



МНОГОГРАНИК

IV

часть
вторая

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



Путешествие
к центру
горы

Толск
2023



олнце укатилось за горизонт, и его место заняла луна, - ярко-жёлтая, словно добрая головка сыра. Звёзды мелкими мерцающими крошками рассыпались по черному полотну небесного стола. Где-то они горели одиноко и ярко, где-то сбивались в небольшие скопления и тускло подмигивали с высоты. Ночь была тёмная и густая. В воздухе витал запах хвойного леса и мха. Жужжали мелкие насекомые, а у корней старых величественных деревьев шуршали и перешёптывались мелкие грызуны.

Небольшой уютный городишка Пок-А-Тэотль остался далеко позади. Вместе с ним остались и чудаковатые торговцы, и гордые рыцари, наивные искатели приключений и горячая еда с тёплой постелью. Шум городка ещё доносился до леса отдельными приглушёнными звуками, но чем дальше, тем всё менее различимы они были в общем гаме ночного леса.

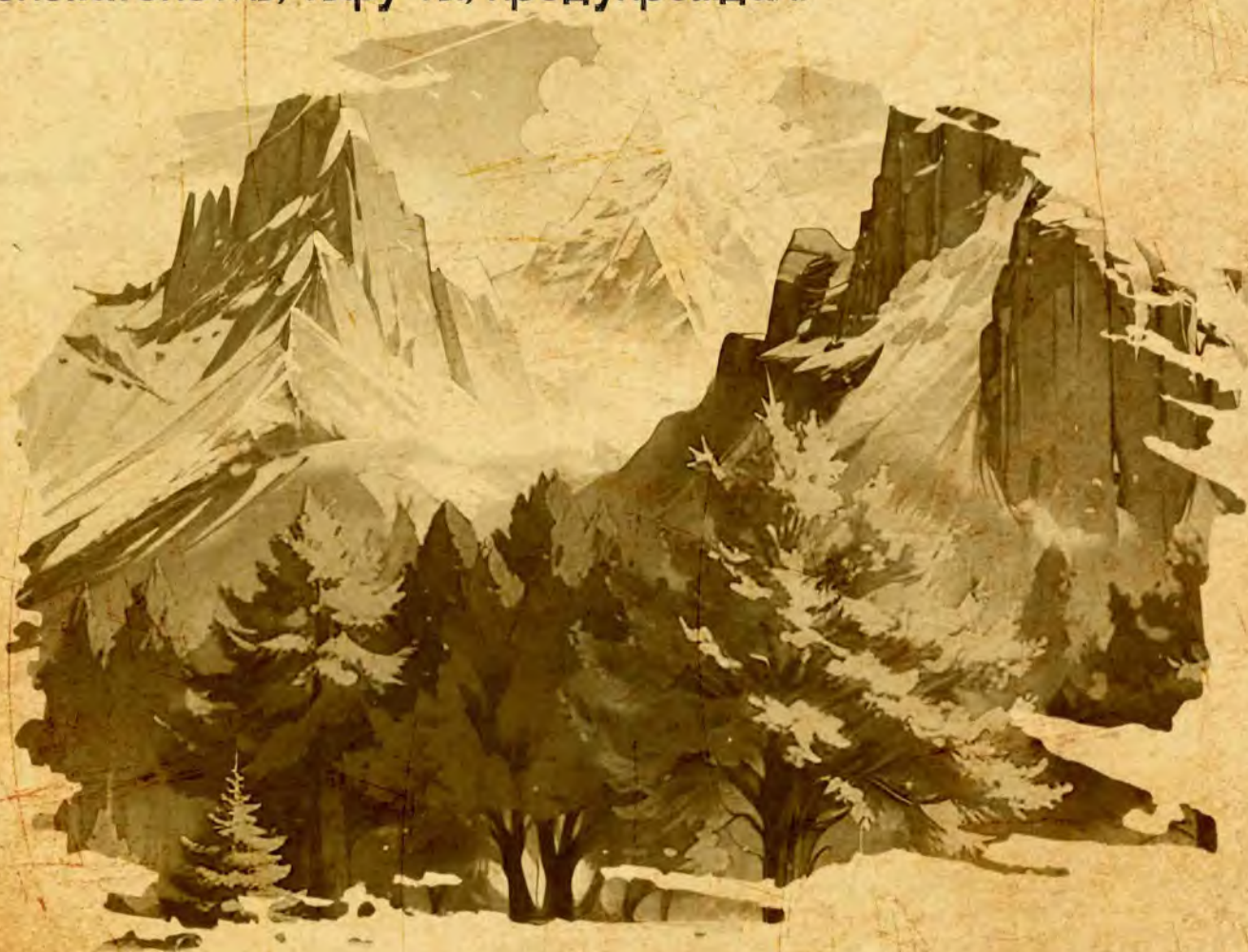
Лес, по меркам гномов, был небольшой. Он покрывал собой земли близ горы Хинерцшаль - самой величественной из гор страны Гаруда, страны гномов и кузнечного дела. Гора в это время суток была похожа на огромного черного каменного великана, тело которого было устремлено далеко в небо. И далеко в вышине этот массив сливался с небом в одно темное непроглядное ничто. Да, это та самая гора, внутри которой, по слухам, находятся дворец и кузни самого короля гномов. И это то самое место, где спрятаны несметные богатства гномов страны Гаруда и древнейшие артефакты драконов.

