

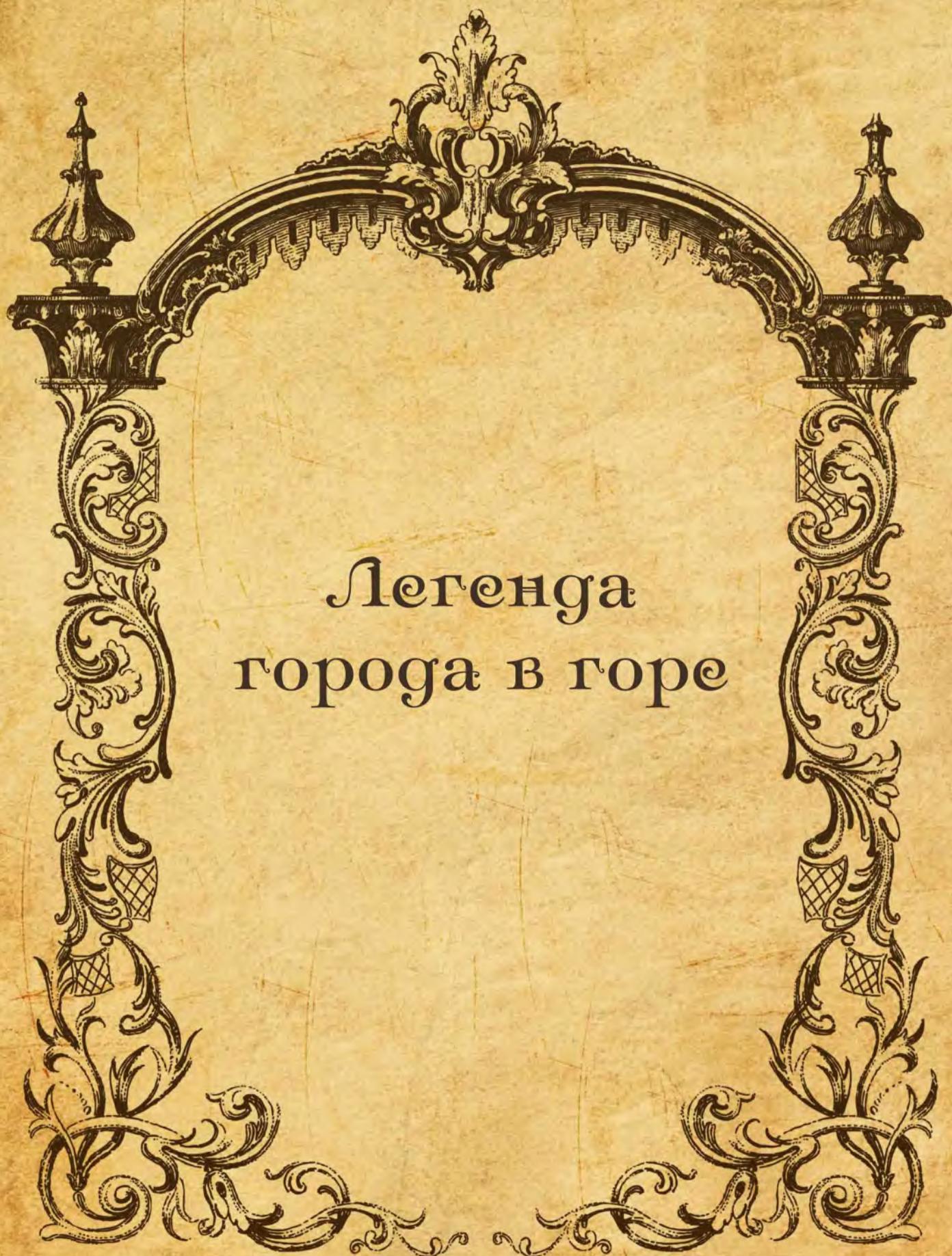


МНОГОГРАНИК

IV

часть  
третья

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



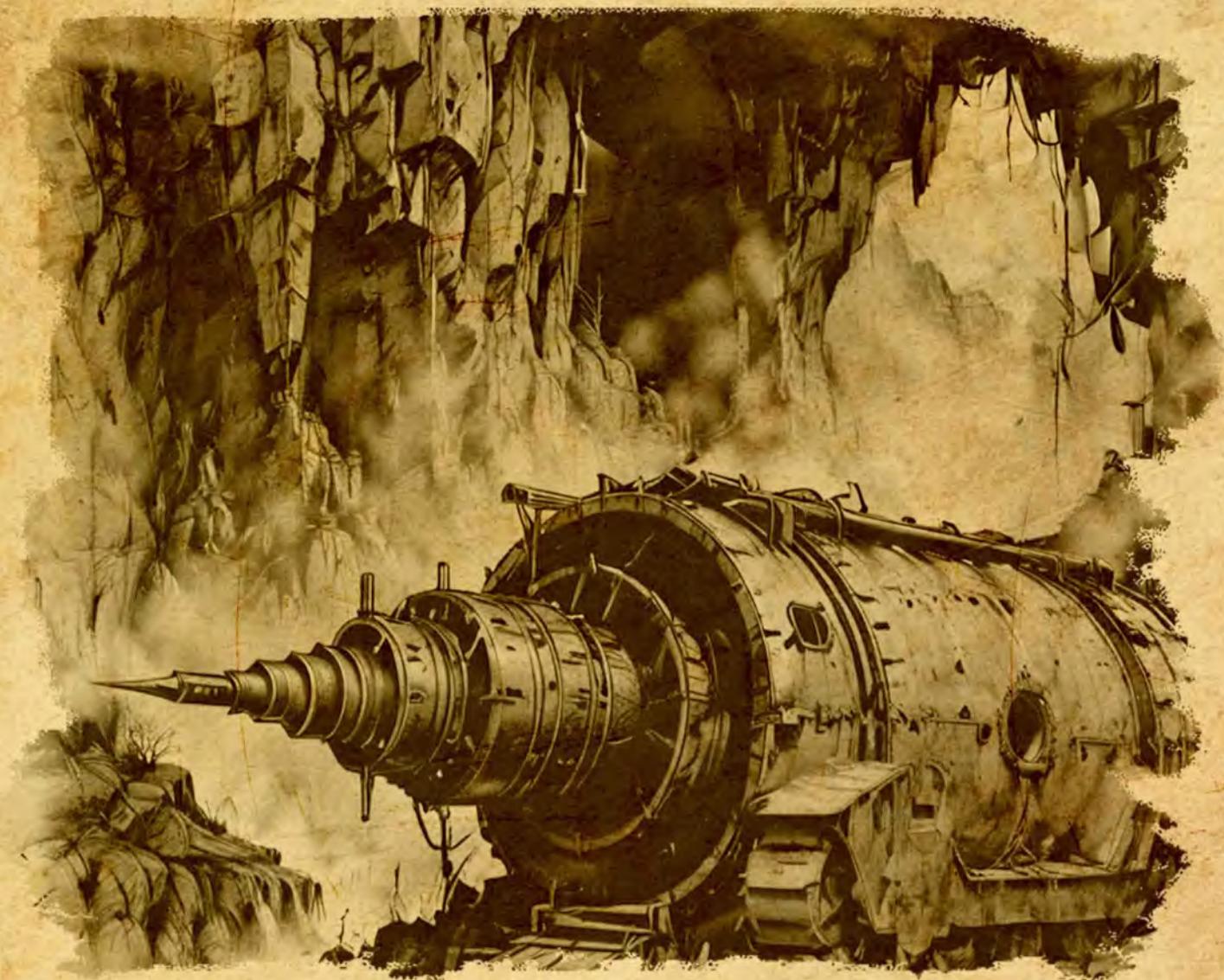
Легенда  
города в горе

Толск  
2024

**М**ашина продолжала тихо-утробно урчать, временами со скрипом прокручивая внутри себя невидимые шестерни. Вид у неё был потрепанный, если не сказать больше. Почти весь корпус покрывали глубокие вмятины, – это были характерные отметины от каменных выступов, которые то и дело цепляли машину во время её движения сквозь твердый массив горы. Немало было и других, не менее страшных следов, – царапины гигантских когтей, отметины укусов мощных челюстей. А один из металлических боков машины так и вовсе был разорван, словно тряпка. Хищники, нашедшие свой дом внутри горы, постарались на славу.

