

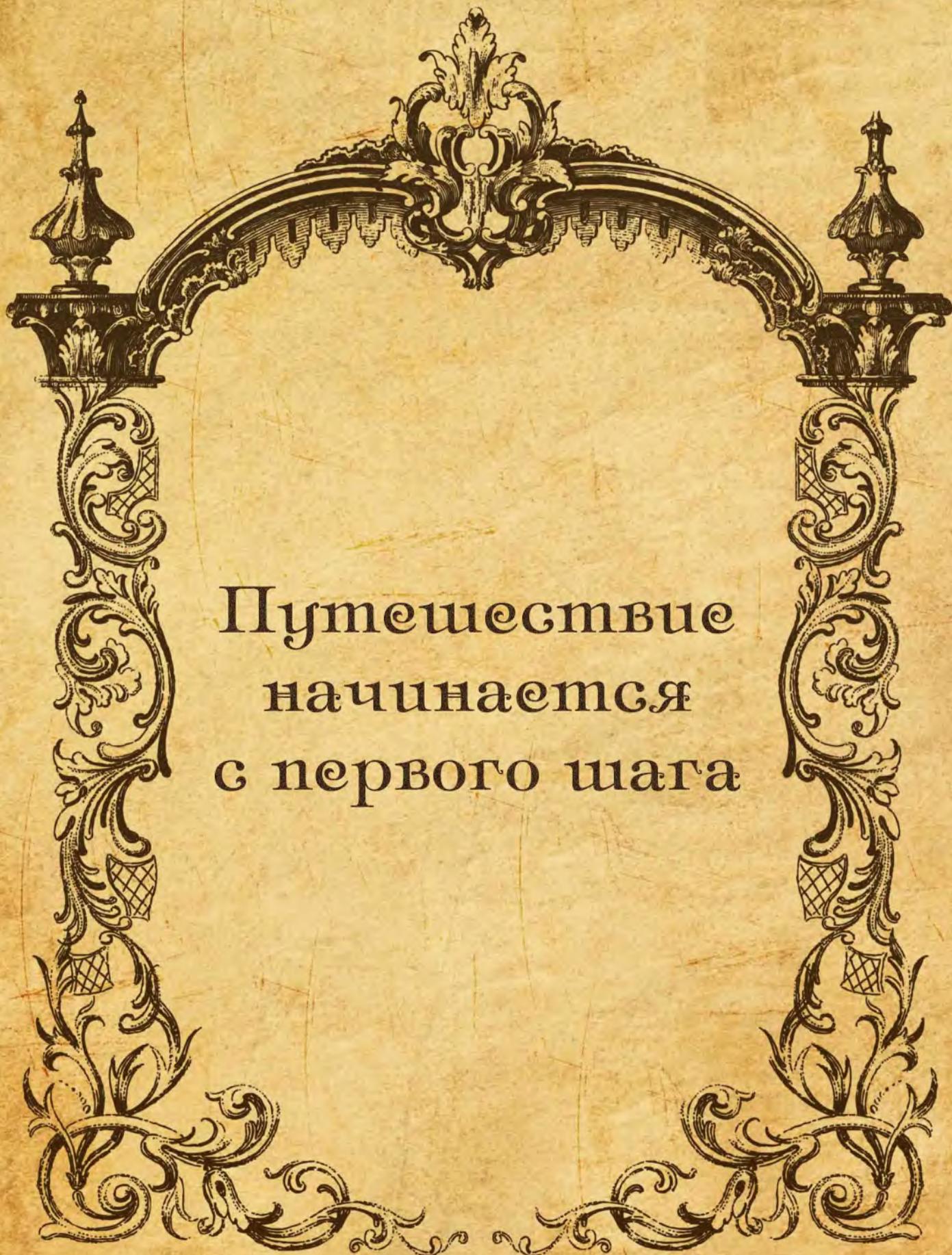


МНОГОГРАНИК

IV

часть
первая

Сделано учителями МБОУ СОШ №68 г. Толска
Пенским В. К. и Долгановым В. М.



Путешествие
начинается
с первого шага

Толск
2023



лушай внимательно. Не перебивай.

И не смотри при этом недоверчиво на мои седые и спутанные волосы, на морщины и шрамы, изрезавшие лицо и ладони.

Я был там.

