

Есть причина, по которой мы рассказываем себе истории.

Детали, на которых мы фокусируемся, те, которые мы опускаем - порядок, в котором мы все размещаем. Все это имеет значение. Иногда это имеет большое значение.

Это потому, что нам нужны эти истории, чтобы пережить день - в трудные времена.

Это моя история. Я снова и снова прокручиваю ее в голове, пока все идет не так.

Когда я наконец пришел в себя окончательно, в моем окружении не было ничего внешне ненормального, за исключением того, что оно было, ну, приятнее, чем я привык.

Где бы я ни был, я сидел в шезлонге на огромной веранде, глядя через луг на зеленые холмы вдалеке. Ветерок пах клубникой. Мои ноги были укрыты одеялом, а за шеей - подушка.

Полуденное солнце палило прямо на меня, и я мог различить несколько пчел, летающих в летней дымке. У меня было либо самое сильное осознанное сновидение, которое у меня когда-либо было, либо-

[Вы спали в удобной кровати. Здоровье и МР восстановлены до максимального уровня. Все недуги и негативные статусные эффекты излечены.]

Подожди, что?

Мне что-то померещилось?

Я мог бы поклясться, что только что передо мной были просто слова, но стоило мне моргнуть, как они исчезли.

Я немного приподнялся.

Прежде чем я смог еще немного подумать о своем статусе, черные слова появились перед моими глазами, извиваясь в воздухе с громким звоном.

Я даже не знал, откуда это взялось. Все, что я знал, это ощущение, что кто-то стоит у меня над головой, прижимая Gameboy к моему уху. В конце концов, я остановился на простом чтении слов.

|| Добро пожаловать в твой {Гид}, [ИГРОК]. ||

[ПЕРСЕЙ ДЖЕКСОН]

[УРОВЕНЬ]: 10 (500/3000)

[HP]: 2000/2000

[SP]: 5000/5000

[MP]: 1000/1000

[ЛОЯЛЬНОСТЬ]: N / A

[STR]: 10

[VIT]: 9

[DEX]: 17

[INT]: 11

[CHA]: 8

[WIS]: 10

[LUC]: 5

[SP]: 0

[PP.]: 10

[\$]: 46 долларов США

|| Сын легендарного Бога морей и Салли Джексон, Перси - нынешний [Дитя Пророчества]. Несмотря на свое мрачное прошлое, Перси готов решительно взяться за свое будущее. ||

[РЕПУТАЦИЯ] на [Холме Полукровок]: N / A

Я уставился на экран с благоговением и небольшим замешательством. После событий прошлой ночи у меня было неприятное ощущение, что мой отец был Посейдоном, но мне было труднее принять тот факт, что передо мной плавали буквы.

Я имею в виду, давай. После драки с Доддсом и Минотавром любой случайный человек с улицы смог бы понять пару слов о том, что со мной происходит, но даже при таком уровне сумасшествия плавающие буквы, похоже, не очень подходили ко всей этой истории с реальными греческими богами.

Если уж на то пошло, это почти как одна из тех RPG-игр, в которые я играл в детстве. И, насколько я знаю, нет древнегреческого бога, который наделял бы людей способностями к видеоиграм. С другой стороны, я едва справился с тройкой в классе мистера Браннера, так что это, возможно, не самый сильный аргумент.

После дальнейших экспериментов я пришел к выводу, что слова были невероятно настойчивыми. Независимо от того, в какую сторону я пытался смотреть и поворачиваться, они продолжали подпрыгивать и извиваться, так что оставались прямо в центре моего поля зрения. Это было действительно впечатляюще.

Я вздохнул про себя, прекращая странные движения. Если бы кто-нибудь увидел, как я это делаю, они бы подумали, что я еще более сумасшедший, чем они, вероятно, уже думают. Представьте, что прямо сейчас какой-нибудь случайный человек подходит и видит двенадцатилетнего ребенка, резвящегося на шезлонге.

Да, они бы пустились в бег. Определенно.

Кстати, о беге в гору - почему, черт возьми, я не сходил с ума?

Мало того, что моя мама исчезла, но я также понял, что греческие боги были реальными, и теперь моя жизнь стала похожа на видеоигру. Странные звенящие звуки и все такое.