Гном спрыгнул с машины. Темноту, окружавшую машину, разгоняли пока ещё рабочие фонари. Но с каждым мгновением света становилось всё меньше – машина словно затихала и закрывала глаза. Свою работу она выполнила. Гном нежно погладил ещё горячий корпус металлического гиганта с огромным буром спереди, провел своей небольшой ладонью по ранам на металле. Где-то в корпусе что-то звучно чавкнуло, раздался протяжный скрип, и машина затихла.

– Эх, красotka ты моя, вот и закончилось наше с тобой приключение, – тихо прошептал старый кузнец. – Ты стала лучшим моим изобретением, моей лучшей работой. А теперь прощай...



Он еще раз взглянул на машину, которая теперь была неподвижна и безмолвна. Она стояла, словно могучий зверь, который наконец успокоился после долгой и тяжелой работы. Старый гном знал, что эта машина больше никогда и никуда не двинется, что она останется здесь стоять навсегда недвижимым, постепенно ржавеющим памятником. Тем не менее, она непременно останется в его сердце, - как символ силы и упорства.

# глава первая

## ЛЕГЕНДА

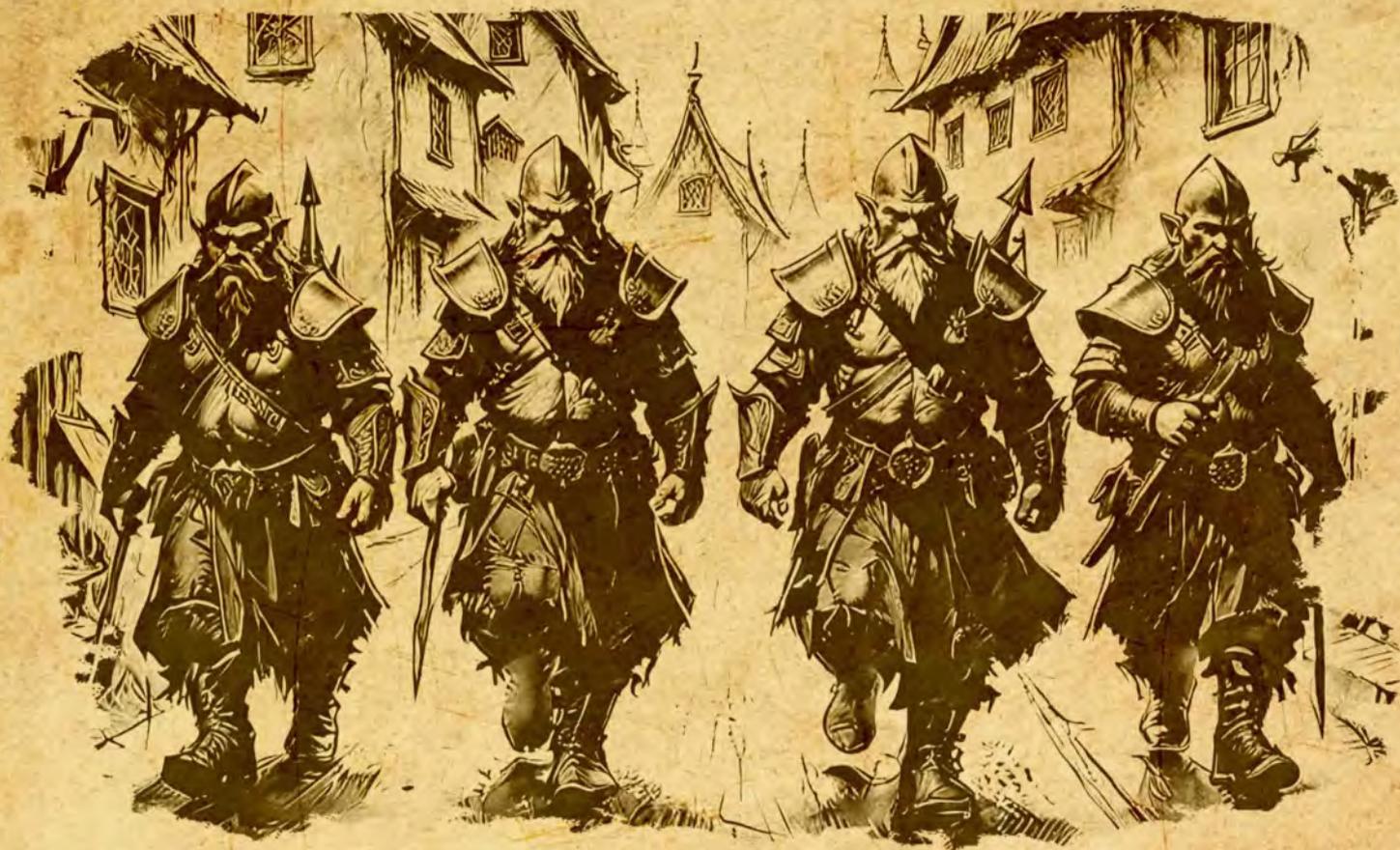
### ГОРЬДА В ГОРЕ

Внутри горной полости, в которой машина нашла своё последнее пристанище, три отважных героя готовились продолжить своё приключение. Воздух здесь был насыщен сероводородом, поэтому каждый вдох постепенно становился просто мучительным. Тяжесть воздуха и жара заставляли голову кружиться. Старый кузнец достал из своей сумки несколько фонарей и раздал их спутникам.

