרוג. חשוב להדגיש שהדוכן הזה לא נמצא בכיכר העבדים במקרה... כל עסקה של הדמויות עם טופא וסלדי היא עסקה מרושעת מעצם טבעה.

דוכן המראות

בפינה מרוחקת של היריד, ליד שורשיו העצומים של עץ ואלן, עומד דוכן עשוי עץ ובד. ליד הכניסה ניצבת מראה סגלגלה גבוהה, על מגשים בדוכן פרושות מראות יד רבות, ופתח באחורי הדוכן מוביל ל"חדר" מבדים הפרושים בין שורשי העץ; שלט פשוט מעל הכניסה מכריז: "מראות"...



חדר הבד מלא כולו במראות. מראות קטנות, מראות גדולות, מראות מבריקות ומשופשפות, חדשות או ישנות, יקרות או זולות. הדבר היחיד שמשותף לכולן זה שבאף אחת מהן לא מציצה במתבונן בבואתו כפי שהוא מכיר אותה. אחת משקפת גרסה צעירה יותר של המביט, אחרת זקנה. אחת גרסה שמנה ולבושה בעושר רב, ואחרת גרסה חולנית ומקריחה. גרסה מזוקנת, גרסה מן המין הנגדי, גרסה בשריון סמוראי או בחלוק רופא. גרסה גמדית וכן הלאה... חלקן מציגות אנשים זרים לחלוטין, מגזעים אחרים או פלנטות אחרות; איך אלו קשורות למתבונן?

קריסים: אי אפשר בעצם לרכוש, לקחת או לגנוב את המראות, רק ללמוד מהן. גם הדוכן הזה מפגין את הקסם והמגוון של היריד, וגם מאפשר לדמויות ללמוד ממנו משהו. כמובן, אם ירצה המנחה, מראות ידועות בתור שערים לעולמות וזמנים אחרים.

מספר הסיפורים

בין כל הדוכנים יש דוכן אחד, מעט רעוע עם מראה לא מיוחד. דוכן עץ פשוט וללא הידורים שעליו ספרים עבי כרס. ליד הדוכן עומד איש בעל מראה לא מיוחד, יש לו טורבן בצבע חום, וחולצת פשתן לבנה. המכנסיים בצבע חום בהיר ונראים כאילו הם גדולים ממנו בשתי מידות. סביב הבטן כרוך צעיף ירוק. רק כשהוא מגרד את הראש אפשר לראות שהטורבן מסתיר אוזניים מחודדות, ומי שמתמזל מזלו גם רואה שתי קרניים קטנות שמסתרות להן. מאחורי הדוכן יש תיבות גדולות, מלאות כסף. הבעלים, דורמודס לא נמצא בשוק כדי למכור. הוא קונה. קונה סיפורים.

מבקרים ביריד יכולים לספר לדורמודס, בעל הדוכן, סיפורים, והוא ישלם להם את ערך הסיפורים שלהם. הוא ירשום את הסיפור שקנה בספרים שלו, ומי שמכר לו את הסיפור... יישכח אותו לגמרי.

קריסים: ייתכן והדמויות פוגשות בדורמודס במקרה; הוא לא יזהיר אותן שהן עלולות לאבד את הסיפור, וזה יכול לגרום להלם די רציני כשזה יקרה. אולי הן צריכות לשכנע אותו לחרוג ממנהגו ולמכור להן סיפור שהן חייבות להשיג. אולי הן באן דווקא כדי לשכוח משהו נוראי?



חלפן הזמן

זהו קרון לא גדול, עשוי עץ. הקירות צבועים בורדו, הגלגלים בשחור, הגג בשחור גם כן. לצד הקרון רתומים שני סוסים גדולים, אפורים-חומים-מנוקדים-חסרי-מוצא-ברור; הם בולסים בנחת תערובת, ומדי פעם שותים משוקת גדולה. מרבית הזמן, הם רובצים ונחים תחת הצלייה הפרוסה מעליהם. על קיר הקרון יש כרזה, המכריזה על מבצע - תמורת עשר דקות מזמנך כעת תוכל לקבל חמש-עשרה בעוד עשר שנים ויותר. כרזה אחרת מודיעה כי בתמורה לשעה מזמנך כעת, תוכל לקבל דקה אחת, בכל מועד שתחפוץ, בו ברגע, בגמישות מוחלטת.

