

de
Percy
Jackson

intrínseca



SEGREDOS DO ACAMPAMENTO MEIO-SANGUE

VERDADEIRO
O GUIA DO ACAMPAMENTO
PARA SEMIDEUSES

RICK RIORDAN

SINOPSE

Amitologia greco-romana revisitada nas histórias e Aventuras de Percy Jackson e outros heróis do Acampamento Meio-Sangue.

Todo recém-chegado ao Acampamento Meio-Sangue é recebido por um vídeo de orientação e boas-vindas do magnífico deus Apolo. Isso não seria um problema se o vídeo não fosse péssimo e ninguém aguentasse mais. Chegou a hora de dar um basta e ceder a palavra a quem realmente entende do assunto: os semideuses!

Percy Jackson, Annabeth Chase, Rachel, Thalia, Nico, Leo; em *Segredos do Acampamento Meio-Sangue*, esses e outros campistas veteranos esclarecem desde as dúvidas comuns dos novatos, tipo "Que lugar é esse?" ou "Posso ficar com a camiseta?", até questões ancestrais, como origens das rixas entre os semideuses. No meio de tudo isso, claro, muitas histórias dos heróis que já moraram ou passaram pelo Acampamento enquanto seguiam suas incríveis jornadas e algumas palavras da sabedoria divina de Apolo, porque... bem, porque os semideuses preferem não correr o risco de excluir o mais vaidoso dos deuses e despertar sua ira eterna.

Ilustrado e com capa dura, *Segredos do Acampamento Meio-Sangue* é o guia de bolso perfeito para o jovem leitor semideus interessado em mitologia greco-romana, com todos os elementos clássicos do universo de Rick Riordan e seu jeito único e divertido de recontar os mitos.

Para entrar em contato envie um e-mail para:

bibliotecadededalo@gmail.com

Em caso de erros envie: livro, página e erro.



RICK RIORDAN

SEGREDOS DO
ACAMPAMENTO
MEIO-SANGUE

VERDADEIRO
O GUIA DO ACAMPAMENTO
PARA SEMIDEUSES

Tradução de Regiane Winarski

Edição por
BIBLIOTECA DEDÉDALO
(10/11/2020)

Copyright © 2017 Rick Riordan

Publicado mediante acordo com Gallt & Zacker Literary Agency LLC e Sandra Bruna
Agencia Literaria, SL.

TÍTULO ORIGINAL

Camp Half-Blood Confidential: Your Real Guide to the Demigod Training Camp

ARTE DE CAPA

Rachna Chari

IMAGENS DE CAPA

IRIT and vovan/Shutterstock

ADAPTAÇÃO DE CAPA

Aline Ribeiro | linesribeiro.com

181p.: 18 x 13 cm

ISBN: 978-85-510-0298-8

1. Mitologia grega - Literatura infanto-juvenil. 2. Literatura infanto-juvenil americana.

[2018]

EDITORIA INTRÍNSECA LTDA.

www.intrinsicacom.br

*Um agradecimento especial a Stephanie True Peters,
pela ajuda com este livro*

A todos os campistas, antigos e novos.

SUMÁRIO

NOITE DE CINEMA	12
TRÊS (QUATRO?) MIL ANOS E AINDA NÃO ACABOU.....	21
NECESSIDADES BÁSICAS	32
OS CHALÉS DIVINOS	38
A CASA GRANDE.....	52
O PAVILHÃO DE REFEIÇÕES	57
O ANFITEATRO	60
A LOJINHA DO ACAMPAMENTO	61
PONTOS DE REFERÊNCIA MÁGICOS	66
O BOSQUE DE DODONA	70
A CAVERNA DO ORÁCULO.....	71
A FRONTEIRA MÁGICA	79
O PINHEIRO DE THALIA E O VELOCINO DE OURO	81
A ATENA PARTENOS.....	89
ÁREA DE TREINAMENTO.....	94
O ARSENAL.....	98
A PAREDE DE ESCALADA	99
A ARENA E O CAMPO DE ARCO E FLECHA	100
A QUADRA DE VÔLEI.....	106

TRABALHOS MANUAIS	110
A FORJA	111
O CENTRO DE ARTES E ARTESANATO	112
O BUNKER 9	113
A NATUREZA.....	125
O BOSQUE DO CONSELHO DOS ANCÍOES DE CASCO	
FENDIDO	130
OS ESTÁBULOS DOS PÉGASOS	138
OS TÚNEIS DOS MYRMEKOS	139
OS GÊISERES	141
OS CAMPOS DE MORANGOS	143
POSSO FICAR COM A CAMISETA?	151
AH, O VERÃO ACABOU.....	155
SOBRE OS CAMPISTAS	160
GLOSSÁRIO.....	164

Enalteçam-me!

Eufiz este filme útil.

Creiam: é incrível.

Haicai de Apolo apresentando seu vídeo de orientação

Bem-vindos ao Acampamento Meio-Sangue

Não creiam:
está mais para horrível
do que incrível.

- P.J



NOITE DE CINEMA

por Percy Jackson

O i, pessoal. Aqui é o Percy Jackson. Talvez vocês me conheçam como o cara que ajudou a salvar o mundo da aniquilação total... duas vezes. Mas quem está contando, não é mesmo? Gosto de pensar que sou apenas um mero semideus grego que teve a sorte de encontrar o Acampamento Meio-Sangue.

Se vocês estão lendo isto — surpresa! —, também devem ser semideuses. Afinal, só nós (e alguns mortais especiais, como minha mãe e Rachel Elizabeth Dare) conseguimos ler o que está escrito aqui. Para o restante das pessoas, este livro se chama *A história completa da pavimentação*, e é sobre... bem, acho que é óbvio. Podem agradecer à Névoa por um assunto tão interessante.