- Держите, - сказал он, - нам понадобится свет. Да и оружие бы нам не повредило, кто его знает, когда мы встретим местную живность или стражу. Но из оружия у меня только кузнечный молот. Может обойдётся?!



Думается мне, надо рассказать, как устроена гора, и что мы тут ищем. От центрального и единственного входа в гору ведет огромный мост до стен, которыми окружен дворец короля гномов, а также кузни и жилые районы. Всё это и называется - «город в горе». Кузнецы там живут отменные, качество их товаров известно во всём Средилетье. Да и секретные методыковки передаются тут из поколения в поколение. Хотя в любом другом месте просто невозможно воспроизвести местные методы изготовления оружия и доспехов, так как кузнецы используют при ковке силу и дыхание самой горы. Прямо здесь в жилых районах кузнецы и живут со своими семьями, рядом с ними ютятся местные торговцы, тут же находятся казармы стражи. Воинов охраны в городе много. Патрулируют они город небольшими отрядами от трёх до пяти гномов. Вооружены все по максимуму, на все случаи непредвиденных ситуаций. Если мы им попадёмся, и наши аргументы их не устроят, то от нас и мокрого места не останется. Так что попадаться им на глаза нам точно не стоит. После жилых районов идёт площадь, как и в любом селении гномов, куда ж без неё. Как и везде, вокруг площади находятся таверны, магазины и другие увеселительные места для отдыха суровых кузнецов и стражи. За площадью начинается величественный дворец короля гномов. Поговаривают, он даже иногда на балкон выходит посмотреть, что творится в его городе. Дворец, как дворец, - большой, красивый и богатый. Тут и рассказывать нечего. Сам я там не бывал.