Вот эти самые руки там и тогда были в каких-то двух дюймах от величайшего сокровища всех времён и народов.

Имя тому сокровищу - Альтензор. Он же - Многогранник Вселенского Разума.

Спрашиваешь, что это такое? Может, артефакт, унаследованный от древнейших людей планеты, живших задолго до динозавров. А может, подарок инопланетных цивилизаций? Никто не знает точного ответа на этот вопрос.

Ты мне не веришь? Что ж, тогда прими за легенду. И всё-таки послушай.



Далеко-далеко, за степной равниной безмолвия, за песками забвения, за морями отчаяния, за жуткими топями болот непонимания, если идти, отринув страх и неуверенность, опоясавшись мечом знания, накинув на плечи плащ надежды, под капюшоном добра и света, ты найдёшь её - ту самую древнюю землю Средилетья.

Сотни дорог ведут туда. И каждый год тысячи отчаянных бродяг устремляются в неизведанное путешествие. Безрассудные храбрецы и неопытные юнцы, признанные мудрецы и герои-рыцари, благородные искатели приключений и разный разбойный люд, колдуны и волшебники - всем хочется хотя бы на миг прикоснуться к чудесному камню.

Ты слушаешь? Так вот.

Далеко не всем суждено пройти подобное испытание. Немало людских косточек, сломанных копий и ржавеющих мечей да щитов валяется по обочинам лесных дорог, погребено под толщей раскалённых зыбучих песков, увязло в болотной жиже. Судьба их ох, незавидна.



А кто из путешественников, если и дойдёт до самого-самого финиша - древнего замка в горах, тот ещё вовсе не победитель. Нет, не факт.

Именно там, где до сих пор уживаются вместе наука и магия, современные технологии и давно забытые чудеса древности, там раз в год в горах, укутанных чернильным туманом, в каменной башне, охраняемой Чёрным Драконом (очень умным, надо сказать, драконом), и рождается волшебный камень - Альтензор. Он же - Многогранник Великого Разума.



Не спрашивай, я не знаю, как это происходит. Хоть и был там. Это волшебство.

Артефакт дарует заполучившему его невероятные знания. А ещё почёт и уважение, признание и богатство. В общем всё то, о чём мечтает каждый.

Но только один единственный может стать обладателем Многогранника. И только на один год. Через год артефакт угасает, покидая своего хозяина. И перерождается заново.

Добыть это сокровище непросто. Множество дорог ведут к вожделенному артефакту. И множество самых разных препятствий, коварных ловушек и ложных путей ожидают путников.

О, мой юный друг, я вдруг увидел блеск заинтересованности в твоих глазах! Я не ошибся? Ты тоже хочешь рискнуть? Ты, как и я много лет назад, уже готов к приключениям?

Посмотри в окно! Листья уже пожелтели и опали. Выемки в земле и на дорогах наполнила дождевая вода. По утрам изо рта идет пар. По-моему, самое время и тебе собираться в путь. Многогранник сам себя не добудет...

Но с чего же начать путешествие? Конечно же, с подготовки.

Сначала тебе нужно добыть необходимые инструменты, подобрать нужную экипировку - они тебе очень пригодятся, а некоторые просто выручат в нужную минуту.

На многолюдных базарах, на площадях портовых городов, в оазисах среди песков ты будешь встречать купцов, продающих диковинные товары.

В этом сказочном краю найдётся всё, что угодно: простые в устройстве механизмы и сложнейшие, ещё не изобретённые в нашем мире устройства, железяки-роботы и андрюиды-помощники, ковры-самолёты, скатерти-самобранки и множество других полезнейших вещей и вещей.

Вот только заполучить их непросто. Золотые монеты там не в ходу. Там ценят знания и смекалку.

Смекаешь? А с головой у тебя как?

Купцы-продавцы охотно отдадут тебе любой понравившийся товар. Но только за правильный ответ на их загадку.

Ты согласен? Готов?

Тогда одень башмаки покрепче, возьми плащ и посох странника, налей во флягу чистой воды, в котомку уложи сухари, держи их сухими.