глава первая БЕЗ НАЗВАНИЯ



- Фух, ещё чуть-чуть и выйдем к подножию горы. Не отставай! Да что ты там тащишься, словно раненый зверь?! Ты ж даже сумки не брал, всё на моего великолепного голема сгрузил. Вон он какие следы в земле оставляет под тяжестью груза, который несет. Хорошо, хоть голем славный вышел, - крепкий, сильный, надежный и, главное, молчаливый. Ну ничего, потерпи ещё немного, мой Оллин, добуду я тебе Пламя Пепельного Дракона из сокровищницы короля гномов и вдохну в тебя душу. Вот тогда и наговоримся и попутешествуем. Столько дел сделаем, сколько сможем.

Так, давай быстро пробежимся по плану, что, куда и откуда. В городе Пок-А-Тэотль мы с тобой и моим големом, конечно, сходили в лавку старого волшебника Попокатепетля. Что за имя-то такое невыговариваемое? Вот умеют эти волшебники себе имена выбирать, язык сломаешь. Этот старикашка мучил нас своими вопросами и загадками, но карту отдал. Если верить этой старой бумажке, в горе есть тайный проход ко дворцу короля гномов, в обход главного хода с кучей стражников. Но достоверность этой карты весьма сомнительна, о чём Попокатепетль, тьфу ты, предупреждал.



Согласно этой карте, мы втроем протопали от города до леса, и где-то через пару лиг должны выйти к краю горы Хинерцшаль. Там то и начнётся наше приключение.

глава вторая

ТАК Я ЖЕ КУЗНЕЦ

- А я тебе рассказывал, что я кузнец? Что? Ты никогда не слышал о великом кузнице Ормусе и его славном големе Оллине? Ну, ладно ещё голем, его я не так давно сделал, но про меня-то ты точно должен был слышать. Я вашему брату не раз помогал. Так-то я не просто какой-то там заурядный кузнец, я - кузнечных дел Мастер. К тому же ещё скромный. Могу такие вещицы и механизмы делать, каких ты никогда не видывал. Хоть летающие, хоть копающие, хоть плавающие.



Я сам когда-то давно жил в городе гномов, в этой горной стране Гаруда. Гномы нашли меня в лесу - маленького и умирающего от голода и холода ребёнка. Пожалели и приютили, дали кров, приют и пропитание. А со временем признали за своего и обучили своему мастерству: горному, кузнечному, инженерному. Я даже в алхимии и чародействе немного разбираюсь. Могу изготовить хоть славный меч, хоть прочный щит, хоть удобные непробиваемые доспехи.



Хех, я всю свою жизнь 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 и наткнулся на чертёж этого механического оболдуя Оллина. Я даже добыл Слезу Богини, чтоб вдохнуть жизнь в эту жестянку. И как видишь, мой 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! И для этого мне нужно добыть артефакт «Пламя Пепельного Дракона» из сокровищницы короля гномов. По слухам, сей артефакт способен вдохнуть душу в любой предмет, будь то чайник, стол или, как в моём случае, голем.