Нам с вами город не особо интересен. Мы в него не пойдём, мы город обойдём. Да и попадись мы страже в городе, объяснить как мы в него попали будет довольно затруднительно. Но вот что ещё я знаю. В стене этой есть ещё одни проход – «Малые врата» называются. Находятся они прямо за дворцом короля гномов. Их никто не охраняет и пройти через них может любой житель горы. И вот тут-то и появляется та самая «Легенда дурацкого города в горе». То, что дурацкий, – это я сам от себя добавил, уж больно раздражает меня это пафосное название – «Легенда города в горе». Как будто ничего лучше придумать нельзя было. О чём легенда? Так в этом то вся и соль...

Итак, легенда гласит, что за дворцом есть малые врата, об этом я уже сказал. Так вот, войти в них может любой, хоть человек, хоть гном, хоть зверь или чудовище. Они всегда открыты. За ними небольшая площадка, которая упирается в гору. В конце площадки в небольшой выемке в горной породе находится статуя о восьми рук. На каменной глади горы вокруг статуи находятся восемь табличек. Чувствуешь связь?! На табличках этих загадки, отгадками на которые являются символы на камнях. А камни эти лежат рядом со статуей в ящике, но вот их, к сожалению, не восемь, а гораздо больше и символы все разные. И согласно легенде, положив нужные камни в нужные ладони статуи, откроется дверь в ту самую сокровищницу короля гномов. Ты понимаешь всю хитрость этого короля? Доступ к его сокровищам может получить абсолютно любой. Правда, за последнюю тысячу лет туда, кроме членов королевской семьи, так никто и не заходил. У них в семье комбинация символов передаётся по наследству, от отца к сыну, от отца к сыну. Жулики!!!



Есть ещё одно ограничение: из сокровищницы за раз можно вынести только одну вещь. Эй, Голем, свети ровнее, ничего ж не видно. Но нам то с тобой большего и не надо. Поговаривают, не гномы это технологии, может, какой цивилизации, жившей до гномов в этой горе, а может, и самих драконов. Не даром же там полно драконьих артефактов. В общем, ответа на этот вопрос никто пока не нашёл, а гномы так и вовсе на эту тему не очень любят говорить.



В сам город мы заходить не будем, до статуи так доберёмся. Сначала до стены, потом вдоль неё до малых врат. Это, конечно, опаснее с точки зрения местной флоры и фауны, но гораздо безопаснее, чем нарваться на патруль стражников и загреметь в сырую каменную камеру с решетками, а то и чего похуже. Ну ты понял, о чём я.

Ладно, двинули. Кажется, я уже вижу стену.

«Итак, мы двинулись вперёд, волнуясь и ожидая того, что нас ждёт за следующим поворотом. Перед нами вдалеке уже проступала громадная стена, исполинские каменные блоки которой воссоздавали картину древних времён. Мы приближались к ней, с каждым шагом ощущая, как величественность и мощь этой конструкции завораживает нас. Мы не могли и представить, что ждёт нас в самом её конце — возможно, тайна столетий, магические сокровища или опасности, от которых нам придётся защищаться. Но ничто не могло нас остановить в груди каждого горело пламя приключений (ну, кроме голема, у него же нет сердца), и мы были полны решимости пройти этот путь»»

из воспоминаний великого (с его слов)

кузнеца Орлуса

## Глава вторая

# ВСЕМЬ

- Да что ж это такое-то, - хрипло прокричал Ормус, - давайте быстрее или нам конец. Когда ж эта тварюга от нас отстанет. Голем, беги вперед, я вижу там узкий проход и рядом камни. Возьми самый большой, и когда мы пробежим, закинь его в проход. Надеюсь, силенок тебе хватит. Давай вперед, Оллин, не подкачай. А то будешь тут один споняться до скончания веков, если меня сожрёт это чудище.