Então, semideuses, há uma boa chance de vocês estarem indo para o acampamento com seu sátiro guia. Ou talvez já tenham chegado e estejam lendo isto na esperança de acalmar os nervos. Eu diria que há cinquenta por cento de chances *disso*.

Mas estou me desviando do assunto. (Sempre faço isso.)

Tenho TDAH. Aposto que vocês sabem como é.) Eu deveria estar explicando a vocês a história por trás deste livro.

Alguns meses atrás, Quíron (o centauro imortal que é diretor de atividades do acampamento) foi convocado para resgatar dois semideuses não reclamados e o sátiro que os guiava. (O sátiro se meteu em uma situação cabeluda. Levou alguns dias para desembaraçar tudo.) Argos, nosso chefe de segurança e chofer em meio período, levou Quíron nessa missão porque, bem, dá para imaginar um centauro dirigindo um carro? (Dá? Hum... Talvez vocês sejam filhos de Hipnos e tenham sonhado com isso.) O diretor do acampamento, sr. D (também conhecido como Dioniso, o deus do vinho), tinha desaparecido e deixado a nós, semideuses, sozinhos.

“Não destruam o acampamento enquanto estivermos fora” foi a instrução de despedida de Quíron. Argos apontou dois dedos para os olhos e depois para nós. Isso demorou alguns minutos, já que ele tem cem olhos, mas entendemos o recado: comportem-se ou vão se ver com a gente.

Seguimos nossa rotina de sempre: treino de combate, de vôlei, de arco e flecha, de colher morangos (não perguntam), de escalar a parede de lava... Vocês vão ver que treinamos muito aqui. Teríamos passado a noite como sempre também, com cantoria em volta da fogueira, não fosse o

comentário casual de Nico di Angelo durante o jantar. Estávamos conversando sobre as mudanças que cada um faria se fosse responsável pelo acampamento, e Nico disse:

— A primeira coisa que eu faria seria livrar os pobres novatos de sofrer assistindo ao vídeo de orientação.

A conversa parou na hora.

— Que vídeo de orientação? — perguntou Will Solace.

Nico pareceu confuso.

— Vocês sabem... — Ele olhou de um lado para o outro, nem um pouco à vontade em receber toda aquela atenção. Por fim, limpou a garganta e cantarolou com voz trêmula, no ritmo de “Vem que eu vou te ensinar”: — Semideus pode entrar! Monstro, nem pensar! Meio-sangue fica bem com mortal sem enxergar! Tem Névoa e tem magia, todo mundo vai gritar: a fronteira é de arrasar! — Ele pôntuou o último verso da música com palmas desanimadas.

Ficamos olhando para ele em um silêncio perplexo.

Will deu um tapinha no braço do namorado.

— Nico, você está assustando os outros campistas.

— Mais do que o normal, quer dizer — murmurou Julia Feingold.

— Ah, que isso! — protestou Nico. — Todo mundo aqui já ouviu essa música irritante. É do *Bem-vindos ao Acampamento Meio-Sangue*.

Ninguém disse nada.

— O vídeo de orientação — insistiu Nico.

Todo mundo deu de ombros ao mesmo tempo.

Ele gemeu.

— Quer dizer que eu acabei de cantar em público e... fui o único que viu esse troço idiota?

— Até o momento, pelo menos — comentou Connor Stoll. Ele se inclinou para a frente, com um brilho malicioso nos olhos. — Onde exatamente você viu essa obra-prima do cinema?

— Na sala do Quíron, na Casa Grande — respondeu Nico.

Connor se levantou da mesa.

— Aonde você vai? — perguntou Will.

— À sala do Quíron, na Casa Grande.

Annabeth Chase, minha namorada incrível e filha de Atena, estranhou aquilo.

— Connor... a sala do Quíron está trancada.

— Ah, é? — Connor estalou os dedos. — Vamos ver por quanto tempo. Quer vir comigo? — chamou ele, dirigindo-se a Harley, o filho de Hefesto que era musculoso demais para um menino de oito anos. — Talvez eu precise de ajuda com o projetor.

Harley deu um soco no ar.

— Um projétil! Oba!

— Projétil — corrigiu Connor. — E você só vai passar

o filme. Nada de upgrades explosivos. Nada de transformar o projetor em um robô assassino.

— Poxa... — Harley fez um bico de decepção, mas acompanhou Connor mesmo assim.

— Olhe só o que você fez — falei para Nico.

Ele riu.

— É culpa *minha*? O que você quer que eu faça, segure os dois?

— Segurar? — Eu sorri. — Não, cara. Acho que a gente devia fazer pipoca.

Uma hora depois, estávamos reunidos no anfiteatro para assistir a *Bem-vindos ao Acampamento Meio-Sangue*. Connor e Harley tinham conseguido montar a tela e o projetor sem provocar nenhum incidente com robôs assassinos explodindo, o que achei ótimo. Eu imaginava que o filme fosse um vídeo típico de orientação, com uma narração monótona, um tour pelo acampamento e semideuses felizes realizando as atividades do dia e fingindo que as câmeras não existiam. Até que os créditos de abertura surgiram na tela.

— Ihh — murmurou Will. — Isso vai ser... interessante.

No fim das contas, o gênio criativo por trás do filme era o pai de Will, o deus Apolo, o que indicava que *não* seria um vídeo típico de orientação. Como logo descobrimos,

Apolo tinha escrito, dirigido, produzido, apresentado e estrelado um... *programa de variedades*.