הדוכן נפתח מדי יום, בשעה לא קבועה ולפרק זמן משתנה, לעולם לא ארוך משעה. הוא סגור רוב שעות היממה, ולמרות זאת, בכל שעה משעות היום והלילה, יש תור מסודר להפתיע לצד הקרון. בתור זה ניתן למצוא בני אנוש, דמויי אנוש, וגם רבים וטובים שלא. המשותף למרביתם הוא שהם משדרים מידה של ייאוש או חרדה או לכל הפחות - מתח או מצוקה. מדי פעם נפתח בקרון אשנב קטן מסורג. זהו תור מהיר עבור כאלו המוכנים להשקיע היום 10 דקות בעבור 15 מהן בדיוק בעוד עשר שנים. ניתן להשקיע יותר מכך, עד וכולל שנה ויום, עבור תמורה ביחס של פי אחד וחצי, כך תסביר העלמה הג'ינג'ית הצעירה היושבת מאחורי הסורגים, בכל שפה מדוברת שהיא. ג'ינג'ית כחולת עיניים ומנומשת, בעלת גזרה דקה ולבושה כחול כהה, שמה לא ידוע ברבים. כאשר האשנב הרחב והראשי נפתח, כל התור העצום זע קדימה בהתרגשות. זוהי שעתו של וויליאם ת'רסטון, בעל הדוכן, והוא יודע זאת יפה. האיש אפור השיער ומקורזל הזקן, שחזותו איתנה וקולו עמוק, עומד שם ומכריז בקול שמרטיט לבבות, כי בשעה זו הוא, חלפן הזמן, נכון לקחת שעת הווה, ולתת במקומה דקה אחת, בכל מועד שיבחר הלקוח. מי שצופה בקהל ידע לזהות, על פי סימנים, את החולמים המעטים המבקשים דקת עתיד, ואת הרוב הנואש המבקש דקת עבר. וויליאם ת'רסטון, יש לציין, הוא אחד מן הביילור - שטני השאול הכבירים, שנמצא כאן בצורתו האנושית-עקב-פולימורף. עוזרתו החמודה, נימיס, כבולה אליו בשלשלאות של חוב ורשע, ומבלה מרבית זמנה סגורה בתוך כלא-בקבוק בתוך הקרונית.

קריסים: חלפן הזמן יכול להוות פתרון, והוא יכול להוות התחלה של בעיה. בכל מקרה, כל עסקה עם

חלפן הזמן צריכה ללמד את הדמויות לקח חשוב מאוד: יש עסקאות שמגיעות עם מחיר גבוה מדי...



הדוכן האחרון

בקצה היריד נמצאת עגלה שחורה. בעליה לבוש השחורים עומד לצד הדוכן הפתוח, סוסו החיוור קשור לעגלה ומלחך עשב בעצלתיים. הרוכל מציע את מרכולתו לכל דורש; מפות של כל אזור בעולם. בחזית הדוכן תוכלו למצוא מפות מפורטות של כל נתיבי הסחר הראשיים, של הערים הגדולות, של היבשת כולה. האזורים שלצפון, למזרח ולמערב היריד ממופים היטב, והמפות הללו נמכרות בקלות. המפות של אזורי הדרום פחות מבוקשות, ואם תבקשו אותן, הוא יחייך חיוך רחב, ייגש לאחור, ויפתח תיבה מאובקת. המפות לארצם של הארורים, המתים, אינן מבוקשות כלל – אבל הרוכל ישמח להוכיל אתכם לשם בכל מקרה, אם תוכלו לשלם את המחיר.