О, уже пришли, отлично. Давай искать проход. Судя по карте, он должен быть где-то здесь, но что-то я не вижу ничего напоминающего тайный проход или хотя бы пещеру. Хотя, если присмотреться к этому участку горы, похоже, что когда-то здесь произошёл обвал. Возможно, за этой грудой камней и скрывается проход, но сильно я рассчитывать на это бы не стал. Хм, камень здесь вроде не особенно крепок. Если немного пораскинуть мозгами, может, чего и придумается. Сходи-ка пока за дровами, костёр разведём. А я пока с големом разложу инструменты.



глава третья

ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ГОРЫ

- Вот смотрю я на тебя и понимаю, - не случайно мы встретились. Может судьба, может мистика какая-то, кто ж знает. Только нужен я тебе, а ты мне. Есть у меня и руки золотые, и мастерство со знаниями. А у тебя смекалка и котелок, полный идей. Да и пункт назначения у нас один. Ну, точно, - сама судьба свела нас, иначе и быть не может.



Но вот что я тебе скажу: не простая это гора, ох, непростая. Много уже было подобных тебе искателей приключений, мечтавших посетить владение гномьей королевской семьи. Из корысти ли или любознательности, да только мало кто оттуда вернулся. Потому и известно о внутреннем устройстве горы мало. А единственный вход всегда охраняет больше сотни хорошо натренированных воинов из военной элиты гномов. Лезть туда напролом и думать нечего. Это тебе уже не шуточки, уж поверь мне.

Поговаривают, что к тому же вокруг дворца, кузни и сокровищницы обитает большое количество всевозможных хищных тварей: от гигантских змей и жуков, до химер и гоблинов. К гномам, естественно, они не забредают, бояться. А вот из какого-нибудь искателя приключений запросто бы сбацали себе ужин или обед. В горе много проходов, пустот и даже рек, там-то они все и обитают.

И раз уж мы решили пробраться к центру горы, то идти на своих двоих точно уже не вариант. Сквозь камни проходить я не умею, а ты? Так я и думал. Нужен нам транспорт - машина, что проложит нам путь свозь пески, камни и воду, выдержит натиск любых монстров.





Я, Ормус, - великий кузнец и мастер на все руки. Я готов построить нам с тобой такую машину. Правда, одному с этим делом мне не совладать. Придется и тебе головой поработать. Я могу сделать всё, что угодно, но вот придумать, к сожалению, могу не так много. Фантазией меня гномий Бог как-то обделил. Так что я пошел с Оллином собирать материалы. Уж чего-чего, а этого добра у горы вдоволь. А ты пока придумай и покажи мне достойный моего мастерства чертеж, схему или просто рисунок машины или иного транспортного средства, способного проложить себе дорогу к сердцу Хинерцшала.

И я сделаю её для нас. Клянусь.

Только не забудь продумать всё до мелочей.

Множество опасностей на пути: и твердые горные породы, и кровожадные монстры, химеры да гоблины, затаившиеся в проходах и пустотах внутри горы, и ловушки вокруг дворца короля гномов. От всего убереечь тебе себя и меня надо.

Хорошо думай, аккуратно черти, вдумчиво вырисовывай.

Можешь даже из глины модель слепить.

А еще лучше записку мне набросай с пояснениями к своим чертежам.



Я в тебя верю. У тебя обязательно получится.

А по твоим чертежам и рисункам и я справлюсь, тряхну стариной.

Будет нам машина, что доставит к загадочной сокровищнице короля гномов.

СПИСОК ДЕЛ:

□ Придумай модель транспортного средства, способного передвигаться сквозь твердые горные породы. Твоя машина должна надежно укрывать капитана и его команду от ловушек короля гномов и защищать от кровожадных чудовищ и гоблинов внутри горы.

□ Главная особенность этой машины — способность вгрызаться в камни, проделывая туннели, а так же преодолевать водные преграды.

□ Модель можно представить в виде простенького макета или вообще нарисовать, можно просто описать словами свою задумку (Ормус любит почитать). Или сфотографировать готовое изделие. При желании можно и презентацию сделать.

□ Не забудь добавить описание работы и особенности машины, чтобы Ормусу было более понятно, как её изготовить и собрать.

□ Отдай готовую работу кузнецу.