Великолепно, просто великолепно. Мои пальцы сжались вокруг шезлонга, и я рассеянно отметила, что белая краска облупилась. Как приятно.

Делая снимок в темноте, я прошептал: "Э-э, игра, что со мной сейчас происходит?"

Ничего.

"Если ты бог и ты дал мне эти силы, сделай что-нибудь".

Ничего.

"Ладно, хорошо, если ты волшебник и ты что-то сделал ..."

Не-а.

"Хм ... если ты фея и ты посыпал меня волшебной пылью ..."

Да, я пропущу остальное. На самом деле вам не обязательно знать, сколько разных вариантов этой одной строки диалога я пережил, и, между нами говоря, я могу свободно признать, что их было много.

Все, что вам нужно знать, это то, что в конце концов, устав взывать ко всем мифическим существам, которые приходили мне в голову, я остановился на:

"Помощь".

Пинг!

[АКТИВЕН] [WIS]-[РАЗУМ ИГРОКА]-[LV: МАКС]-[ПРОГ: N / A]

|| Позволяет пользователю с большей легкостью успокоиться и логически все обдумать в пылу битвы. Дарует полу-мирное базовое состояние ума независимо от ситуации и определенную степень невосприимчивости к психологическому статусу и эффектам. ||

[АКТИВЕН][WIS]-[ТЕЛО ИГРОКА]-[LV: МАКС]-[ПРОГ: N / A]

|| Предоставляет пользователю тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире в соответствии со своей статистикой и просматривать полученный урон в виде видимых чисел. Сон в кровати восстанавливает все физические характеристики до максимума, но не излечивает серьезные состояния, такие как расчленение или обильное внутреннее или внешнее кровотечение. ||

Э-э... хорошо...

Это объяснило бы, почему я не чувствовал никакого желания ломаться и плакать. Ну, в какой-то степени я все еще это делал, но, оглядываясь назад, я пытаюсь казаться крутым парнем, поэтому мы скажем, что я этого не делал.

Честно говоря, мне все еще было грустно из-за того, что моя мама могла умереть, но я думаю, главное отличие будет в том, что я это почти контролирую. Я решил не слишком заикливаться на этой теме, поскольку в игре недвусмысленно указано, что это лишь незначительно помогло мне противостоять такого рода вещам, когда я не дрался.

[ИСТОРИЯ] Задание выполнено!

{Грубое приветствие!}

|| Эта жизнь предназначена не для всех! Переживи свой первый день в качестве полубога! ||

{Награды:}

- 500 опыта!

- Рог Минотавра!

- 10 РЕПУТАЦИИ [ПОЛУЧЕНО] на холме Полукровок!

Пинг!

|| У вас есть 10 очков характеристик и 3 балла привилегий, доступных для использования! Пожалуйста, распределите их сейчас: ||

Я несколько раз моргнул. Задание? Я никогда не видел задание заранее, что означало, что я либо был очень, действительно ненаблюдательным, либо получил эту странную силу за одну ночь. Может быть, бой и мой последующий нокаут вызвали какое-то событие в моем теле?

|| За то, что вы продумали свою ситуацию в несколько логичной манере, вы получили [+1] к вашему показателю [INT]! ||

Хорошо, итак, моя новая сила, похоже, сработала именно так, как я ожидал. Она следовала базовой логике видеоигр "эй, сделай что-нибудь, получи что-нибудь". Я могу с этим смириться. Уведомление медленно исчезло, и появился огромный список.

[STR] или [СИЛА]:

|| Этот показатель отражает физическую мощь. Более высокие уровни в STR могут напрямую увеличивать урон в бою. ||

[VIT] или [ЖИЗНЕННАЯ СИЛА]:

|| Этот показатель отражает физическую выносливость персонажа. Он определяет, какой урон кто-то может получить и насколько хорошо он сопротивляется ядам, болезням и т.д. ||

[DEX] или [ЛОВКОСТЬ]:

|| Этот показатель отражает физическую ловкость человека. Он определяет мелкую моторику,

время реакции и прицеливание. ||

[INT] или [ИНТЕЛЛЕКТ]:

|| Эта характеристика показывает, насколько умен персонаж. Ее можно использовать, чтобы показать, насколько опытен человек, как быстро он учится, как он распознает тактику боя и т.д. ||