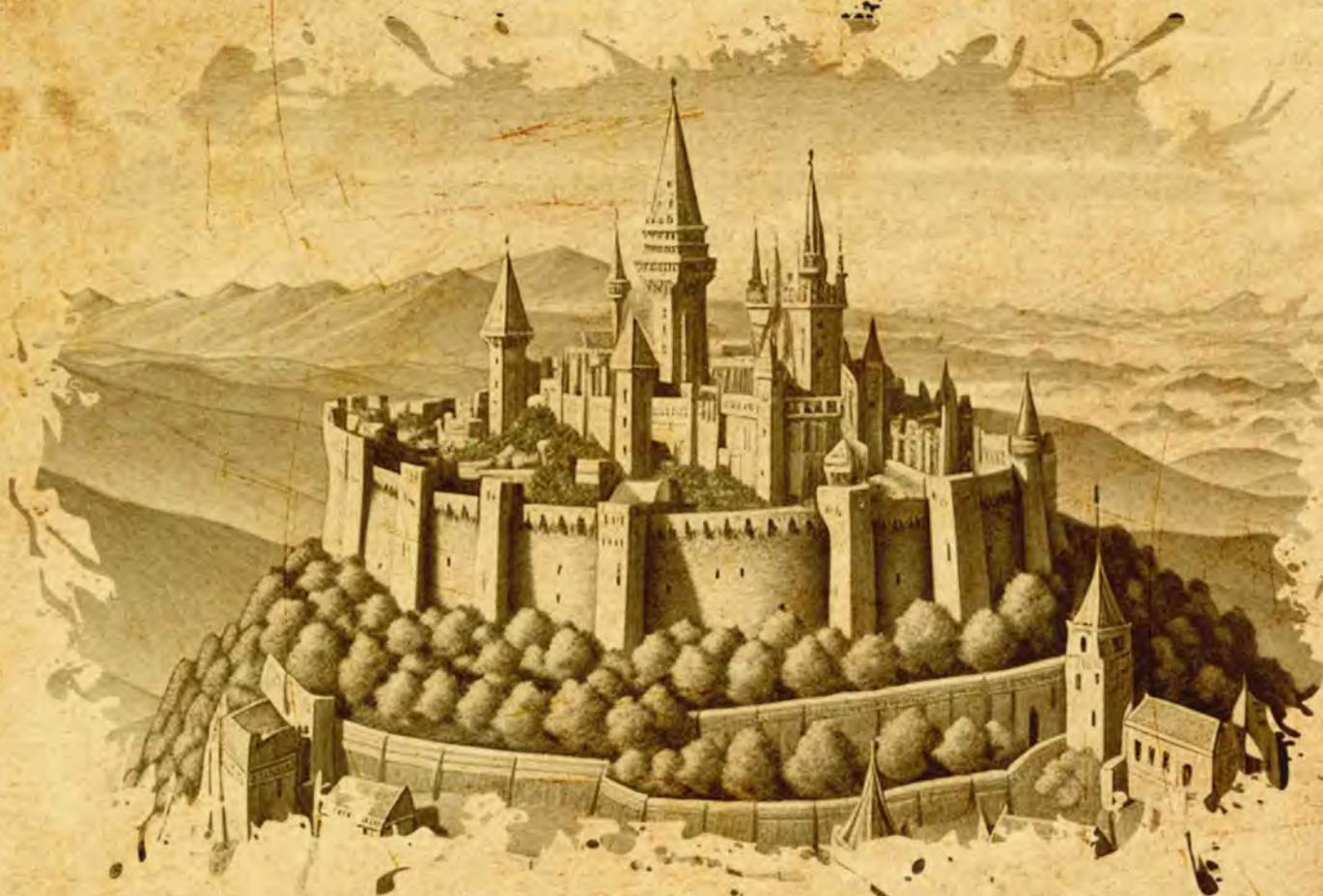
Да, и ещё: остерегайся Чёрного Дракона. Зверь он не кровожадный, но уж больно умный. Он-то меня и сломил на последнем испытании, в полушаге от сокровенного артефакта.

Будь бесстрашным. Будь ловким и изворотливым. Не стесняйся быть хитрым. Дай пожму твою руку. Как знать, может, она совсем скоро будет сжимать бесценный приз.

Удачи тебе, мой юный, случайно-неслучайно встреченный друг!



глава первая ГОРОД У ГОРЫ



Среди величественных гор страны Гаруда, где вершины теряются в облаках, а скалы покрыты изумрудными мхами, расположился небольшой, но процветающий городок Пок-А-Тэотль, населенный гномами и торговцами. Это удивительное место, где все живут в гармонии и процветании, объединенные любовью к торговле и стремлением к богатству.