בעוד אביה עובד, ביתו של מוכר המפות מסתובבת ביריד. עורה חיוור ושערה שחור כלילה נטול כוכבים, והיא מסתובבת חרישית ובלתי נראית בין הדוכנים. בשעות הצהריים היא גוררת את סט כלי השחמט הכבדים של אביה אל מרכז היריד, ושם קוראת תיגר על כל העוברים והשבים. היא מפסידה תדיר, אבל לומדת מהר – זוהי מסורת משפחתית, להיות טובים בשחמט, והיא יודעת שאביה ישמח אם היא תלמד ותשתפר. אביה מוצלח ממנה, וטוב מרוב השחקנים, והוא ידוע בכך שהוא תמיד מוכן לתת ללקוחותיו הזדמנות לשנות את תנאיה של כל עסקה בדיעבר אם יצליחו להביסו על הלוח. הבת יום אחד תירש את העסק המשפחתי, והיא חייבת להתאמן. "חייבים להיות הוגנים", אביה אומר תמיד – ולכן היא מתאמנת, כדי שתוכל לתת בעתיד סיכוי הוגן גם לאדם חסר המזל ביותר.

קריסים: אל הדוכן של המוות לא מגיעים במקרה, אלא רק בכוונה. הדמויות צריכות להיות במצב רעוע למדי אם הן מגיעות לכאן, וייתכן שהן נשלחו למשימה שהן לא מבינות את טיבה עד הסוף. מוכר המפות ייקח אותן לארץ המתים, אם הן רוצות ומוכנות לשלם את המחיר, אבל הוא לא מבטיח להוביל אותן חזרה...



לורד בראמאס

"כל יום, אני מבקר בשוק הזה. עובר בין הדוכנים, שומע את העיסקאות, בוחן ובודק את כל הבאים והשבים... אני לא מתערב בהן; העיסקאות הם שלהם, ואף שלעיתים אני כמעט פותח פה, רוצה להזהיר קונה זה או אחרת מלקנות את מה שאני יודע שיביא לאובדנם - אני שקט. רק עם מאדאם מישל אני מדי פעם מדבר. היא מבינה אותי, היא רואה אותי כמו שאני. כל יום, כבר יותר ממאה שנה, אני מבקר בשוק הזה. עובר בין הדוכנים, שומע את העיסקאות, בוחן ובודק את כל הבאים והשבים. מסתכל לכל אחד ואחד מהם בעיניים. הם לא רואים אותי, אבל אני מחפש את המבט, את הזיק, את הסימן שיראה לי שהבת שלי חזרה, או מי מילדיה; מאדאם מישל אומרת לי שזה יקרה בקרוב. אני בינתיים ממשיך לעבור בין כולם, מבט מבט, עין עין. רגע! לא יכול להיות! זה... זה אפשרי?! מצאתי?"

לורד בראמאס היה הדוכס ששלט באיזור שבו שוכן היריד בצומת הרחוק. לורד בראמאס היה הוגן לאלו ששירתו אותו, שופט ישר שידע לפשר ולהגיע להבנות, ודאג לכל מחסורם של אנשיו, עד כמה שיכול היה. היום אף אחד כבר לא זוכר את זה. כל מה שהם רואים זה את היריד. לא רחוק מן היריד, עדיין ניצבת הטירה העתיקה של לורד בראמאס, כיום תל חורבות. לפני יותר ממאה שנים, מישהו רצח את לורד בראמאס; מישהו בגד בו, ניצל את טוב ליבו, חדר לביתו, הרס, בזז, שדד ולקח כל מה שיכול היה, והשאיר אותו בחדרו, מוכה וכואב, בעוד הטירה היפה שלו עולה באש, על משרתיו ואנשיו. בנשימתו האחרונה נשבע הלורס באראס שהוא ימצא את מי שעשה לו את זה, ואם לא אותו אז את בנו ובנותיו ובני ובני בנות בניו לדורותיהם. הוא לא ידע איך, אבל הוא ידע שנשמנתו לא תדע מנוח עד שיביא את האשמים לדין! הייתה לו בת, ללורד; לשמחתו הרבה הוא שלח אותה ללימודים במקום רחוק לפני שהכול קרה. הוא יודע שאם רק ימצא אותה, או מי מצאצאיה, יוכל להתחבר שוב לעולם הזה ויצא למסע נקמה.