[СНА] или [ХАРИЗМА]:

|| Харизма представляет силу личности человека. Используется для определения того, насколько хорошо кто-то может влиять на других с помощью речей, дипломатии, страха и лжи. Это также движущая сила романтического влечения. ||

[WIS] или [МУДРОСТЬ]:

|| Этот показатель отражает благоразумие человека и его жизненную смекалку. Используется для определения восприятия персонажа, силы воли и навыков принятия решений. Мудрость напрямую помогает в использовании МР. ||

[LUC] или [УДАЧА]:

|| Удача может способствовать множеству событий с очень низкой вероятностью наступления; критические удары, случайные встречи, хорошая добыча и т.д. ||

Я прочитал каждую статистику и следующее за ней описание, слегка кивая самому себе. Опять же, это было то, чего я более или менее ожидал. Игра, казалось, следовала довольно простому формату RPG - не то чтобы я жаловался, конечно. Пока это казалось хорошей вещью.

Однако я слегка поморщился, когда добрался до своего [СНА]. Думаю, если быть честным, это действительно объясняет, почему все девочки в моей школе избегают меня как чумы. Боже, все это время я думал, что это из-за того, что я так много тусовался с Гровером.

Хотя, если честно, мне это, вероятно, тоже не слишком помогло.

Ах да, кстати, о друзьях, как работает моя [РЕПУТАЦИЯ] ?

[РЕПУТАЦИЯ] или ИЗВЕСТНОСТЬ]:,,

|| Репутация показывает, насколько вы всем нравитесь! РЕПУТАЦИЯ 0 нейтральна, а отрицательная РЕПУТАЦИЯ часто указывает на ненависть или неприязнь! Чем выше ваша РЕПУТАЦИЯ, тем легче убедить кого-то что-то сделать для вас, а в некоторых случаях это может привести к романтическим отношениям или глубоким связям с данным человеком. ||

Я отвлекся от своих мыслей, когда светящаяся цифра десять в правом верхнем углу моего экрана несколько раз подпрыгнула.

Все верно - у меня были очки, которые можно было потратить. Десять очков характеристик и три очка привилегий. Если бы мне пришлось угадывать, я автоматически получил эти очки, чтобы убедиться, что я не был в невыгодном положении в начале игры, но я также все еще чувствовал, что сплю, поэтому я старался пока не придавать этому большого значения. Честно

говоря, на данный момент я не слишком уверен, мог ли я когда-нибудь видеть сны с таким уровнем детализации, но я отвлекся.

Эх. Я чувствую, что в данный момент я слишком самосознателен, чтобы и вправду мечтать. Бах.

В любом случае, на чем я остановился? Верно. Статистика.

Я на мгновение задумался об этом. У меня был соблазн вложить большую часть своих очков в [СНА], но я также не хотел, чтобы это вернулось и укусило меня за задницу. Как бы ни было весело общаться с очаровательными милыми девушками, я думаю, мне было бы лучше превратить эти вещи во что-то, что действительно поможет мне спасти мою маму.

Хм. Если я правильно помню, в играх, в которые я раньше играл, льготы часто давали некоторый прирост ваших атрибутов, поэтому, если я сначала выберу свои льготы, у меня будет лучшее представление о том, на что потратить свои очки атрибутов.

Игра изменилась по моей команде. Список атрибутов уменьшился вдвое, переместившись на задний план моего экрана.

Его заменило гигантское дерево с сотнями ветвей, разветвленных в верхней части. Семь шестиугольников смотрели на меня в ответ; их названия были написаны жирным шрифтом на крошечном экране, который показывал, насколько сильно увеличится моя статистика.

Я усмехнулся про себя. Эти льготы были немного неубедительными, но они также были первыми льготами, так что я не мог слишком злиться. К тому же, я имею в виду, что отстойно - это не всегда плохо. Это просто, ну, отстойно.

Я довольно легко сузил свой выбор. Я знал, что у меня есть три очка привилегий, и, как я уже сказал, выбрать из них сами по себе было не так уж сложно.