Фух, теперь можно отдышаться, а то чувствую, что моя грудь вот-вот лопнет. Оторвались кое-как. Я уж начал молиться гномьим Богам, и вспоминать отца с матушкой, хоть я их и не помнил никогда. Ну и зверюга. Отродясь таких злобных не видал. Надеюсь, камень её надолго задержит, вроде крылышек я у неё не заметил, не перелетит. Да и местные чудища не могут похвастаться хорошим зрением из-за темноты, в которой живут, так что наши шансы на удачный побег значительно возрастают. А судя по стене и окружающей местности, мы уже почти на месте. Ещё немного и мы увидим врата и заветную статую.



А вот и она. И правда, все как в легенде: и статуя с восьмью руками, и таблички с письменами, и даже ящик вон стоит с кучей каких-то булыжников. Поговаривают, статуя эта была здесь задолго до прихода гномов в эту гору. Возможно, это какая-то богиня, которой поклонялись прежние жители или же знатная особа, которую увековечили подобным образом, а может просто фантазия скульптора, кто его знает. Вот только выражение лица у неё какое-то подозрительное.

Так, Оллин, ты зачем это взял? Ну-ка покажи. Что это такое? Шифр? Заклинание? Какая-то странная табличка, с цифрами и непонятными символами напротив. Чего говоришь? Символы, как на камнях? Так это, наверное, подсказка, как определить нужный камень. Видишь, рядом с каждой рукой статуи табличка с загадкой? Видимо, решив её и сверив результат с этой табличкой, мы и сможем определить нужный камень для каждой ладони. Где там первая табличка? Голем, давай подсвети.

1	ᵹ	9	ᵹ
2	ᵹ	10	ᵹ
3	ᵹ	11	ᵹ
4	ᵹ	12	ᵹ
5	ᵹ	13	ᵹ
6	ᵹ	14	ᵹ
7	ᵹ	15	ᵹ
8	ᵹ		

Эх, нет у нас времени тут рассиживать да раздумывать! То чудище, мне думается, всё ещё пытается справиться с камнем, оставленным нами, чтоб полакомится Великим кузнецом Ормусом. Давайте поспешим.

- 1 -

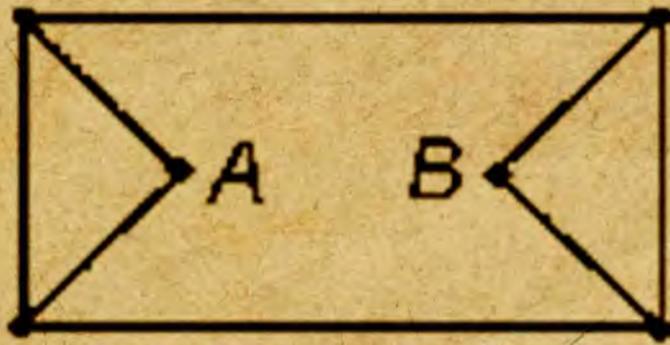
О путник мой, смиренно прошу ответь мне. Как же узнать мне про мышек ответ. Ведь знала когда-то я чудака одного и было у него 100 мышей, и некоторые из них были белые, а некоторые - серые. Известно лишь было, что, хотя бы одна мышь серая, а из любых двух мышей хотя бы одна - белая. Так сколько ж серых мышей было у того чудака?

- 2 -

О путник мой, значит про мышек нашел ты ответ, но есть у меня еще про животных вопрос. Ведь знала когда-то я маленького зверя, пушистого, мягкого, что деревья любил. Так вот этот маленький зверь съедал листья с одного эвкалиптового дерева за 10 часов, а каждый из его родителей ел вдвое быстрее. Так за сколько же времени это семейство объедало все листья с одного эвкалиптового дерева?

- 3 -

О путник мой, ответь же мне вновь.  
Сколько существует различных путей из А в В,  
если нельзя дважды проходить через одну и  
ту же точку?

