

===== Глава 1 =====

Перси медленно всплывал из тьмы. Он открыл глаза и увидел стоящего над ним козла... погодите, козла?!

Парень встряхнул головой и начал вставать с пола, что прокомментировал его друг Гровер.

— Воу, полегче, дружище. Вставай не так резко, — сказал Гровер, помогая Перси подняться на ноги. — Что произошло? Я услышал как ты грохнулся на пол.

— Я... я в порядке, Жи-мэн (G-man). Думаю я просто слишком часто стучаюсь башкой о твою кровать.

Гровер посмотрел на кровать и помог Перси сесть на край кровати, чтобы хотя бы на этот раз тот избежал "удара".

— Ну, похоже мы уже слишком большие для этой мебели.

Перси кивнул и потер голову.

— Эй, Гровер... Ты не слышал какие-либо странные звуки из этой комнаты?

— Звуки? — спросил Гровер с поднятой бровью. — Например какие?

— Как колокольчик, ну знаешь, как в играх, "динг" и все такое.

Гровер почесал подбородок и покачал головой.

— Нет, Перси, ничего такого не слышал. Ты уверен что в порядке? Слышать всякие колокольчики разве не признак что у тебя ЕСТЬ сотрясение мозга. Как минимум лучше сходи к медсестре.

Перси покачал головой.

— Нет, Гровер, я в порядке, просто... Иди пока один. Думаю, я еще немного отдохну.

— Точно?

— Однозначно, — Перси с улыбкой кивнул.

Гровер кивнул и направился в душ, после которого, еще сотню раз переспросив Перси об его состоянии, он наконец-таки оставил того одного.

Перси честно не понимал почему его друг так беспокоится. Было очевидно, что у Перси нет сотрясения или еще чего в этом роде. Потому что он был уверен, что услышал этот звук до того как стукнулся головой и до того как потерял сознание. И лишнее тому доказательство того что все это был не бред — коричневое "окошко" все еще было перед ним. Перси Джексон

Здоровье: 100/100

Мана: 50/50

Игрок

Титул: Нет

Уровень: 2 Опыт: 30/400

Раса: ?Сила: 2

Выносливость: $1(+2)=3$

Ловкость: $2(+2)=4$

Интеллект: 1

Мудрость: 1

Удача: 3

Очки: 0

Деньги: 0\$ / 0Dr

Перси все еще не понимал, что за чертовщина происходит. Лучшее что он мог предположить — вся его жизнь все время была видеоигрой, но он осознал это только сейчас. Конечно, звучит глупо, ну, как такое может случиться конкретно с ним...

Тут Перси задался вопросом, а что именно делал "герой" прежде чем начинается игра? Прежде чем какой-то ребенок не возьмет в руки геймпад или мышь и не начнет "играть"? Жили ли все они обычной жизнью? И стал ли он сам таким героем?

Парень встряхнул голову, эти размышления уже за пределами его мозговых возможностей, да и не может такое быть правдой. Он ведь совершенно не чувствовал, чтобы им управляли. За размышления усерднее чем когда-либо прежде и интерес к Вашей новой способности Вы зарабатываете +1 к Мудрости

Перси моргнул. Это реально? Он посмотрел на экран статуса и увидел изменение. Мудрость: 2

Перси был просто ошеломлен, все что он делает теперь влияет на этот "игровой мир". Значит... он действительно сейчас "Игрок"? Это может объяснить эту строчку, а это значит... Перси может стать самым крутым!

Перси улыбнулся и еще просмотрел свой статус и, честно говоря, это было жалкое зрелище. Сила всего двойка, выносливость единица, но из-за непонятных бонусов выросла до тройки. Такая же ситуация с ловкостью, в основе два, но с бонусами четыре. Единственная относительно "продвинутой" характеристикой была удача, аж целая тройка. А об интеллекте и мудрости хотелось молчать и никогда не вспоминать.