В целом, мне было предложено семь вариантов, и все они зависели от семи базовых характеристик игры. Слева направо: [ТРОЛЛЬ], [ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ], [ТАНЕЦ ЛУНЫ], [КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ], [ФЛИРТ], [ШИРОКИЕ МАССЫ] и [РОЗЫГРЫШ ГОСПОЖИ УДАЧИ] Любопытно, что я нажал на каждый из маленьких шестиугольников, один за другим. Имена отчасти раскрывают большую часть описания, но я был бы очень зол, если бы принял неправильное решение только потому, что спешил.

Они несколько мгновений подпрыгивали на месте, прежде чем расшириться наружу, экспоненциально увеличиваясь в размерах.

[АКТИВ][STR]-[ТРОЛЛЬ]-[LV: 1]-[ПРОГ: N / A]

|| Ваше тело приобретает характеристики тролля в плане силы. Получите + 5 STR и активируя повышайте свой STR на 20% во время боя! ||

Не мое. Я никогда не был самым сильным ребенком в округе, и хотя я был уверен, что смогу очень легко исправить это в будущем, сейчас мне нужно было сосредоточиться на своих сильных сторонах, чтобы вернуть маму.

Ну, если другие привилегии не являются откровенным мусором - в таком случае я с радостью

выберу эту. Хотя, Перси, позитивные вибрации. Позитивные вибрации.

[ПАССИВ][VIT]-[ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ]-[УРОВЕНЬ: 1]-[ПРОГ: N / A]

|| Никогда не будете бояться смерти с этим перком! Какой смысл сражаться, если ты не можешь остаться в живых? Когда у вас падает здоровье менее 10%, вы восстанавливаете его на 50% быстрее и получаете уменьшение урона! ||

Ммм ... думаю, не плохо, но мне кажется, что если найдется кто-то, кто будет так сильно давить на меня, у меня будут проблемы посерьезнее, чем мое здоровье.

[АКТИВ][DEX]-[ТАНЕЦ ЛУНЫ]-[Уровень: 1]-[ПРОГ: N / A]

|| Пусть ваши ноги всегда ступают в свете двух солнц, и пусть тень луны никогда не подводит вас! Луна улыбается вам. Получите + 5 к вашей ловкости и изучите Танец Луны, прекрасную форму меча, которая включает в себя грациозные движения и своевременные удары. ||

Да. Я точно знал, что мне придется взять это в руки. С самого начала я знал, что [DEX] одна из моих самых высоких характеристик, так что повышение было бы огромным.

Кроме того, я сразил одну из фурий Аида без каких-либо тренировок с Riptide, так что изучение формы меча, вероятно, сделало бы меня силой, с которой нужно считаться.

По крайней мере, я на это надеялся.

[ПАССИВ][INT]-[КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ]-[Уровень: 1]-[ПРОГ: N / A]

|| Ты уверен, что ты не дитя Афины? Ты любишь книги, и книги любят тебя в ответ! Господи, подари этому чуваку читательский билет. Осваивайте новые навыки (1 x ваш текущий INT) на % быстрее! Запоминайте больше, когда читаете! ||

Черт, я бы солгал, если бы сказал, что это не самый хороший перк. Я не был самым острым инструментом в сарае, я знал это, но изучение новых навыков могло быть бесценным, чтобы добраться до мамы!

[ПАССИВ][СНА]-[ФЛИРТ]-[Уровень: 1]-[ПРОГ: N / A]

|| Ты хитрый пес! Афродита с нежностью смотрит на тебя сверху вниз, повышая твою привлекательность! Позже тебе будет трудно удерживать дам подальше от себя! Получите + 5 к СНА и прибавку в размере (1 к вашему текущему СНА)% во время разговора с представителем противоположного пола. ||

Ха. Я был удивлен. Не собираюсь лгать, я ожидал чего-то другого. Такой толчок мог бы заставить меня казаться неотразимым женщинам, что помогло бы мне в трудную минуту. Кроме того, я не мог отрицать тот факт, что повышение моего [СНА] могло бы помочь мне сохранить очки атрибутов на потом.

[ШИРОКИЕ МАССЫ] и [РОЗЫГРЫШ ГОСПОЖИ УДАЧИ], похоже, не имеют никакого описания. Оба только что вышли с неизменным повышением на + 5 в соответствующих категориях, [СНА] и [LUC], что заставило меня нахмуриться.