חלק שני: טיפוסים

הקצב הוא איש חייבני, בן כחמישים. לאחרונה הוא התחיל להקריח, ושיבה נזרקה בזקנו. הוא הקצב הטוב ביותר ב-100 המייל הקרובים; הבשר שהוא מוכר הוא הבשר הרך ביותר, הטעים ביותר ובמחיר הסביר ביותר. אם תשאלו אותו, הוא יספר לכם שהכל בחיתוך וביישון. ולא, אין לו שום קשר לזה שלאחרונה ילדים קטנים נעלמים ברחובות העיירה הסמוכה.

האיש בעל העין האחת מסתכל סביב, במבט קשה. בעבר הוא היה חייל, סייר קדמי בצבא המלך. היום, כמאחוריו כארבעים חורפים, הוא אמור היה כבר לפרוש, לבנות בית ולדאוג לילדיו. ובאמת, לפני ארבע שנים נולד לו ולאשתו היפה ילד צעיר, בבת שלושת עיניהם. אבל לפני שבוע, הילד נעלם. עכשיו, האיש בעל העין האחת מטייל ביריד, מחפש קצה חוט - זוהי "המשימה של שרודינגר"; הוא מחפש להציל את בנו ולנקום את מותו בו זמנית, עד אשר ימצא הוכחות לכאן או לכאן.

האציל הגבוה מתהלך ביריד, מחפש מציאות. אף אחד לא מכיר אותו, ולא יודע אציל של איזה ממלכה הוא. הוא מחייך חיוך רחב, רחב מידי, עם שיניים חדות, קצת חדות מידי. את ריח הגופרית הוא מסתיר באמצעות מטפחת מבושמת. המציאות שהוא מחפש אינן חומריות; הוא מחפש אנשים אחרים שמחפשים דברים בלהט, שרוצים אותם יותר מהכל - הרצון הזה מייצר את העסקאות הטובות ביותר.

בפינה מוצלת יושב **אמן הרחוב**. כששואלים לשמו הוא עונה בשם אחר בכל פעם. הוא מצויר דיוקנאות מהירים בתמורה למספר מטבעות. מידי פעם הוא מסיים דיוקן, מצקצק בלשונו, ומבקש סליחה בזמן שהוא מצויר אחד חדש, טוב יותר. בלילה, בביתו הדל, הוא מציב דיוקנות פגומים על כסאות דלים מסביב לשולחנו הרעוע - והם מספרים לו על חייהם עד לאור הבוקר ועוזרים להפיג את שעמומו. הדיוקן החביב עליו הוא של זמר נודד המכיר אלפי סיפורים, ואפילו אחרי כמעט שלוש מאות שנים, הוא עדיין מצליח לגרום לו לצחוק.



סטפאן פרייס הוא דמות קבועה בירידים, גבר בר צעיר ונעים הליכות, מושא הערצתן של נערות רבות, שנשבו בחיובו. סטפאן הוא מוכר תפוחים (ולפעמים עוד כמה מיבולי השדה), ומעצב דברים בעץ בצורה חובבנית בזמנו הפנוי. הוא גבר טוב, שאינו משקר, ויכול להיות בעל ברית לכל חבורה "טובה".