Город, окруженный высокими каменными стенами, стоит на вершине холма. С высоты, с одной стороны открывается вид на долину, где проходят торговые пути и вьются реки, а с другой — на самую величественную из гор страны Гаруда — гору Хинерцшаль. Причудливые мосты, древние башни, уютные домики и мастерские гномов придают этому месту свой особый шарм.



Гномы - хозяева этого места, славятся своим мастерством и трудолюбием, а также скверным характером. Их руки создают уникальные изделия, которые ценятся далеко за пределами городка. В своих мастерских они куят мечи и доспехи из лучших металлов, гранят драгоценные камни и изготавливают волшебные амулеты. Поэтому на улицах города можно встретить множество

торговцев, прибывающих из разных уголков мира, чтобы обменять свои товары на изделия гномов.

В центре города находится площадь, на которой возвышается статуя гномьего короля. Здесь же находятся главные здания города: ратуша, банк, рынок и таверна.



глава вторая

ТАВЕРНА «ГОРНЫЙ ИСТОЧНИК»

Таверна «Горный источник» – любимое место отдыха торговцев, гномов и простых странников, заглянувших в городок в поисках славной вещицы или надёжного доспеха. За ее дубовыми столами ведутся оживленные разговоры о торговле, политике и приключениях. Здесь можно услышать интересные истории о далеких странах, древних тайнах, легендах и великих героях.



– Эй, ты что там стоишь-то, как неродной! – прокричал с нескрываемым раздражением гном Ормус. – Я тебя уже полдня тут жду. Давай быстрее за стол, а то есть хочется.

Я смотрю, ты тоже время зря не терял. Инструментиков каких-то понабрал, книжонок. Выкинь весь этот мусор. Я тут такое узнал от одного торговца, ух...

Кстати, знакомься, это Оллин. Не, он не живой, но и, скажем так, не мёртвый. Это голем. Мой помощник. В прошлом я много путешествовал по разным местам Средилетья, встречал и людей, и эльфов, и гномов, посещал разные города и забредал в сокрытые от чужих глаз старинные подземелья. В одном из таких подземелий я наткнулся на чертёж, магического механизма - голема. Могучий, хоть и бездушный воин-защитник. Времена сейчас не из простых, разбойники на дорогах своевольничают, да и тропли стали дальше забредать от своих жилищ. В общем, нужен мне телохранитель в моих странствиях. А голему ни еды, ни зарплаты не надо. Он еще и приказы выполняет беспрекословно, просто мечта, а не работник.

Собрать-то его мне была не проблема, а вот жизнь вдохнуть... Для этого нужна Слеза Богини - магическая жидкость, что способна оживить Голема. И её я добыл. И как видишь, голем функционирует отлично. Но, как и от любого великого изобретения, радость длилась недолго. С ним же ни поговорить по душам, ни посплетничать, ни научить его ничему, - просто безмолвная машина, исполняющая приказы. Машина-то хорошая, да только мне нужен друг!



Так вот, вернёмся к тому торговцу, который мне рассказал интересную легенду. В горе Хинерцшаль, что по другую сторону города, расположены дворец и кузни самого короля гномов. Прямо внутри горы. И вход туда всего один, и никого туда без приказа короля не впускают. А во дворце есть сокровищница, где хранятся несметные богатства гномов страны Гаруда. И среди всей этой роскоши хранятся древнейшие артефакты драконов. Один из них зовется «Пламя пепельного дракона», по слухам, способный вдохнуть душу в любой предмет, будь то чайник, стол или, как в моём случае, голем.



А ты, как я слышал, идёшь за этим своим кристаллом? Кристалл Альтензор или Многогранник чего-то там такого он называется, ведь так? И спрятан он на горе чернильного тумана, что находится намного-намного дальше нашего Хинерцшаля. Есть и для тебя хорошая новость.

Кроме «Пламени пепельного дракона» имеется в том дворце весьма интересная и нужная именно тебе вещьца - «Сапоги ураганного дракона». Которые вмиг доставят тебя в нужное место.