Перси покачал головой и смахнул окно, ему надо улучшиться во всем этом. И тут парень кое-что осознал, он был очень и крайне спокоен с самого начала этой ситуации, что... странно, если честно. Будто не он в центре событий, а наблюдает со стороны.

Интересуясь всем этим Перси проговорил:

— Навыки.

В появившемся окне было три иконки. Перси нажал на первую и перед ним появилось красное

окно с информацией.Разум Игрока (Пассив)

Позволяет игроку спокойно и логически думать. Сохраняет разум в спокойствии. Иммунирует к психологическим статусам и эффектам.

— Ну, теперь все понятно, — теперь Перси мог объяснить свое состояние. Теперь все иначе, раньше он очень сильно волновался когда понял, что может находиться под водой почти бесконечность.

Выдохнув, Перси решил осмотреть оставшиеся два навыка.Тело игрока (Пассив)

Тело игрока позволяет игроку жить в реальном мире, как в игре.

Навык: Физическая выносливость, Ур.1 (10%)

Прочность Вашего тела увеличилась и Вы получаете меньше урона.

—3% к входящему физическому урону.

Перси читал и перечитывал описания, и если это правда, то вся его жизнь не ложь. Он не оказался в игре, он сам был игрой... и почему-то это звучит как клише.

Подытожив свой статус и навыки, Перси решил, что ему нужно стать лучше как можно быстрее. К сожалению, он не знал ничегошеньки о играх, он даже никогда не проходил до конца какую-либо полноценную игру.

А это значит, что ему нужно учиться у того, кто об этом знает больше. В этот момент очередной "динг" привлёк внимание Перси к новому синему окну в котором было написано:Задание!

Найдите кого-нибудь, кто научит Вас играм, чтобы Вы могли стать лучше в своей собственной жизни, которая стала игрой!

Награда: 50 опыта

Да/Нет?

Прочитав это, Перси быстро нажал "Да". Теперь возник другой вопрос, кто создает задания? Он сам или есть некий гейммастер? Задумавшись об этом, парень решил провести небольшой эксперимент, попытавшись создать собственное задание.

Первое задание появилось когда он поставил перед собой цель найти помощь. Так что, если он подумает о новой цели для себя, ну например... завести девушку с самой большой грудью в мире, станет ли это заданием?

"Динг!"

Да вы издеваетесь!Задание!

Заведите девушку с самой большой грудью в мире. В данный момент это размер 48V.

Награда: 100 опытаДа/Нет?

(Прим. переводчика: как мерить размер груди — тема для многочисленных дискуссий и зависит во многом от страны. Поэтому просто скажу что 48V это объем в 178см)

Перси быстро нажал "Нет" и тяжело вздохнул, да, он выяснил что это работает, хотя, похоже, кто-то все же определяет награду за эти задания.

"Динг!" За изучение игровой механики и выяснения как работают задания (до некоторой степени) Вы заработали +1 к интеллекту!

Перси в очередной раз проверил статус. Интеллект: 2

Значит он мог зарабатывать очки вот таким образом? Значит, мудрые решения делают его, эм, мудрее? И чем больше изучаешь, тем умнее становишься?

Перси закрыл все окна и попытался очистить голову от всего на него навалившегося. Что-то происходит, это уж точно, и ему надо сфокусироваться на себе, на здесь и сейчас, ему надо стать готовым ко всему.

Тут, Перси, взглянув на часы, увидел что он опаздывает, в очередной раз.

"Дерьмо!" подумал парень и, схватив полотенце и вещи, рванул в ванную.

"Динг!" Задание!

Ты опаздываешь, придурок! Успей на урок вовремя!

Награда: 20 опыта
Провал: Задержание

Уменьшение репутации со всеми в классе

Да/Нет?

"И как мне это сделать?" мысленно спросил Перси, принимая задание, и продолжил собираться. По-быстрому помывшись, он фактически запрыгнул в униформу Академии Янси и выбежал из своей комнаты в общежитии.