קליימור אורד: הרפתקן מנוסה, בן מחצה (ונוכל, גנב ושוודד קברים בהחבא). מעבר לחיוך רחב, עיניים גדולות ואדומות ותפוח אדום ומבריק (שהגיע אליו מסטפאן...) יש לו עדי מיוחד, שהוא השיג ממכר ואיש קשר (משלד של אישה בקבר עתיק). העדי- קצת דהוי, וקורוזיה קצת ממלאת את עיטורי הנחושת, והכסף שממנו הוא עשוי דהה והשחיר. אבל אבן החן הכחולה במרכז כמו פועמת בזוהר פנימי חלק- לוודאי יש פה משהו קסום ועוצמתי, שווה כמה פיסות זהב, הלא כן?

שיראטה היא מבקרת קבועה בשוק, מלוות שיירות מפורסמת שתמיד יודעת מה קורה ואיפה הסחורות הטובות ביותר. כדי להתיידד עם שיראטה כדאי להזמין סיבוב משקאות לכל הנוכחים. היא האישה לפנות אליה אם אתה מחפש עבודה או עסקה טובה באמת. היא לא תמיד נמצאת באזור, אבל תמיד אפשר לשאול את מלווי השיירות איפה היא ותמורת מספר מטבעות ייתכן שהם אפילו לא ישקרו לכם.

סידהארטא, הכוהנת של אל הרחמים, נמצאת ביריד בחיפוש אחר דיל טוב לאוכל בסיטונאות. במקדשה לנים בעת זו כמעט שלוש מאות קבצנים, פיסחים ושאר מוכי גורל, ובכספתו של המקדש נותרו לא יותר ממאה מטבעות זהב, שצריכים להספיק כדי להאכיל את כולם לפחות עד לחודש הבא, מתי שבתקווה יגיעו תרומות חדשות.



באחד הרחובות הרחבים יותר של השוק מסומן עיגול על הרצפה באמצעות גיר לבן. במרכזו עומד, בחליפה מרופטת וחיוך ממזרי, **ארתור אדינברו**. הוא קורא לעוברים ושבים להיאבק באחד משני ה"אלופים" שלו. החזק והזריז, כך הוא קורא להם. חרושת השמועות אומרת שמי שינצח את האלופים של ארתור יקבל ממנו משימה הכוללת מפת אוצר. אבל יום אחר יום הוא ממשיך לחלק את המפות ואף אחד לא חזר עם האוצר...

מייק "עין עצלה", נראה כקבצן לעין הלא מיומנת. אך הוא אינו מקבץ נדבות מאף אחד. הוא יושב בכל פעם במקום אחר: ליד פונדק "הסוס המעופף", מול דוכן המראות, שעון על שפת הבאר. הוא יושב על הרצפה ובוחן את הסובבים אותו. הוא מכיר כל דוכן בשוק וכל לקוח קבוע. יודע כיצד למצוא כל דבר. יודעי דבר מציעים לו פאי פקאן אם ברצונם לקבל ממנו תשובות לשאלותיהם.

כשהלילה יורד השוק נמלא צללים ובין הצללים הללו אפשר למצוא את **פאהרא** הערפד שסוחר בתשמישי קדושה ומגילות עתיקות. אל תשאלו מאיפה הוא השיג אותן ואולי תזכו לראות את אור היום.

קאראני היה הלוחם האדיר ביותר בממלכה שבה נולד וכלוחם האדיר ביותר הוטלה עליו המשימה להגן על המלך ושתי בנותיו בזמן שהותם בשוק. ביום השלישי נעלמה הנסיכה הקטנה. קאראני יצא לחפש אותה ומצא אותה בשוק העבדים, הוא קרא תיגר על האיש שחטף אותה שהסתבר כמכשף תעתועים רב עוצמה, לאחר שהתגבר לבסוף על האשליות של בראקה הסתבר לו שגם הילדה שחשב שהיא הנסיכה איננה אלא אשליה שנועדה לגרום לו לשחק את המשחק של בראקה. קאראני איבד הכל לאשליות של בראקה: את חייו וכוחו ואומץ הלב שלו. היום הוא משמש שומר סף לכל מסבאה שתיקח אותו וממשיך לחפש את הנסיכה דמינה ברחבי השוק. הוא ישכור הרפתקנים עניים לחקור את מבוך הפיות בחיפוש אחרי הנסיכה או ישלח אותם למאורת הדרקון בתקוות שווא שימצאו



אותה שם ואם הם יוכיחו שהם חזקים מספיק קאראני ישלח אותם להלחם באשליות של בראקה בתקווה שיום אחד הוא יתעורר מהסיוט שכילה את חייו.