Para quem não sabe o que é um programa de variedades, imaginem um show de calouros que tomou esteroides, com direito a risadas e aplausos gravados, e uma dose generosa de breguice. Durante uma hora, sofremos vendo Apolo e nossos semideuses predecessores atuando em números de canto e dança, recitando poesias, estrelando quadros de comédia e vocalizando em um grupo musical chamado Coral da Lira. Naturalmente, Apolo tinha um papel de destaque na maioria dos números. A cena em que ele aparece rodando bambolê sem camisa enquanto sátiros saltitam ao seu redor com longas fitas coloridas... não dá para desver esse tipo de coisa. Estou considerando seriamente pedir para Hera apagar isso da minha memória.

(Tá, é mentira. Não vou passar por *isso* de novo.)

Ainda assim, entendi o que Apolo pretendia. Cada número destacava uma coisa importante do Acampamento Meio-Sangue: os chalés, as arenas de treinamento, a Casa Grande etc. O problema era que, aparentemente, ele não conhecia muito bem o acampamento. Segundo a avaliação feita por Valentina Diaz dos penteados e do figurino, o filme era dos anos 1950, então talvez retratasse de forma fiel como era o Acampamento Meio-Sangue naquela época. E se isso for verdade... *Eca*. Podem acreditar: *muita* coisa

mudou em sessenta anos.

É aí que entra este livro, *Segredos do Acampamento Meio-Sangue*. Depois de assistir ao filme de Apolo, decidimos que estava mais do que na hora de agirmos. Precisávamos oferecer aos semideuses recém-chegados uma opção melhor, e assim... *TCHĀ-RĀ*. Vocês têm nas mãos o guia definitivo para a vida aqui no nosso amado centro de treinamento. Foi escrito por semideuses para semideuses, o que significa que vocês vão ter a visão em primeira mão dos bastidores de tudo. Vocês também vão conhecer o terreno, graças às descrições de Pete, um deus do gêiser com talento nato para descrever qualquer coisa como se fosse um anúncio de vendas. Ah, e as histórias que vamos contar e os segredos que vocês vão descobrir... Mas prometo que *não* vou cantar e nem dançar com um bambolê.

Para encerrar: não sonharíamos em privar vocês da experiência do filme *Bem-vindos ao Acampamento Meio-Sangue*. Por isso, incluímos ao longo do livro alguns trechos do vídeo, selecionados com carinho e com comentários deste que vos fala. Divirtam-se! (Entra gargalhada louca.)



CENA: Escuridão. De repente, um único holofote se acende e ilumina Apolo na varanda da frente da Casa Grande. A casa é de um vermelho intenso, contrastando com o quítон curto e branco que Apolo usa. Ele pigarreia e fala:

APOLO: Um poema de Apolo, recitado por... Apolo:

*Quíron imortal,
Centauro sábio e honrado,
Treinador de heróis,
Lembre que foi ensinado.*

— Cena de abertura de *Bem-vindos ao Acampamento Meio-Sangue*

O quíton de Apolo era tão
curto que passei a cena
toda prendendo a respiração e
rezando para ele não se
inclinhar para a frente.

- PJ

TRÊS (QUATRO?) MIL ANOS E AINDA NÃO ACABOU

por Quíron

Eu era apenas um jovem centauro, morando sozinho em uma caverna no Monte Pélion, quando conheci lorde Apolo. Ele literalmente caiu do céu. Quase morri de surpresa. Não era todo dia que uma divindade importante com dentes perfeitos e vestes douradas cintilantes aparecia na minha colina.

— Você é filho de Cronos, não é? — perguntou Apolo, sentando-se em uma pedra. — Meu pai é Zeus! Ele também é filho de Cronos. Então acho que isso faz de você meu tio. Não é estranho?

— Hã... sim, lorde Apolo. — Tentei controlar o tremor na minha cernelha. — Muito estranho mesmo. — Reparei que o céu estava escurecendo, apesar de ser apenas meia-dia. — Não me interprete mal, Ó, Grandioso, mas você não devia estar dirigindo a carruagem do Sol?

Ele deu de ombros.

— Na verdade, botei no piloto automático por alguns minutos, porque Ártemis está lá em cima fazendo aquele negócio de eclipse lunar. — Ele coçou a barbicha elegante.

— Ou seria solar? Nunca sei. — De repente, ele se levantou como se tivesse tido uma ideia maravilhosa. — Mas isso não é importante! Lembrei o que queria pedir a você. Eu nunca andei de centauro. Você pode me levar para dar uma voltinha?

— Hum...

Ele levou os dedos às têmporas e entoou:

— Prevejo que você vai dizer sim.

Para futura referência, fique registrado que os centauros odeiam ser montados, seja literal ou metaforicamente. Conseguí dar um sorriso forçado.

— Eu ficaria... encantado.

— Oba! — exclamou Apolo, com triunfo. — Quem tem dois polegares e o dom da profecia? — Ele apontou os polegares para si mesmo. — Este deus!

No fim das contas, levar Apolo para dar uma volta foi a coisa mais inteligente que já fiz. Ao contrário de outros da minha espécie, eu não pertencia a uma tribo específica. Eu vivia sozinho... e, às vezes, me sentia solitário. E nós criamos um laço durante aquele passeio. Descobri que Apolo sabia ser encantador quando não estava tentando impressionar as multidões de fãs. Quando voltamos à caverna, ele disse uma coisa que mudou minha vida.

— Tio Quíron, eu decidi ensinar algumas coisas para você.