— Погодите-ка, мои учебники! — воскликнул Перси и рванул обратно, чтобы захватить книги. Но даже не смотря на такую задержку, он все же успел на урок вовремя.

— Спасен! — выдохнул Перси под непонимающие взгляды окружающих. Перси посмотрел на них в ответ, но не просто так, а чтобы рассмотреть имя, титул и имя плавающее над каждым из них.

Проморгавшись, что он за сегодня сделал уже много раз, он сел на своем месте ровно, но краем глаза все равно посматривал на эти строки. Это все было очень странно, получается его способность влияет не только на него, но и на весь мир в целом.

Перси посмотрел на Нэнси Бобофит, рыжую девушку с веснушками и отвратительным поведением. Вот честно, у нее был плохой характер, она бросалась едой в Грувера, дразнила Перси и пыталась украсть все что видит.

И угадайте какой у нее был уровень и титул? Нэнси Бобофит, начинающий Вор

Уровень 4

Перси предположил, что она крайне активно пользуется "навыком" красть вещи. Появившееся синее окно отвлекло парня:Задание выполнено!

Ты опаздываешь, придурок! Успей на урок вовремя!

Награда: 20 опыта

Перси закрыл окно и открыл свой статус.Опыт: 50/400

Значит "задания" работают, награда в виде опыта была получена, а значит и наказания за провал тоже реальны. А значит эта сила может также и превратить его жизнь в ад. Ему нужно будет быть осторожным, уж очень обоюдоострый меч ему достался. Он либо возвысит его, либо убьет.

В этот момент мистер Бруннер вкатился в класс.

— Так, успокаиваемся и готовимся к уроку!

Все быстро расселись по своим местам. Перси посмотрел на Гровера, над ним были все те же имя, титул и уровень, но это было... другое.Гровер Андервуд, Сатир-Защитник

Уровень 20

Какого собственно хрена?! Перси все смотрел и перечитывал титул и уровень Гровера, он был ненормально большой! Да он больше чем у всех остальных вместе взятых! И значит ли это, что один из тех греческих козлов? Погодите-ка... Сатир это не название для полулюдей-полукозлов? Перси посмотрел на костыли Гровера и понял почему тот их использует и не позволяет никому увидеть свои ноги!

"Мой лучший друг - козел, что дальше?" подумал Перси рассматривая Гровера, он и раньше мог сказать, что тот выглядит слишком старым чтобы быть учеником, а теперь даже эта дурацкая козлиная бородака имеет смысл.

Заметив такой повышенный интерес, Гровер спросил у друга.

— Перси, ты в порядке?

Перси вытряхнул себя из состояния некоторого охреневания и кивнул в ответ.

— Да, да, в порядке я, — он отвел взгляд от своего козлодруга чтобы охренеть еще сильнее. И причиной этому был мистер Бруннер.Хирон, Учитель Героев

Уровень ???

"Так, ладно, либо я окончательно сошел с ума, либо всё вокруг меня превращается в чертову греческую мифологию." Перси узнал имя Хирона, ну и титул, конечно же, Учитель Героев, не меньше. Теперь Перси надо все это обдумать, а значит сейчас стоит сконцентрироваться просто на уроке, а то тот стал уж слишком "отвлекающим".

Когда мистер Бруннер/Хирон начал урок, Перси с весельем понял, что сегодня они изучали сатиров. Парень усмехнулся, это могло стать просто идеальной возможностью повеселиться.Задание!

Разыграйте Гровера и Хирона, "издеваясь" над Сатирами и... ну, Хироном.

Награда: 100 опытаПровал: Потеря репутации с Хироном и Гровером

Они узнают что Вы знаете о них и "позаботятся об этом"

Да/Нет?

Перси перечитал последнюю строчку, звучало опасно, но награда перевешивала риск, аж 100 опыта! Он не мог упустить такую возможность.

Перси нажал "Да" и начал поджидать верное время чтобы выполнить задание. Как только мистер Бруннер начал рассказывать о том как сатиры любили природу и все такое, Перси поднял руку.