עם הכרכרה האחרונה הגיע ליריד **בחור גוצי עם עיניים מבועותות**, לבש כמלח וותיק. בתיקו מסתתר סוד - פיסת נייר עם נקודה שחורה עליה, ותו לא. הוא נושא מפה מוצפנת, המכוונת אותו דרומה, ובעקבותיו דולקים חבריו לשעבר. קללה רובצת עליו, הוא מאמין, והוא עושה את דרכו דרומה אל עבר חופש ועושר רב. שם, בדרום, אם יצליח לשרוד את המסע ולפענח את המפה, ימצא את גורלו.

בורזוק הוא חרש שריונות אגדי, תרתי משמע. הוא מסוגל לעבוד עם מיתריל, קשקשי דרקון, ואפילו לייצר שריונות מהאנרגיה המנטאלית של יצורים פסיוניים, כגון מצליפי מוח. רק תביא לו חומר אקזוטי כלשהו, והוא יכין לך ממנו שריון אגדי, במחיר שווה לכל נפש (דהיינו, במחיר שאתה תצטרך למכור את נפשך לשטן כדי לעמוד בו). כולם יודעים זאת, ושמו יצא למרחוק. יש לו גם שריונות שהוא מוכר בדוכן שלו בשוק, העשויים משאריות חומר שהוא לוקח לעצמו. יש רק בעיה אחת - בורזוק לא קיים. הוא התחיל כדרך למשוך הרפתקנים עם יותר מדי כסף ומעט מדי זמן מכדי להתמקח לשוק, והמשיך והפך לסוג של בדיחה בקרב הרובלים השונים. אין אף רוכל, או אפילו מבקר קבוע בשוק, שיודה בכך, וכל אחד שהדמויות ישאלו, יטען שהדוכן של בורזוק נמצא בשוק, אבל הוא זז מדי פעם. הוא ייתן תמיד את הוראות ההגעה המסובכות ביותר והמורכבות ביותר שיוכל.



חלק שלישי: ניצני הרפתקאות

המגפה של דוקטור רופאסקי

הדוכן של ד"ר רופאסקי פעיל עשרים וארבע שעות ביממה, ובצדק - שיקוי הפלא של ד"ר רופאסקי יעיל נגד כאבי שרירים, דלקות, שלשול, ימי ראשון בבוקר וטפילי מעיים. אבל אף אחד לא קונה את השיקוי בגין הבעיות הללו - כולם קונים אותו כי הוא הדבר היחיד שעוזר לקורבנות המגפה. ד"ר רופאסקי המסור מודע לכך, וכדי להקל על סבלם הנורא של החולים הוא מגיע לכל מקום שבו המגפה מתפרצת מבלי לדאוג לבטיחותו - לעיתים אפילו מספר ימים לפני שהיא מופיעה.