Это исключало их. Исходя из того, что я мог сказать, очки перков, похоже, выпадали реже, чем очки навыков, так что было бы напрасной тратой времени тратить их на перки, которые в целом давали мне меньше преимуществ.

|| За логическое мышление вы получили +1 INT! ||

Привет! Это было 2 очка за [INT], которые я получил, просто подумав! Возможно, мне не нужна была эта привилегия сразу, если бы я мог получить [INT] просто подумав! Что ж, тогда это действительно сужает круг поисков. Я сразу перейду к боевым играм!

Прикусив губу, я нажал на [ТРОЛЛЯ], [ТАНЕЦ ЛУНЫ] и [ФЛИРТ], потратив три выделенных мне очка. Три шестиугольника побелели, и я почувствовал, как знание просачивается в мой мозг. Это было не самое лучшее чувство в мире, но и не самое худшее. Мне просто показалось, что мой мозг пощекотали.

Хорошо ... перейдем к моим атрибутам.

Хм ... возможно, мне следует стремиться к большему балансу своих атрибутов, по крайней мере на данный момент. Возможно, когда я получу больше заданий с кучей опыта, я на чем-нибудь специализируюсь.

[STR]: 11 (+5)

[VIT]: 12

[DEX]: 17 (+5)

[INT]: 15

[СНА]: 10 (+5)

[WIS]: 13

[LUC]: 7

Неплохо. Учитывая мои привилегии и все остальное, я все еще довольно уравновешен, уделяя немного внимания отделу скорости и двигательных навыков.

Я сбросил одеяло с колен и встал на крыльце, наслаждаясь тихим скрипом, который оно издавало, когда я растягивал различные изгибы своего тела. Тьфу, эти хлопки и трески звучали как музыка для моих ушей.

Мне казалось, что я спал целую вечность.

Я тихо перешел на другую сторону крыльца. Двое мужчин сидели друг напротив друга за карточным столом. Рядом с ними, облокотившись на перила крыльца, стояла светловолосая

девушка - та, которая, я думаю , кормила меня пудингом со вкусом попкорна с ложечки.

Я незаметно проверил каждого из них, прежде чем полностью перейти к ней.

Девушка смотрела на группы детей, которые прогуливались вокруг, все в таких же оранжевых рубашках, как и она.

Пинг!

Что теперь?

|| Наблюдая за девушкой, вы создали навык! ||

[АКТИВ][STR]-[НАБЛЮДАТЬ]-[LV: 1]-[ПРОГ: N / A]

|| Используя этот навык на цели, вы получите информацию о ней, а также небольшой объем данных.

[LV: 1] показывает вам их уровень и некоторую базовую информацию. По мере того, как вы совершенствуете навык, он в конечном итоге будет все больше и больше рассказывать о человеке и / или объекте, на который вы смотрите. ||

Я закатил глаза и снова посмотрел на нее.

[АННАБЕТ ЧЕЙЗ]

[ДОЧЬ АФИНЫ]

[LV]: 20

[HP]: 8000/8000

[MP]: 5000/5000

Господи! Эта девушка могла бы надрать мне задницу, не вспотев! Чувак, мне нужно сходить в спортзал при первой же возможности.

Был бы в таком месте вообще спортзал? Я думаю, тренировочная арена или гладиаторская яма кажутся более подходящими - вы поняли суть. Мне нужно стать сильным. Быстро.

Я обратил свое внимание на двух мужчин.

Во-первых, более пухлый мужчина. Он был маленького роста, но толстенький. У него был красный нос, большие водянистые глаза и вьющиеся волосы, такие черные, что казались почти фиолетовыми. На нем была гавайская рубашка с тигровым рисунком, и он бы отлично вписался на одной из покерных вечеринок Гейба, за исключением того, что у меня возникло ощущение, что этот парень мог бы переиграть даже моего отчима.

[ДИОНИС]

[БОГ ВИНА]

[LV]: ?

Я моргнул про себя. Значит, этот шутник - бог, да?

Далее, другой мужчина. С моей точки зрения, он был похож на мистера Браннера, но я предполагал, что это не так.