— Да... мистер Джексон? — спросил мистер Бруннер, повернувшись к парню.

— Мне просто стало интересно, получается Хирон — сатир?

Мистер Бруннер выглядел ошеломленным, но тут же покачал головой.

— Что? Нет! С чего ты вообще такое взял?

— Ну, я просто предположил, сэр. Понимаете, у Диснея есть мультик про Геркулеса и они показали Хирона, учителя героев, как сатира, любящего выпить до красного носа, ну или пока Геркулес его не остановит, он вообще показан ленивым мужиком, извините за выражение, "на расслабоне".

Мистер Бруннер выглядел еще более шокированным.

— Нет нет нет. Я не знаю где ты это взял, Перси, но это не правда. Хирон — кентавр, получеловек-полуконь. И может он иногда и был ленивым, но уж точно он не был пьяницей.

Тут Встрял Гровер.

— Да, Хирон очень строгий.

Перси с улыбкой посмотрел на друга.

— Что ты имеешь в виду, Гровер? Ты лично знаешь Хирона или еще что?

Нэнси рассмеялась.

— Ага, козломэн, знаком с какими-то греческими лошадьми?

Перси развернул к ней, делая разозленный вид, но внутри все еще развлекаясь.

— Нэнси, кентавры это полулюди-полулошади, а не просто лошади. И Гровер не козел, он ведь не... как там... — Перси повернулся к мистеру Бруннеру. — Как Вы их называли, стирь, сэр?

— Сатиры, мистер Джексон.

— Точно, — Перси вернул свое внимание к Нэнси. — Гровер не сатир! Скажи ей, Гровер, скажи ей, что ты не сатир.

Гровер потихоньку краснел, но все же сказал.

— Я не... Я не Сатир.

Перси улыбнулся.

— Видишь, Нэнси, Гровер не сатир, да он такой же сатир как из мистера Бруннера Хирон!

Нэнси, бедная девушка, могла лишь моргать, слушая все это разглагольствование, но Перси добился своей цели. Парень видел как покраснел Гровер, в то время как мистер Бруннер смотрел куда угодно только не на него, чтобы скрыть свое лицо.

"Динг!"Задание выполнено!

Разыграйте Гровера и Хирона, "издеваясь" над Сатирами и... ну, Хироном.

Награда: 100 опыта

Перси сел на свое место и занятие продолжилось, но теперь мистер Бруннер иногда устало поглядывал на парня. Тот лишь улыбался про себя, все прошло отлично! Конечно, его лучшим другом был козел, а любимый учитель легендарным учителем героев, но Разум игрока помогал ему не сильно об этом париться. Это уже случилось, надо двигаться дальше.

Перси постаравшись сделать это по максимуму незаметно открыл окно статуса, посмотреть состояние опыта.Опыт: 150/400

Он был уже гораздо ближе к новому уровню, еще несколько таких шуток и будет уровень! Может подшутить над Нэнси, например подложив ей подушку-пердушку. Перси стал ждать "динг", но его не было.

"Странно." подумал Перси "Возможно я не могу просто так создавать задания. Ну, значит идея это постоянно использовать не прокатила."

Остаток дня Перси провел пытаясь(неудачно) быть внимательным на уроках. К обеденному перерыву парню казалось что прошел целый день. Это было очень сложно, со всеми этими строчками над головой каждого. И на перерыве он решил сконцентрироваться на выполнении задания, поиске кого-то, кто знает о играх больше остальных.

Перси начал внимательно изучать титул каждого, уж если кто-то активно играет в игры, это точно скажется в их титуле. И он нашел такого человека.Хан Джэк, Геймер

Уровень 3

Хан Джэк, ученик-азиат, чьи родители приехали из Южной Кореи. Он точно должен знать то, что может помочь Перси. Перси встал со своего места и подошел к парню с русыми волосами, играющего в портативную приставку. Это однозначно тот, кого он ищет.