Talvez ele achasse a ideia divertida: um sobrinho ensinando o tio. Ou talvez, por ser o deus da profecia, desconfiasse que eu viria a ter um papel decisivo no futuro do Olimpo. Qualquer que fosse o motivo, ele escolheu compartilhar seu conhecimento comigo.

Primeiro, foram lições simples: como prender uma flecha no arco — “A extremidade pontuda deve ficar *longe* do corpo” — e a fazer curativo em um ferimento de batalha. Apolo me ensinou a fazer uma lira, a tocar uma série de sucessos — como “Stairway to Olympus” e “Burnt-Offering Smoke on the Water” — e até a compor minha própria melodia. Certa vez, em uma tentativa de refinar meus talentos, ele me deu a missão de encontrar uma rima para *rúcula*, a fim de terminar uma ode à salada verde. O melhor que consegui foi *pérgula*. Apolo chamou meu esforço de “fracasso épico” — foi ele quem cunhou a expressão tão em voga hoje —, mas não desistiu de mim.

As aulas prosseguiram por um ano. Até que, um dia, Apolo apareceu na entrada da minha caverna com seis se-mideuses.

— Sabe tudo aquilo que ensinei a você? — perguntou ele. — Está na hora de passar adiante! Conheça Aquiles, Eneias, Jasão, Atalanta, Asclépio e Percy...

- É Perseu, senhor — disse um dos jovens.
- Tanto faz! — Apolo sorriu. — Quíron, ensine a eles tudo que mostrei a você. Divirtam-se!

E desapareceu.

Eu encarei os jovens. Eles me olharam com a testa franzida. O que se chamava Aquiles puxou a espada.

— Apolo quer que a gente tenha aulas com um centauro? Centauros são bárbaros selvagens, piores que troianos!

— Ei, cala a boca! — disse Eneias.

— Cavalheiros e dama — intercedi —, garanto que sou um tipo diferente de centauro. Se me permitirem ensiná-los, prometo não fazer ninguém tomar parte em nenhum comportamento rudimentar de centauro, como bater cabeças até a morte ou usar capacetes com canudo para bebida.

Atalanta pareceu meio decepcionada.

— Bater cabeças até a morte parece divertido... mas acho que posso dar uma chance a você.

Então, começamos as atividades.

Primeiro, avaliei as habilidades de combate deles. Eneias teve um desempenho surpreendentemente bom para um filho de Afrodite. Eu esperava que ele fosse um conquistador, não um lutador, mas ele sabia usar a espada como uma espada, não como acessório de moda. Os outros semideuses deram mais trabalho. Atalanta parecia achar

que todos os treinos envolviam lutar até a morte. Ela se referia aos colegas como *homens imundos e burros*, o que dificultava a integração do grupo. Aquiles passava o combate inteiro protegendo o calcanhar direito, uma manobra estranha que me confundiu até eu descobrir que ele havia sido mergulhado no Rio Estige quando criança. Tentei aconselhar o garoto a usar botas com calcanheira de metal em vez de sandálias de couro, mas ele não me deu ouvidos. Quanto a Asclépio, em lutas mano a mano ele tinha o hábito desconcertante de se aproximar e botar a mão na testa do oponente para ver se ele estava com febre.

Em seguida, testei a criatividade dos meus pupilos. Distribuí materiais e os instruí a improvisarem objetos potencialmente úteis.

— Esta é uma antiga habilidade conhecida como *MacGyverizar* — expliquei a eles.

Infelizmente, como nenhum dos integrantes da minha turma inaugural era filho de Hefesto, ninguém se saiu muito bem nessa tarefa.

Quando sugeri a Perseu que martelasse e polisse bronze celestial para fazer um escudo espelhado, ele revirou os olhos e bufou em desdém.

— De que me serviria um *escudo*?

Da mesma forma, a maioria fracassou horrivelmente

em composição musical. Apenas Jasão elaborou algo memorável: um ritmo hipnotizante de *stomp-stomp CLAP* que fazia o sangue ferver a ponto de adotarmos a batida para animar as batalhas. (Ainda dá para ouvir esse *stomp-stomp CLAP* nas competições atléticas dos dias de hoje, acompanhando o cântico “We will, we will... ROCK YOU!”.)

Ficou claro que os semideuses tinham muito a aprender, mas não me importei. Naquela primeira noite, enquanto cantávamos juntos em volta da fogueira, senti como se finalmente tivesse encontrado minha tribo.

Ensinei aos seis semideuses tudo que eu sabia. Em seguida, enviei todos para o mundo, onde eles cumpriram seu destino como heróis. A triplamente talentosa Atalanta ganhou fama como corredora veloz, caçadora de mira certeira e a única argonauta mulher. Jasão e sua tripulação viraram lenda ao recuperar o Velocino de Ouro e impressionar a todos com sua miríade de aventuras no mar. Aquiles e Eneias se tornaram poderosos guerreiros... embora, infelizmente, tenham lutado em lados opostos na Guerra de Troia. (Alerta de spoiler: Aquiles e a Grécia venceram, mas ele morreu por ter se esquecido de proteger o calcnar.) Perseu descobriu que um escudo espelhado era útil, afinal, quando enfrentou certa górgona com serpentes na

cabeça. Quanto a Asclépio, ele se tornou o maior nome da medicina da história antiga. Os feitos heroicos deles vivem na memória dos mortais até hoje.

Então alguma coisa certa eu devo ter feito.

Semideuses chegavam regularmente ao Monte Pélion, e eu treinava todos. A notícia do meu sucesso se espalhou. Quando minha caverna já não era mais suficiente, construí uma instalação de treinamento única, de imersão total, no pé do Monte Olimpo. Batizei-a de Acampamento Meio-Sangue, porque era dedicado ao treinamento dos filhos parcialmente divinos de mortais e deidades. As portas estariam abertas também para muitas outras espécies, como sátiros, pégasos e harpias.