[ХИРОН]

[ЛЕГЕНДАРНЫЙ ТРЕНЕР ГЕРОЕВ]

[LV]: ?

Конечно, почему бы и нет. На этом этапе вы, вероятно, могли бы сказать мне, что у меня был брат-циклоп, и я бы воспринял это спокойно. Хотя я действительно хотел поговорить с Хироном об этой штуке с ручкой-мечом, которую он позволил мне оставить в какой-то момент.

Пинг!

[ПОБОЧНЫЙ] Предупреждение о задании!

{Первое впечатление - это все!}

|| Дионис хорошо известен своей неприязнью к полубогам. Произведите на него хорошее впечатление и станьте одним из немногих полубогов, которые ему нравятся! ||

{Награды:}

- 10 [РЕПУТАЦИИ] [ПОЛУЧЕНО] с мистером Ди!

- 300 опыта [ПОЛУЧЕНО]!

[ДА /НЕТ]

Правда? Ну, я имею в виду, я не собираюсь отказываться от некоторых бесплатных уровней.

Я нажал "Да".

"А, Перси", - с улыбкой окликнул меня Хирон. Он жестом пригласил меня подойти ближе. "Добро пожаловать. Как ты себя чувствуешь?"

"Лучше, чем когда-либо", - честно ответил я.

"Лучше, чем когда-либо, сэр", - вмешался Дионис, поворачиваясь, чтобы получше рассмотреть меня. Его усталые глаза прошлись по моему лицу почти без энтузиазма. "Попробуй еще раз".

- Сэр, - повторил я, мысленно делая заметку о том, что не было никакого пути в аду, чтобы этот квест будет выполнен.

Дионис промурлыкал. "Лучше. Как тебя зовут, мальчик?"

"Перси Джексон, сэр", - ответил я язвительным тоном.

"Рад тебя видеть, Перси. Ты хорошо себя чувствуешь?" Хирон улыбнулся мне, тасуя колоду карт. Я слишком хорошо знаю эту улыбку - такую же он дарил мне на уроке латыни, как бы давая понять, что независимо от моего среднего уровня, я был его лучшим учеником.

Я на мгновение согнул пальцы: "Да, честно говоря, я чувствую себя лучше, чем когда-либо".

Хирон рассмеялся, блестящим жестом раскладывая карты веером на столе: "Что ж, ты должен поблагодарить за это нашу дорогую Аннабет".

"Да, Мэри-Бет ухаживала за тобой, пока ты не поправилась", - сказал Дионис слегка раздраженным тоном. Он махнул рукой Аннабет, как будто говорил ей уходить. "Упси. Потрясающе. Руки, если можно, Хирон? Возможно, мы могли бы заставить Питера сесть и сыграть несколько раундов, посмотрим, сможем ли мы определить его постоянство в лагере за картами, а?"

Ага. К черту квест - я ненавижу этого чувака.

"Как бы это ни было весело, Перси обязательно должен познакомиться с лагерем", - перебил Хирон, спасая меня от этой становящейся все более неловкой ситуации. Я думал, что Дионис собирается испарить Хирона прямо там, но он только вздохнул через нос, как будто привык, что ему противоречит учитель латыни.

"Я полагаю. Мэри-Бет, возьми Питера с собой в тур, хорошо? Думаю, я немного вздремну перед сегодняшним пением", - На мгновение атмосфера стала серьезной, и он протянул руку, чтобы обнять меня за плечо. "Следите за своими манерами, мистер Джексон. Если я узнаю, что ты доставляешь неприятности, от тебя останется лишь воспоминание. Хорошего дня".

"Ага, как и проблемы с водопроводом в этом лагере, которые ты, должно быть, устраиваешь", - выпалил я в ответ, мое раздражение достигло невыносимой точки. "Оставь пончики, чувак".

[ПОБОЧНЫЙ] Задание провалено!

{Сообщение о провале:}

|| Да ладно, чувак, серьезно? Первый квест? Тьфу ... ||

"Ты, маленькое отродье", - Дионис хотел встать, но на полпути передумал, его глаза уставились на Хирона, который положил руки на переднюю часть своего инвалидного кресла, крепко сжимая ручки.