— Оу, привет Хан, — сказал Перси, встав рядом с парнем.

Хан с удивлением посмотрел вверх, отвлекшись от своей игры.

— Перси? Что ты хочешь?

Перси нервно почесал затылок.

— Ну, я, эм... Хан, мне кажется ты довольно хорош в видеоиграх, верно?

Хан посмотрел на Перси, как на непонятную книгу, но все же кивнул.

— Н-да, довольно таки.

— Понимаешь, я тут подумал, не мог бы ты помочь мне с одной игрой, я недавно начал в нее играть.

— Правда? Что за игра? — Хан был заинтересован, он даже отложил приставку и обратил все внимание на Перси.

— Это своего рода адвенчура. Герой просыпается и должен выполнять задания и все такое, он узнает, что оказался... "думай, Перси, думай!"... в греческом мире. Как уже сказал, он выполняет задания и всякие такие вещи. Но мне стало интересно, не мог бы ты мне помочь, советами там, подсказками.

"Динг!" (Ну что опять...) Навык создан!

Ложь, Ур.1 (20%)

Ваша способность лгать людям, чем выше уровень, тем лучше ложь и меньше шансов, что она вскроется!

2% шанс успеха, меньше, если ложь уж слишком крупная.

Что?! 2%?! Схренали? Лишь такой шанс на успех моей лжи? Да эта игра сломана!

К счастью, казалось, что Хан все же поверил, так как он кивнул и ненадолго задумался.

— Хорошо, а какие характеристики у Героя?

Перси пересказал Хану свой статус.

— Вот дерьмо, очень хреновые характеристики! Да я видел детей в Скайриме со статками лучше чем эти!

Перси вздохнул.

— Да-да, не надо говорить мне это дважды.

— Ну, даже тут можно найти плюсы, — сказал Хан, удивляя Перси. — Это значит, что ты можешь сам выбрать какие характеристики улучшать. Значит ты можешь создать персонажа конкретно под себя.

— Что именно ты имеешь в виду?

— Обычно в играх есть три класса: воин, разбойник и волшебник. И ты улучшаешь те характеристики которые нужны конкретному классу. Например, воину требуется повышать силу, ловкость и выносливость, игнорируя все остальное.

Перси кивнул.

— Но что насчет интеллекта, мудрости и удачи? Разве это не станет критическим недостатком?

— Именно, но большинству пофиг.

— Тогда какой лучший способ улучшать стати?

— Ну, делать что-то что будет повышать характеристики, для той же силы твой персонаж должен поднимать тяжелые вещи, для выносливости надо много бегать. Ну и все в таком духе.

Это подытожило собственные мысли Перси.

— Значит, например, скажем, что персонаж придумал множество идей и всего такого, то это увеличит его мудрость?

— Ну да. Но это невозможно, персонажи не умеют думать. Чтобы улучшить мудрость надо решать загадки и все такое. Читать книги там, это может увеличить интеллект, но больше пока ничего в голову не приходит.

— А что с очками характеристик? Как я их могу получить?

— Ты будешь получать их по ходу развития, Перси, но не используй их.

— А что тогда с ними делать?

— Оставь их на потом, пока что будет легче набирать характеристики тренируя их. Пока у твоего перса интеллект двойка, что ему будет достаточно книги, ну может быть двух, и он точно получит очко к интеллекту.

Глаза Перси расширились.

— Вау, ты серьезно?!

— Ага, но если интеллект будет выше, предположим тридцатка, то уже надо будет прочесть сотни книг ради всего лишь одного очка. Ты понимаешь к чему я веду?

Перси благодарно кивнул.

— Я все понял. Ты говоришь, что будет сложнее получить дополнительные очки делая вещи "самому", а значит не стоит торопиться повышать с помощью очков чтобы не испортить себе прогресс. Спасибо, Хан, ты мне очень помог.

"Динг!"Задание выполнено!