Os sátiros chegavam aos montes, com o seguinte bilhete de Apolo:

Eu previ que, no futuro, os semideuses não vão conseguir encontrar o Acampamento Meio-Sangue sozinhos. O mundo vai ser grande demais, populoso demais e perigoso demais. Quando esse tempo chegar, envie sátiros para procurar seus futuros alunos. Sátiros encontram qualquer coisa. Recentemente, localizaram o gado que Hermes roubou de mim e que nem eu conseguia achar. Acredite: você precisa de guias, e eles são os bodes para o serviço.

O primeiro Acampamento Meio-Sangue era modesto, apenas uma arena a céu aberto para treino de combate, um pátio para reuniões e refeições e um prédio grande de pedra com os alojamentos. A construção impressionou pelo menos uma campista, que disse “Nossa, isso é que eu chamo de uma casa grande!” quando a viu pela primeira vez. O nome pegou, e nosso quartel-general ficou eternamente conhecido como Casa Grande.

No começo, os semideuses moravam na Casa Grande, mas, com mais campistas chegando a cada ano, o espaço ficou apertado. E as brigas começaram. Parecia que os semideuses herdavam rivalidades tal como herdaram os dons de seus pais divinos. Para manter a paz, eu os dividi em grupos familiares e mandei que construíssem chalés, batizados em homenagem a seus pais divinos. Depois disso, felizmente, as implicâncias passaram a ser um mero rugido.

Da mesma forma que Apolo havia passado para mim a tarefa de ensinar, deixei parte do treinamento sob a responsabilidade dos campistas mais experientes. Queria que eles passassem adiante o conhecimento que adquiriram de técnicas de luta e de sobrevivência. Eles fizeram isso, mas também passaram adiante feudos familiares, segredos bem guardados e tradições ridículas. Quando o chalé de Hefesto quase botou fogo na floresta das dríades durante um jogo de verdade ou consequência (“consequência: explodir esta

ânfora”), eu pedi a Argos dos Cem Olhos que fosse nosso chefe de segurança.

Na época, Argos estava se recuperando de uma experiência de quase morte. Por ordem de Hera, Hermes tinha batido na cabeça dele com uma pedra enquanto Argos protegia uma bezerra... que na verdade era Io, a última... hã... amiga de Zeus. Hera salvou Argos transformando-o em pavão. Ele acabou voltando à forma original, e aproveitou a chance de ir para o Acampamento Meio-Sangue. E que bom que ele veio, porque, sem ele, nós talvez não tivéssemos detectado a primeira grande ameaça a nossa existência: uma horda monstruosa que quase apagou do mapa o Acampamento Meio-Sangue.

— Tem uma galera vindo — relatou Argos certa vez, tarde da noite. — Gente feia. — (Mesmo naquela época, ele não desperdiçava palavras. Ter um olho no meio da língua torna a fala desconfortável, sem mencionar tomar sopa.)

Já tínhamos sofrido ataques aleatórios de monstros. Sempre os afastamos. Mas aquele ataque era diferente. Era um esforço organizado (eu nunca descobri quem organizou tudo, mas tenho minhas desconfianças) e eles eram *muitos*.

Centenas de monstros, bem feios mesmo, cercaram o

acampamento. Toquei a trombeta de concha para dar o alarme, peguei meu arco e minha aljava, galopei até o pátio e gritei:

— Isto não é um treinamento, pessoal!

Semideuses saíram dos chalés para enfrentar o maior desafio de suas jovens vidas. Se vencessem, o Acampamento Meio-Sangue perduraria. Se perdessem, o acampamento se perderia para sempre, junto com incontáveis vidas.

O confronto durou a noite inteira. Os semideuses lutaram brava e habilmente, destruindo monstros com espadas, lanças, flechas e outras armas. Mas nós estávamos em menor número. Eu temia que o Acampamento Meio-Sangue estivesse condenado.

Quando a aurora despontou no horizonte, um novo grito de batalha soou ao longe. Antigos campistas que souberam da nossa luta desesperada chegaram em nosso auxílio. Juntos, atacamos com vigor renovado. Matamos um monstro atrás do outro, até os restos poeirentos cobrirem o chão. Os que não mandamos de volta ao Tártaro fugiram correndo.

Nunca senti tanto orgulho dos meus campistas, antigos e novos. Nem nunca senti tanta vergonha de mim mesmo.

Eu sabia que tantos semideuses morando juntos era como um bufê para monstros, mas tinha convencido a mim

mesmo de que nossos campistas não precisavam de nenhuma outra proteção além das habilidades que ensinávamos a eles. Meu orgulho quase nos destruiu, mas aprendi minha lição. Na mesma hora, mandei uma mensagem de Íris para o Olimpo pedindo ajuda. Os deuses ouviram nossa súplica. No dia seguinte, uma fronteira mágica foi erguida em volta do acampamento, uma barreira que nos esconderia de olhos hostis e impediria futuros ataques.

O acampamento mudou de local ao longo dos milênios, sempre se posicionando perto do Olimpo quando os deuses se mudavam de uma nação dominante para outra. Milhares de semideuses já chamaram o Acampamento Meio-Sangue de lar desde essa batalha. Vocês talvez conheçam alguns deles: Arthur. Merlin. Guinevere. Carlos Magno. Joana D'Arc. Napoleão. George Washington. Harriet Tubman. Madame Curie. Frank Lloyd Wright. Amelia Earhart. E muitos outros semideuses, ainda vivos, que me pediram para não ter a identidade revelada. Novos nomes são acrescentados à lista a cada verão, e outros mais se juntarão a nós nos próximos séculos.