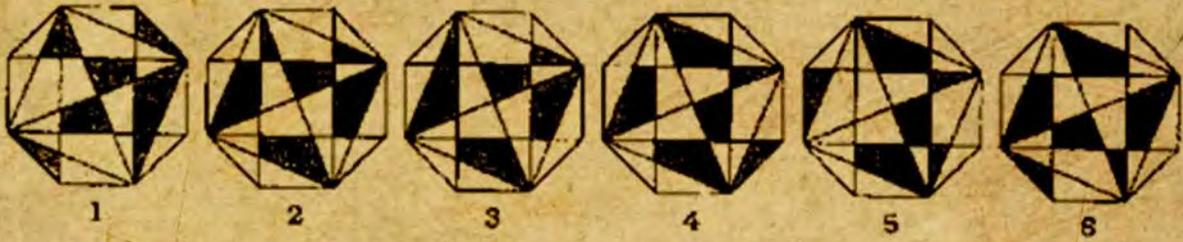


- 4 -

О путник мой, вот задачка тебе про  
чудесного зверя, что зовётся верблюд. Ведь  
даже когда верблюд хочет пить, 84% его веса  
составляет вода. После того, как он напьется  
воды, его вес станет равным 800 кг, а вода  
будет составлять 85% его веса. Сколько же  
весит верблюд, когда испытывает жажду?

Чтобы камень нужный найти,  
ты цифры в ответе сложи.

О путник мой, вижу ты слегка подустал. Вот тебе задачка попроще. Ответь мне, какие два из нарисованных ниже восьмиугольников раскрашены одинаково?



Чтобы камень нужный найти,  
ты номера восьмиугольников сложи.

О путник мой, задача особенная будет сейчас. Её мне учитель мой как-то раз загадал. Вот она: некоторые из 11 больших коробок содержат по 8 средних коробок, некоторые из средних коробок содержат по 8 маленьких коробок. Среди всех этих коробок 102 пустых. Ответь мне, сколько ж всего коробок?

Чтобы камень нужный найти,  
ты цифры в ответе сложи.

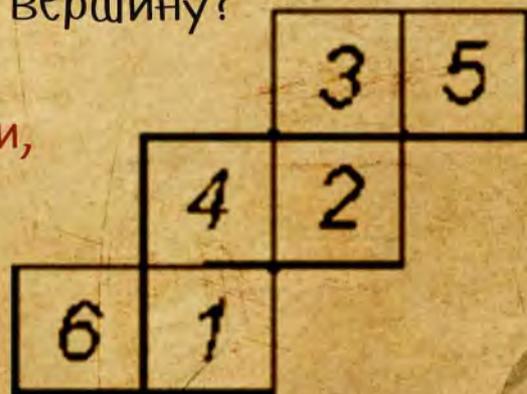
- 7 -

О путник мой, вот тебе снова задачка. Теперь обо мне, не наделай ошибок. Ведь произведение возрастов моих братьев равно 1664. Младший из моих братьев вдвое моложе старшего. Сколько же у меня братьев?

- 8 -

О путник мой, время прощаться, поэтому задам я тебе самую сложную из своих загадок. На рисунке моём изображена развертка куба, на гранях куба того написаны числа от 1 до 6. Ответь мне, какое самое большое произведение можно получить, перемножив числа на трех гранях, имеющих общую вершину?

Чтобы камень нужный найти,  
ты цифры в ответе сложи.



- Ну и задачки, я уж подумал, у меня мозги сейчас закипят. Давайте, ищите нужные камни и раскладывайте их по ладоням. И смотрите, ничего не перепутайте, мне кажется, я слышал вопль чудища, что гналось за нами. Видимо и огромный булыжник ему не преграда. Я очень надеюсь, что мы правильно ответили на загадки и дверь в сокровищницу откроется. Не хотелось бы, чтобы наше замечательное приключение закончилось в этом мрачном и непрезентабельном месте. Давайте, поскорее. И продолжим наш путь!



ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

1	ᳵ	† А Б Л М Ц А  С М М Б Ѡ Л Ѡ Б	9	ᳶ
2	ᳶ		10	᳷
3	᳷		11	᳸
4	᳸		12	᳹
5	᳹		13	ᳺ
6	ᳺ		14	᳻
7	᳻		15	᳼
8	᳼			