Найдите кого-нибудь, кто научит Вас играм, чтобы Вы могли стать лучше в своей собственной жизни, которая стала игрой!

Награда: 50 опыта

Опыт: 200/400

Хан кивнул и вернулся к своей игре, но когда Перси направился к своему месту, Хан окликнул его.

— Погоди, Перси, еще не забывай сохраняться и чтобы в инвентаре всегда было много зелий здоровья.

Перси удивился.

— Инвентарь? — переспросил он и неожиданно перед ним появилось коричневое окно, от чего Перси подпрыгнул и пискнул. К счастью никто не обратил на это внимания.

Перси осмотрел окно и увидел, что оно называлось "инвентарь", как неожиданно. В нем было несколько пустых ячеек и что-то говорило Перси что ему потребуются все они.

Парень медленно вернулся к своему месту, окно инвентаря все еще было перед ним. Он взял ручку и протолкнул ее в окно. По окну пошла золотистая рябь и ручка исчезла из руки Перси, чтобы тут же появиться в одной из ячеек с подписью "ручка".

Перси улыбнулся, это было очень круто.

Вечером Перси в очередной раз изучал свои характеристики, инвентарь и навыки. Ему потребуется улучшать все это, так же Перси положил в инвентарь несколько вещей, так как это было, наверное, самое безопасное место на свете. Например его деньги отобразились как: Деньги: 50\$ / 02p

И он также мог вывести эти деньги, в любом количестве, то что раньше было одной купюрой в пятьдесят долларов теперь можно было вывести как две купюры по двадцать и одну в десять долларов. И, что самое важное, деньги выглядели настоящими, без каких-либо намеков на подделку.

Также Перси положил в инвентарь фотографию своей мамы, свою любимую, где мама несет его спящего у нее на плече.

В этот момент в комнату зашел Гровер с усталым выражением лица.

— Хей, Перси.

— И тебя туда же, Джи-мэн, — махнул парень другу, закрывая все окна. — Чего это ты так поздно?

— Мистер Бруннер вызвал к себе, — объяснил Гровер, садясь на стул и откладывая свои костыли в сторону. — Он хотел обсудить мои оценки.

"Походу, у Гровера уровень Лжи даже меньше чем у меня." Перси улыбнулся другу. Гровер же отдыхал, расслабившись на стуле, в это же время Перси продолжал внимательно осматривать того, пытаясь разглядеть козлиные ноги, чтобы окончательно удостовериться, что тот сатир. После минуты такого внимательного осмотра перед парнем появилось окно.

"Динг!" Наблюдая за Гровером Вы создали навык!

Наблюдательность Ур.1 (10%)

Этот навык позволяет получить информацию об объекте.

Максимальные Здоровье, Мана и базовая информация.

Перси закрыл окно и снова посмотрел на Гровера, но теперь уже прошептал "Наблюдательность".

Появившееся окно содержало уже следующую информацию: Гровер Андервуд, Сатир-Защитник

Уровень 20

Здоровье: 1500

Мана: 2000

Сатир, назначенный защищать Перси Джексона, сына ????. Его обязанность убедиться, что Перси будет в безопасности и если он преуспеет в этом, он получит шанс осуществить свою мечту — отправиться на поиски Пана. Гроверу нравится Перси, он считает его хорошим другом, хотя тот и смутил его перед всем классом.

Перси закрыл окно. Гровер был силен, очень силен. И даже хотя он лгал ему, Перси все еще считал того своим другом. Как иначе можно относиться к парню, который пытается защитить тебя?

Перси нужны знания, нужна сила. Ему надо узнать кто его отец, судя по всему это ключ ко всему. И тут же:

"Динг!" Задание!

Узнайте кто Ваш отец!

Награда: Узнаете о своих способностях

1000 опыта

Провал: Смерть

Да/Нет?

Перси сглотнул, это страшно, но ему никуда не деться. И он решительно нажал "Да".

<http://tl.rulate.ru/book/64368/1690515>