Essa é minha esperança, pelo menos. Pois os semideuses do passado, do presente e do futuro são mais do que apenas campistas para mim. Eles fazem minha vida imortal valer a pena. São minha tribo.



NECESSIDADES BÁSICAS



CENA: Um coral de semideuses está nos fundos do palco. Eles vestem trajes clássicos dos anos 1950: terno preto, camisa branca, gravata fina. Apolo, vestido de forma similar, só que com a gravata dourada, está no centro do palco. Ele olha para os cantores e dedilha um acorde na lira. Apolo aponta para os rapazes.

RAPAZES [cantando *a cappella*]:

Duuuuu!

[Apolo aponta para as moças]

MOÇAS [harmonizando]:

Waaaaaaaaaaa!

[Apolo aponta para si mesmo]

APOLO [cantando cuspindo]:

Pppppppppp!

[Apolo balança o braço]

TODOS: *Du-waaapppp!*

APOLO: Senhoras e senhores... o Coral da Lira!

[Aplausos]

RAPAZES E MOÇAS [cantando uma harmonia suave com batida lenta]:

Duu-da-duu, waa, waa. Duu-da-duu, waa, waa. [continua]

APOLO [cantarolando junto com a batida]:

*O mármore é bárbaro,
E a madeira é maneira.
A pedra é uma escolha dura
Para este acampamento na clareira.
Mas no chalé dos meus filhos,
Exijo uma coisa de mais relevância.
Então me deem metal precioso,
[a harmonia cresce ao fundo]
E que seja OURO em abundância!*

TODOS: *Ouro, ouro, ouro, ouro — não tem brilho igual!*
Ouro, ouro, ouro, ouro — Apolo é genial!
[Apolo interrompe o coral]

APOLO [cantarolando]:
*Prata é pra minha irmã,
Mas fica preta sem limpar.
Telhados de sapê são lindos,
Mas por que não botar pra brilhar?*
[a harmonia de fundo volta baixinho]
*Videiras são sinistras
E abalone cheira a maresia.*
[a harmonia de fundo fica mais alta]
*Vermelho é forte demais
e cinza provoca azia.*
[a harmonia de fundo fica ainda mais alta]

*É por isso que o chalé dos meus filhos
É feito de uma coisa de mais relevância.
Eu valho o metal precioso...
[a harmonia de fundo cresce]
Então que seja OURO em abundância!
[Gritos e aplausos]
TODOS: Ouro, ouro, ouro, ouro...*

Só para deixar registrado:
as paredes de conchas de
abalone do meu chalé NÃO
têm cheiro de maresia.

- P.J



OS CHALÉS DIVINOS

Um oferecimento de Pete, o Pálico

I sso é que é uma fachada de respeito! Com decoração de bom gosto por dentro e por fora, estas moradias encantadoras são muito confortáveis e com estilo único — pode-se até dizer que cada uma tem personalidade própria! Claro que a localização é fundamental, e vocês não podiam querer um ponto melhor do que este. Os vinte chalés ficam a uma curta distância de todas as conveniências do acampamento, assim como das arenas de treinamento e das áreas de recreação. Não estão vendo uma unidade dedicada ao seu pai ou mãe divino? Sem problema! Quando vocês forem reclamados, é possível construir uma nova. Enquanto isso, escolham um beliche no chalé 11 e fiquem à vontade!

AVISO! A área dos chalés divinos é um local em construção permanente, então tomem cuidado com pregos expostos, explosivos e rachaduras, que podem fazê-los despencar para o Mundo Inferior.

A FALTA DE ESPAÇO PODE SER UM PROBLEMA

por Annabeth Chase

Durante gerações, o Acampamento Meio-Sangue teve apenas doze chalés, um para cada olimpiano. Os de número ímpar eram dedicados aos deuses, e os pares, às deusas, exceto o chalé 12, que Dioniso assumiu quando Héstia abriu mão de seu lugar no Conselho Olimpiano, mas essa é outra história. Enfim, depois da Guerra dos Titãs, meu gentil namorado, Percy, fez os deuses prometerem que *todos* os semideuses, não só os filhos dos doze principais, teriam chalés.

Isso é a cara do Percy: um ato impulsivo e compassivo, que torna minha vida mais difícil. É que sou a arquiteta do acampamento, ou seja, a tarefa de elaborar todos os chalés caiu no meu colo.

Não me entendam mal. Eu apoiei totalmente o plano do Percy, mas, depois de construir as unidades 13 a 16 (de Hades, Íris, Hipnos e Nêmesis), a área dos chalés ficou meio apertada. Fui discutir o problema com Quíron.

- A falta de espaço pode ser um problema.
- Alguma ideia? — perguntou Quíron.

Eu refleti em voz alta:

— Podemos construir para cima, juntar os chalés novos em um complexo alto. Os semideuses associados à terra ficam nos andares mais baixos, com os do céu no alto.

Quíron não gostou muito.

— Ideia intrigante, mas a experiência já deixou claro para mim que semideuses de famílias diferentes não aceitam bem morar juntos.

— Certo, esquece isso. — Apontei para a floresta próxima. — E casas nas árvores? Plataformas fechadas, passarelas elevadas, escadas, balanços...

Quíron me interrompeu:

— As dríades não aceitariam. E imagine o que aconteceria se um semideus fosse sonâmbulo.

— Cavernas?