Вместо этого, решив отказаться от своего плана действий, он на мгновение повернулся, чтобы посмотреть прямо на меня, и я увидел какой-то пурпурный огонь в его глазах, намек на то, что этот плаксивый, пухлый человечек лишь мельчайшую частицу своей истинной природы. Я видел видения виноградных лоз, душащих неверующих до смерти, пьяных воинов, обезумевших от жажды битвы, кричащих моряков, когда их руки превращались в лапы, а лица вытягивались в дельфины морды.

Я вызывающе уставился на него в ответ. Потребуется нечто большее, чем несколько

обалденных картинок, чтобы заставить меня отступить от хулигана, бога или нет. Напряженным голосом он указал пальцем на Аннабет и продолжил: "Забери его. Убери его с моих глаз. Сейчас же".

"С удовольствием", - усмехнулся я, поворачиваясь обратно к девушке, Аннабет.

Аннабет закатила глаза и начала уходить без меня. Я немного пробежал, чтобы догнать ее.

Я присмотрелся к ней повнимательнее. Она была, вероятно, моего возраста, может быть, на пару дюймов выше и выглядела намного спортивнее. С ее густым загаром и вьющимися светлыми волосами она была почти в точности такой, какой я представлял себе стереотипную калифорнийскую девушку, за исключением того, что ее глаза портили образ.

Они были поразительно серыми, как грозовые тучи; красивые, но и пугающие, как будто она анализировала лучший способ победить меня в драке.

Что она, вероятно, могла бы сделать с легкостью. Она была вдвое выше меня по уровню, и я знал, что мне нужно сразу приступить к тренировкам, если я хочу иметь шанс против кого-либо здесь.

Мы проходили мимо волейбольной площадки. Несколько отдыхающих подтолкнули друг друга локтями. Они пристально смотрели на меня, и я прикусила внутреннюю сторону щеки.

Их уровни, как и у Аннабет, были как минимум вдвое выше моего. Самый высокий из тех, что я видел, был тридцатый, так что становилось совершенно ясно, что все в этом чертовом лагере все еще намного сильнее меня.

"Итак, ты уничтожил Минотавра", - сказала Аннабет, пытаясь нарушить неловкое молчание, которое воцарилось между нами с тех пор, как мы вышли из дома. "Это круто".

"О, спасибо", - я улыбнулся ей. Я почувствовал, как активировался мой перк [ФЛИРТ]. Это наполнило меня головокружительным чувством тепла, как будто я только что выпил чашку горячего какао. Аннабет больше не казалась такой страшной. "Хотя я отчасти жалею, что не попал в цель. Знаешь, без того эпизода с падением в обморок, как у младенца."

Лицо Аннабет расплылось в улыбке. "Что ж, нам просто придется поработать над этим, не так ли?"

"Да. Есть какие-нибудь советы для новичка вроде меня?"

Она притворилась, что некоторое время обдумывает свой ответ. "Да, не умирай?"

"Хорошая мысль", - я неловко потер затылок. "Я буду стараться изо всех сил".

Я поиграл в достаточное количество видеоигр, чтобы знать, что первым делом я буду оттачивать все свои навыки, поэтому ее слова на самом деле мало что значили для меня. Я не планировал умирать в ближайшее время.

У нас с Аннабет завязалась почти непринужденная беседа, пока она показывала мне лагерь. Я никогда по-настоящему не интересовался архитектурой или чем-то еще, но я бы солгал, если бы сказал, что меня не впечатлил тот факт, что в лагере могло быть так много зданий в греческой тематике, которые все еще выглядели безупречно чистыми.

Это было похоже на то, что между клубничными полями существовал кусочек Древней Греции.

Опять же, не то чтобы я жаловался. Мой навык [НАБЛЮДАТЬ] многократно повышался из-за того, что я использовал его на каждом предмете, который видел.

Мы увидели стрельбище для стрельбы из лука, озеро для гребли на каноэ, конюшни, стрельбище для метания дротиков, амфитеатр с подпевками и арену, где, по словам Аннабет, проводились бои на мечах и копьях.

"Бои на мечах и копьях?" - С любопытством спросил я. Вероятно, это был один из лучших способов, которыми я мог бы потренироваться.