Во всей этой истории есть только одна проблема: как попасть в сокровищницу? И для начала нужно проникнуть внутрь горы. Впустить нас с тобой туда просто так никто не пропустит, хоть я и тоже гном. Но на этот случай есть у меня тоже кое-какая интересная информация:

Слышал я, что есть в этом городке один старый волшебник. Который уже давно забросил все свои магические штучки и торгует теперь всяким старьём-барахлом. Атниква... антикра... антиквариат называется. Поговаривают, что есть у него одна карта старинная, которая показывает другой, забытый и потерянный гномами вход в гору.



глава третья

ПОПОКАТЕПЕТЛЯ

Шумная площадь со статуей короля гномов, переполненные витрины рынка и ароматные блюда таверны остались позади. Чуть в сторону от площади бежало множество узких каменных улочек. Уютные домики с коричневыми крышами, небольшие мастерские с бегающими подмастерьями и руганью кузнецов, нагло лежащие на теплых камнях коты и перепрыгивающие через них дети, которых постоянно несёт вдоль улицы свой непрекращающийся игровой ритм. Здесь-то и притаился маленький невзрачный магазинчик с перекошенной надписью «Антиквариат Попокатепетля».

- Что за невыговариваемое имя у этого торговца. Язык сломать можно, - выругался гном. - Ладно, пойдём зайдём и всё узнаем. У меня хорошее предчувствие.

- Кто здесь? Что вам надо? Быстро уходите отсюда, а то я в вас молнию выпущу, - прокричал надтреснутый голос из-за стойки.



- Это так вы встречаете своих потенциальных покупателей? - отозвался гном, - Я Ормус, гном и кузнец, а это мой приятель, путешественник. Дело есть ответственное к владельцу этого магазина.

- А третий кто? - из-за стойки показалась голова в старом синем колпаке, которые обычно носят волшебники. На носу огромные очки, лицо покрыто густой и седой бородой. Типичный такой старый волшебник, ни дать, ни взять.

- Третий? - удивился гном, - Ах, ты про Оллина? Так это мой голем.

- Никогда такого не видел, - волшебник встал в полный рост за стойкой.



Он был высок и худощав. Длинные седые волосы скатывались по его плечам. На вид ему было где-то лет 150-200, но было в его внешности что-то такое величественное.

- Чем могу служить? Зачем пожаловали? Есть у меня прекрасные эльфийские вазы, в которых вода всегда прохладная, бездонные сумки, древние скрижали, мебель...

- Нас интересует карта!

- Какая-то карта? - голос волшебника задрожал.

- Та самая карта, - ухмыльнулся гном, - думается мне, Вы, глубокоуважаемый, и так прекрасно поняли, о какой карте идёт речь.

Волшебник переменился в лице. Казалось, что его даже немного потряхивает.

- Да будет Вам известно, сударь, никакой карты тут нет и никогда не было. Покиньте мой магазин, и никогда больше сюда не возвращайтесь, - с трудом овладевая собою произнёс он.

- Да ладно вам! Нам же для доброго дела. Взгляните на этого каменного истукана. Он же сам ничего не может, только на приказы реагирует. А мне так хочется, чтоб он увидел мир вместе со мной своими немигающими глазами, чтоб учился, восхищался, радовался и грустил. Мы ж не собираемся грабить короля гномов, пару вещичек оттуда только возьмём и всё. Ничего лишнего, - чуть ли не со слезами на глазах взмолился Ормус.



- Ну ладно, помогу я вам! - волшебник строго посмотрел на покупателей, - Такого ответа вы от меня ждали? Разжалобить меня тут пытаетесь? Впрочем, чего это я завожусь, ведь это всего лишь старая карта, достоверность которой весьма сомнительна. Да и местонахождение сокровищницы гномов она не показывает. Ну что ж... Надеюсь вы не забыли, где находитесь - это магазин, а значит за товар придется заплатить! Вас трое, а, значит, и спрос с вас будет тройной. Золото мне ни к чему, я уже старик, торгую себе в радость. Для меня куда дороже интересный разговор. Так вот, задам я вам по три задачи каждому. Решите их - карта ваша. А не решите - стражу позову. С кого начнём? Вот ты, я вижу, не робкого десятка, путник, ты первым и слушай:

Знавал я одного короля, который не хотел замуж отдавать свою единственную дочь. И устроил он потенциальным женихам такую вот ловушку. Построил три комнаты в своем замке, на двери каждой из них повесил по табличке. А написано на тех табличках было вот что:

На первой: «В этой комнате сидит дракон».