— Só tem uma disponível, e Apolo a reivindicou para o Oráculo.

— Casas em barcos?

— Tem o mesmo problema do sonambulismo, e as náïades vetariam. Além disso, precisamos do lago para os treinos de trirreme.

Olhei em volta em busca de inspiração. Meus olhos se fixaram em Héstia, que cuidava da lareira no pátio. Era de se esperar que uma deusa olímpiana de primeiro escalão

atraísse muita atenção só de ficar sentada no meio do acampamento, mas Héstia ia e vinha sem estardalhaço, normalmente, na forma de uma jovem de vestes marrons simples. Eu não tinha reparado nela porque Héstia era muito pequena e discreta.

Pequena e discreta.

Uma ideia me atingiu feito um raio lançado por Zeus.

— Voltamos a conversar amanhã — falei.

O velho centauro riu.

— Eu conheço essa cara. Você teve uma ideia.

— Tive — admiti. Na verdade, meu cérebro estava vibrando. — Mas quero resolver alguns detalhes antes de contar. Vejo você no café da manhã.

Trabalhei a madrugada inteira. Pela manhã, minhas plantas estavam prontas, mas eu ainda precisava de tempo.

No café da manhã, contei para Quíron:

— Quero montar uma área de construção na Floresta do Sul.

Ele franziu as fartas sobrancelhas.

— Você não está pensando em construir os chalés lá, está? Como já disse, as dríades não...

— Só preciso de uma área de trabalho isolada — retruquei. — Não vou construir nada grande nem permanente naquele espaço. Confie em mim.

Quíron coçou a barba.

— Bom, você nunca me decepcionou. E tenho uma dívida com você por elaborar aqueles banheiros adaptados para centauros na Casa Grande. Muito bem, Annabeth, tem a minha permissão.

Os dias seguintes foram um borrão febril de medir, serrar e martelar. No fim da semana, eu tinha completado um modelo em escala da minha ideia, apoiado em uma plataforma com rodinhas para facilitar o deslocamento. Subornei meus amigos pégasos Blackjack e Porkpie com alguns biscoitos, e eles aceitaram puxar minha criação desde a floresta até a área dos chalés.

Alguns campistas se aproximaram para ver o que eu tinha construído.

— Ficou lindo! — disse Lacy, do chalé de Afrodite. — O que é?

— Um depósito portátil — sugeriu Clarisse La Rue, tentando adivinhar pelas rodas. — Ou uma carruagem coberta. Não, espera. É uma latrina de despejo rápido.

— Nada disso — respondi, ligeiramente ofendida. — Eu chamo de casinha. Olhem só!

Abri a porta e os convidei a entrar em pequenos grupos. A sala principal era compacta, mas perfeitamente habitável. Dois bancos acolchoados embutidos nas paredes

funcionavam também como cama. Levantei as almofadas.

— Estão vendo? Tem lugar embaixo das camas para guardar roupas, armaduras, armas. O comprimento é suficiente até para aquela sua lança elétrica, Clarisse.

— Aham.

Ela não pareceu impressionada, mas isso não diminuiu meu entusiasmo. Apontei para a escadaria estreita na rede dos fundos.

— Ali em cima tem um mezanino com mais duas camas. Também pode ser usado como sala de jogos, sala de reunião, o que o morador preferir. Fiz o teto mais alto que de costume para não haver problema. Embaixo da escada tem mais espaço de armazenamento. Mas a melhor parte é aqui.

Eu me espremi para passar por todo mundo e abri uma portinha estreita no canto.

— Tchã-rã!

— Então é uma latrina — disse Clarisse.

— É um banheiro particular — corrigi. — Quem morar aqui não vai ter que usar os banheiros comunitários. — Dei um sorrisinho para a filha de Ares, lembrando que ela havia ficado encharcada quando Percy explodiu as privadas do acampamento. — Você, mais que qualquer um, devia apreciar *isso*.

Clarissee ficou vermelha.

— Estou ficando meio claustrofóbica.

Ela passou por mim e saiu. Eu me virei para Lacy.

— Você vê o potencial, não vê? Microcasas são o futuro.

É a última novidade em arquitetura!

Lacy olhou para as paredes brancas, para as almofadas cinzentas, para as janelas sem cortinas.

— Bom, é meio... sem graça por dentro.

— É só o modelo — respondi na defensiva. — Quem morar aqui pode decorar como...

Uma batida na porta me interrompeu. Quíron enfiou a cabeça e franziu a testa.

— Eu entraria para conhecer, mas, hum, acho que não tem espaço.

— Boa sorte — sussurrou Lacy para mim. Em seguida, passou correndo por Quíron e foi embora.

Eu saí da frente para Quíron poder entrar e trotar pela casinha. Ele até cabia, mas por pouco. O tour completo durou três passos dele.

Quando saiu, Quíron parecia imerso em pensamentos.

— É só o modelo — expliquei.

— Hum? — Ele olhou para mim como se tentasse entender minhas palavras. E deu um suspiro de alívio. — Ah, um *modelo*. Entendi. Nesse caso... sim, pode ser que dê certo. — Ele olhou a área dos chalés, como se calculando o espaço. — Vamos precisar de uns quatro, não acha? Pode prosseguir com a construção.

Elaborar e construir uma casinha foi divertido. Mas construir quatro? Eu fiquei nas nuvens.

— Não vou decepcioná-lo, Quíron!

Duas semanas depois, eu o decepcionei.