ברחבי היריד מסתובב **בחור גבוה וארוך, עם כובע גבוה וארוך**, וחליל כסף ארוך בידיו. איש לא ראה אותו מנגן, והוא לא נוהג לשבת עם כובעו המושט בפינות שונות ביריד. למרות בטלותו, נראה שלא חסר לו דבר, תמיד יש לו מספיק כסף כדי לרכוש כוס שיכר או את שרותיהן של גבירות הלילה. איש אפילו לא שמע אותו מנגן, למרות שאם תשאלו אותם יספרו לכם אנשי העיירה שלפני מספר ימים הם שמעו קולות נגינת חליל באמצע לילה, מלוויים בציוצים חזקים. זוג אורחים נוספים צועדים שלובי ידיים אל היריד: **העכברושים**, ואיתם **המגפה**. הם מסתובבים בכל מקום, נושכים ונוגסים, מטנפים דוכני אוכל בצואה ופרווה, מצייצים ללא הפסק בכל שעות היממה. איש לא יודע מאין הם הגיעו - מעולם לא היו כלכך הרבה עכברושים בעיירה! המגפה אותה הם נושאים מדבקת ביותר, וקורבנותיה האומללים שוכבים דואבים בבתיים, עורם חיוור ובצקי, פצעים נפערים בעורם ומוגלה מצחינה נשפכת מהם. המגפה הנוראית גובה מחיר בנפש, ורק שיקוי הפלא של ד"ר רופאסקי יכול להציל את החולים. אבל השיקוי עשוי ממרכיבים נדירים והוא יקר מאוד, ולמרות נדיבותו הרבה של ד"ר רופאסקי, שמבטיח שהוא מוכר אותו במחיר עלות בלבד ובהפסדים רבים בעודו מצחצח את טבעות הזהב הכבדות שלו, לא כולם יכולים להרשות לעצמם בקבוקון. אלו שלא יוכלו למצוא את הזהב לתת לד"ר הנדיב יעלמו מהעולם. בקרוב המגפה תעזוב, ואיתה ד"ר רופאסקי, אבל בנתיים היא מכה בעני בעשיר, בגבר כאשה, ואין מזור.

האם יצליחו למצוא הדמויות מזור למגפה? ואולי, הפעם, למנוע ממנה להתפשט למקומות אחרים?



החרבות הקטלניות של דומינגו

בפאתי היריד שוכנת **הסדנה של דומינגו מ.**, **חרש החרבות.** החרבות של דומינגו הן הטובות בעולם – קלילות ומאוזנות להפליא, יפיפיות וחדות. מי שמרים את אחת החרבות ירגיש מייד שהיא המשך טבעי של היד שלו, חלק טבעי מהגוף – אולם הרוכש יגלה שעד מהרה הוא מרגיש שההפך הוא הנכון; שהיד, והלב, והמוח הם המשך טבעי של הלהב. הרוכש ירגיש מהיר, חד ומדוייק יותר, ותאוות הדם תעלה בו. הוא ימצא את עצמו שולף את החרב לעיתים קרובות, ועל עוולות קטנות יותר ויותר.

לוסינדה היא הנערה היפה ביותר ביריד, ואין על כך עוררין. יש לה עיניים בגוון ירקרק, שיער חום שופע ורך, שפתיים אדומות, עבות ומחשוף נדיב; הצחוק שלה, כמו פעמונים, מהדהד מרחוק, ומחזריה הרבים מוצאים את עצמם עומדים זה מול זה לעיתים קרובות, חמושים בחרבות מדוכנו של דומינגו מ., בחורשה שמאחורי היריד. החרבות נשלפות במהרה על עוולות מדומיינות, ומוצאות את דרכן בקלות ללבבות פועמים, בעליהן להוטים להדגים את גבריותם. הגברים הצעירים, חמומי המוח וקצרי החיים, נופלים בעלים בשלכת בניסיון להרשים את לוסינדה – והיא, מצחקקת, ממשיכה לה בדרכה ומתעלמת ממותם חסר המשמעות.

ד'טורי נמוך הקומה שמע את צחקוקה של לוסינדה לפני שהוא ראה אותה, והוקסם לחלוטין. הוא מעולם לא היה טוב עם החרב, והוא גרוע אף יותר עם העט למרות ניסיונות חוזרים ונשנים בתחום. הוא החליט לכבוש את לוסינדה, לעשותה שלו בכל דרך אפשרית. דמו בוער בו, והוא נכון לעשות הכל כדי שזה יקרה; בפעם הראשונה בחייו, הוא מזהה יעד ומסתער עליו, מנסה לנעוץ דגל במצודת לוסינדה המפוארת. הוא רואה את הדוכן של דומינגו מ., מלטף את החרבות בחיבה, ומחליט לצאת למסע הצלב האישי שלו.