"Проблемы в хижине и все такое", - терпеливо объяснила она. "Не смертельно. Обычно. О, да, и еще есть столовая".

Аннабет указала на открытый павильон, обрамленный белыми греческими колоннами, на холме с видом на море. Там стояла дюжина каменных столов для пикника. Без крыши. Без стен.

"Что ты делаешь, когда идет дождь?" Я спросил.

Аннабет посмотрела на меня с ухмылкой. "Перси, посмотри вокруг. Были ли хоть какие-нибудь облака над лагерем с тех пор, как ты здесь?"

Она была права. Я с любопытством огляделся и заметил, что вокруг лагеря не было видно ни единого облачка.

Однако за пределами лагеря шел проливной дождь. "Ах..."

Аннабет закатила глаза, глядя на меня с легкой улыбкой. Я покачал головой, довольный тем, что мой интеллект, или предполагаемое отсутствие такового, казалось, доставило ей радость. "Далее, домики".

Их было двенадцать, расположившихся в лесу у озера. Они были расположены в форме буквы U, по два у основания и по пять в ряд с каждой стороны. И это была, без сомнения, самая причудливая коллекция зданий, которые я когда-либо видел.

За исключением того факта, что у каждого над дверью был большой латунный номер (нечетные слева, четные справа), они ни на что не были похожи.

У девятого номера были дымовые трубы, похожие на крошечную фабрику.

У четвертого номера стены были увиты помидорными лозами, а крыша сделана из настоящей травы.

"Семерка", казалось, была сделана из чистого золота, которое так сильно блестело на солнце, что на него почти невозможно было смотреть.

Все они находились перед общей площадью размером с футбольное поле, усеянной греческими статуями, фонтанами, цветочными клумбами и парой баскетбольных колец.

После повторного использования [НАБЛЮДАТЬ] я смог точно определить, какая каюта кому принадлежала. В любом случае, это было бы нетрудно. У богов были ... уникальные вкусы. Мы с Аннабет добрались до последней хижины, хижины 3.

Я с любопытством остановился перед дверным проемом. Он был построен довольно далеко от остальных домиков. Хотя большинство из них не имели выхода к морю, этот был построен лицом к морю, с небольшим причалом, с которого открывался вид на сверкающую воду.

Здание было длинным, низким и прочным. Внешние стены были из грубого серого камня, усеянного кусочками ракушек и кораллов, как будто плиты были вытесаны прямо со дна океана.

Я кивнул сам себе, когда посмотрел на это. Это место показалось мне более родным, чем все остальные, которые я видел раньше. У "Посейдона" был действительно приятный вкус.

"Что ж, на этом экскурсия практически заканчивается. Я оставлю вас немного погулять. Если тебе что-нибудь понадобится, не будь незнакомцем", - сказала мне Аннабет, дружески похлопав меня по плечу. "Дом 6. Я приду к тебе на ужин, если тебя не будет через час или два."

"Спасибо, Аннабет", - искренне сказал я ей, и она улыбнулась мне и пошла через поле.

Я осторожно прошел по дорожке рядом со своим домиком. Я уловил соленый запах внутри, похожий на ветер на берегу в Монтауке. Внутренние стены светились, как морское ушко. Даже снаружи домика я мог заглянуть внутрь и увидеть, что там было шесть пустых двухъярусных кроватей с застеленными шелковыми простынями. Неплохо.

Я прошел весь путь до причала и, как ни странно, заметил, что на краю сидел мужчина, которого определенно раньше там не было. Я заметил удочку в его руке и потрепанный рыболовный ящик слева от него.

Я осторожно пробрался к нему, используя [НАБЛЮДЕНИЕ] за ним в тот момент, когда заметил его присутствие.

[ПОСЕЙДОН]

[ВЛАСТЕЛИН МОРЕЙ]

[LV]: ?

[НР]: ?

[Член парламента]: ?

?

"Итак", - я устроился рядом с ним, мой потрепанный конверс болтался над похожей на стекло поверхностью воды Лонг-Айленда. "Что-нибудь клюет?"

Низкий смешок сорвался с губ мужчины. "Нет, пока нет. Привет, сынок".

<http://tl.rulate.ru/book/98273/3325079>