На второй: «В этой комнате - принцесса».

На третьей: «Дракон сидит во второй комнате».

При этом сообщал женихам, что написанное на этих табличках может оказаться правдой, а может и нет; однако, только на одной из этих табличек - правда. И ещё, принцесса - лишь в одной из комнат, а в двух других - драконы. Какой номер у комнаты, в которой сидит принцесса?

Смотрю я, ты как-то подустал, из сил выбился уже после первой задачки. Вот тебе вторая, она полегче.

Утка получила 14 золотых монет, паук - 56 золотых монет, пчела - 42 золотых монеты. Основываясь на этой информации, постарайся додумать сам, сколько монет выдадут кошке?



А вот тебе другой случай. Знал я одну старую волшебницу, которая очень любила собак и кошек. И всего у нее было десять питомцев. Однажды она решила накормить их всех конфетами, и раздала им 56 штук. При этом, каждой кошке она давала по пять конфет, а каждой собаке - по шесть. Сколько ж у нее было собак и сколько кошек?

- Ну, не так плохо, как я ожидал. Теперь твоя очередь, гном.

Как-то раз три брата-мальчугана Теотлька, Тлачко, Тесомотцин отправились в лес за грибами. Теотлька нашёл 10 грибов, Тлачко столько, сколько Теотлька и половину от Тесомотцина. А Тесомотцин столько, сколько Теотлька и Тлачко вместе. Сколько всего грибов собрали братья?

Был я в одном чудном месте на востоке Средилетья. И знаете, что я там увидел? Два парома курсируют между двумя берегами реки с постоянными скоростями. Достигнув берега, каждый из них тут же отправляется обратно. Паромы отчалили от противоположных берегов одновременно и первый раз встретились в 700 м от одного из берегов, поплыли дальше каждый к соответствующему берегу, затем повернули назад и вновь встретились в 400 метрах от другого берега. А вопрос такой: какова ширина у этой реки?

А вот задачка по твоей специальности, гном. Из квадратного листа жести сделали коробку, вырезав по углам квадраты со стороной 6 см и загнув получившиеся края. Найди-ка мне размеры этого листа и объём коробки, если площадь её дна на 456 см^2 меньше площади листа жести.

- Что ж, теперь твоя очередь, каменный гость. Что? Он у вас разговаривать не умеет? И даже думать? Только приказы выполняет? Печально. Ну, так это уже ваши проблемы, господа. Помогайте своему безмолвному соратнику, как сумеете.

Два брата ходят из школы волшебства и чародейства домой с одинаковой скоростью. Однажды через 15 минут после выхода из школы первый побежал обратно в школу и, добежав до неё, немедленно бросился догонять второго. Оставшись один, второй продолжал идти домой в 2 раза медленнее. Когда первый брат догнал второго, они пошли с первоначальной скоростью и пришли домой на 6 минут позже обычного. Во сколько раз скорость бега первого брата больше скорости ходьбы братьев?



В одном маленьком горном городке живет 14 гномов. Они объединены в различные партии. По закону, партия должна состоять не менее чем из 3 гномов, и две разные партии не могут состоять из одних и тех же членов. Кроме того, каждый гном может быть членом не более 2 партий. Какое наибольшее число партий может быть в горном городке?

Знавал я тут одну пару влюбленных. Звали их Тонатиу и Диана. И вот договорились они встретиться на свидании возле статуи короля гномов на главной площади городка Пок-А-Тэотль ровно в 9 часов вечера. Но вот незадача, - и у Тонатиу, и у Дианы часы идут-то неверно! У Тонатиу часы отстают на 3 минуты, однако он считает наоборот, что они спешат на 2 минуты. У Дианы же часы спешат на 2 минуты, но она считает, что они отстают на 3 минуты. Как думаете, кто из них опоздает на свидание?

- Прекрасно! Просто прекрасно! Давно я так не веселился. Порадовали вы старика. Как говоришь называется эта каменная штука с ручками и ножками? А, голем, точно. Ладно, ступайте прочь, пока я стражу не вызвал. И вот ещё что, карту заберите. И да поможет вам горный Бог в вашей аванюре. Удачи.



Продолжение следует...