אולי ימנעו הדמויות מד'טורי להרוג את עצמו, אולי יבואו לרכוש בעצמן אחת מחרבותיו המופלאות של דומינגו מ., ואולי יגלו שלוסינדה היפה בעצם איננה תמימה, או רווקה, כמו שהיא מציגה את עצמה?



צ'וקו

צ'וקו הוא נער אלפי צנום, כהה עור ומטונף. הוא מסתובב בין הקונים והמוכרים ביריד, ומציע להם כוס מים מהדליים שהוא סוחב עליו תמורת מטבע נחושת בודד. על אף המחיר הזעום, רבים מהרוכלים מעדיפים פשוט לקחת כוס מים, ולשלוח אותו לדרכו עם סטירה. לא פעם, קונים שמתעצבנים על כך שהוא מסתובב להם בין הרגליים, שמים לו רגל וגורמים לדליים להישפך. הדבר בדרך כלל גורר את צחוקם של כל מי שזכו לראות את הנער האומלל מנסה לשווא לאסוף את המים חזרה לדליים. אחרי שהוא נואש מזה, הוא תמיד לוקח את דליו אל הבאר וממלא אותם מחדש, כדי לחזור ליריד ולנסות שוב. לקראת סוף היום, לפעמים הוא מצליח להשיג מספיק מטבעות נחושת כדי לקנות לעצמו תפוח, או כיכר לחם. אם ג'ייסון או ג'אני רואים אותו מחכה בתור לקנות תפוח מסטפאן, הם מרביצים לו עד שהוא נותן להם את מטבעות הנחושת הבודדים שהצליח לאסוף במשך יום שלם של עבודה קשה בסחיבת דליים. אחר כך הם נוהגים לקנות תפוח ולאכול אותו בתאוה מול פניו, רק כדי לראות אותו בוכה.

הסיבה שכולם מתאכזרים בצורה כזו לצ'וקו, היא שהם זוכרים מי הוא היה לפני הקללה. פעם, הוא היה בריון אדיר מימדים, אלים ואכזרי, שנהג לאסוף כספי "הגנה" מכל הסוחרים ביריד, ולשבור את ברכיהם של אלה שסירבו או לא יכלו לשלם. מאדאם מישל ניסתה להטיל עליו קללה שלוש פעמים, אבל בפעמיים הראשונות, היא גילתה שיש דבר מה ששומר עליו מכל רע; צ'וקו היה מחובר איכשהו לעולם החלומות, ולכן הדרך היחידה לפגוע בו היא בעת שהוא ישן. כך היא הצליחה בפעם השלישית להטיל עליו את הקללה שהפכה אותו מבריון אנושי שמתעמר בכולם סביבו, לנער אלפי חלוש וקטן, שדרכו היחידה לשרוד היא למכור מים לבאי היריד הצמאים. בשבועות הראשונים אחרי הקללה, צ'וקו עוד זכר את חייו הקודמים, אבל עם חלוף הזמן, הזכרונות נעשו עמומים יותר ויותר, והיום הוא מאמין שמדובר בסך הכל בחלום. הוא יודע שמאדאם מישל מוכרת חלומות, אבל ברור לו שאין שום סיכוי שיצליח אי פעם לאסוף מספיק כסף בשביל לתפוס את החלום האבוד. אולי, אם הדמויות יעזרו לו להשיג חלום ממאדאם מישל, יגלו אנשי היריד שכל לילה, כאשר צ'וקו הקטן ישן, צ'וקו הבריון מתעורר, והוא יטיל טרור על כל אנשי היריד, כנקמה על שנות הסבל שהעבירו אותו.