Estava trabalhando dobrado para modificar o design original. Alarguei as portas para melhorar o acesso. Peguei tinta mágica no chalé de Hefesto para que a cor da parte externa de cada microcasa pudesse ser mudada com apenas um toque, tornando cada uma singular. Apliquei tudo que sabia sobre construção extradimensional para criar contêineres de armazenamento impossivelmente fundos, um chuveiro grande no banheiro e mobília embutida que pudesse ser movida, desmontada e reconstruída conforme desejado. Com um estalar de dedos, dava para transformar a sala em quarto ou academia, em sala de jantar ou centro de comando militar do qual até Clarisse sentiria orgulho. Acrescentei mais de dez esquemas pré-programados de decoração para que Lacy nunca mais pudesse acusar o espaço de ser sem graça. Quando finalmente levei os novos chalés para apresentar a Quíron, eu esperava que ele ficasse satisfeito. Mas ele pareceu intrigado.

— Hum... é só isso?

Eu franzi a testa.

— Você pediu quatro, não foi?

— Quatro *chalés*. Não quatro *modelos*.

Meu ânimo murchou como um monte de balões de festa velhos.

— Ah, céus — murmurou Quíron quando viu minha expressão. — Aquele modelo que você me mostrou... era o chalé em *tamanho real*, não era?

Eu assenti.

— Era esse o objetivo, não era? Economizar espaço? Eu... eu achei que construções menores...

Ele tocou meu ombro com gentileza.

— Annabeth, seu trabalho é exemplar. Mas, por mais lindas que essas casinhas sejam, temo que os filhos de... bem, de deidades *menores*, por falta de termo melhor, não vão gostar de acomodações tão pequenas quando comparadas aos outros chalés.

A falha na minha concepção foi tão óbvia que não acreditei que não tinha levado aquilo em consideração. O objetivo do plano de Percy era que nossos novos recrutas (e seus pais divinos) se sentissem incluídos no acampamento. Que se sentissem iguais, não *menores*. Eles não veriam minhas casinhas como espaços de moradia divertidos e minimalistas, mas como mais um ato de desprezo das deidades mais poderosas e de seus filhos. Fiquei tão constrangida que queria me esconder embaixo de uma pedra.

— Vou pedir a Harley que exploda as casinhas — murmei. — Ele vai gostar.

Eu me virei para ir embora, mas Quíron me fez parar.

— Espere aí. — Ele observou as casinhas. — Elas têm rodas.

— É. Quer dizer, não *precisam* ter rodas, mas achei que...

— Talvez eu tenha me precipitado — disse Quíron. — Quero tentar uma coisa.

Com o ombro, ele empurrou o minichalé mais próximo na direção do seguinte. Com a força de um cavalo, Quíron não teve dificuldade de mover as casinhas de um lado para outro. Mais alguns empurrões e o centauro tinha organizado as quatro unidades de forma a estarem de costas umas para as outras, duas de cada lado. Os telhados inclinados se uniam no meio, formando uma ponta. Em suma, as casinhas pareciam ter sido desenhadas para se encaixarem em uma estrutura única que era mais ou menos do mesmo tamanho dos chalés normais.

— Acho que isso pode funcionar bem para nosso mais novo par de semideusas. — Quíron gritou para o pátio: — Holly! Laurel!

Gêmeas idênticas que estavam discutindo nos degraus da entrada do chalé de Hermes vieram correndo, cada uma tentando tirar a outra da frente para chegar primeiro.

— O que houve? — perguntou a da esquerda.

— É uma competição? — perguntou a da direita, com

ansiedade. — Guerra mundial?

- Algo ainda mais interessante — prometeu Quíron.
- Annabeth, quero lhe apresentar Laurel e Holly Victor, filhas recém-reconhecidas de Nice, a deusa da vitória. Laurel, Holly, esta é Annabeth Chase, a arquiteta mais talentosa do acampamento. Ela refez os palácios do Monte Olimpo!

Os olhos das gêmeas se arregalaram de admiração. Fiquei um pouco constrangida com os elogios de Quíron. Na verdade, eu era a *única* arquiteta do acampamento, mas a parte do Monte Olimpo estava correta. Também era o item principal do meu portfólio de candidatura à faculdade.

- O que vocês veem à sua frente — continuou Quíron
- é o mais recente triunfo de Annabeth: chalés modulares inteiramente customizáveis.

Laurel chegou perto da casinha mais próxima e espiou pela porta.

- É pequeno.
- Ah, mas não é! — disse Quíron. — É *particular*. Cada módulo é para um máximo de quatro pessoas. Com quantos semideuses vocês precisam morar agora no chalé de Hermes?
- Uns mil — resmungou Holly. — Todos uns fracassados.

Eu achava que os filhos de Hermes não iam gostar de

ouvir aquilo, mas entendi o que Quíron estava tentando fazer.

— Esses módulos são *novinhos em folha* — me introduzi. — E os banheiros são moderníssimos.

Os olhos de Laurel se iluminaram.

— Banheiros *no chalé*?

— Isso mesmo — respondi. — A mobília é programável. As cores externas, o design interior... tudo pode ser mudado para o que vocês quiserem.

Toquei no chalé mais próximo e mandei que passasse de vermelho para prateado.

— Uau — disse Holly.

— Mas não podemos dar chalés novinhos assim para qualquer um. Quem ficar com eles vai ser invejado por todos os outros semideuses do acampamento. Temos que encontrar os melhores campistas...

— Nós — disse Holly. — É claro.

— Eu — retrucou Laurel. — Com você em segundo lugar, bem lá atrás.

— Quem quer escolher a cama primeiro?

— Eu! — gritaram as gêmeas ao mesmo tempo.

Elas correram para a mesma porta, rosmando ao tentarem tirar a outra da frente. No fim, acabaram se separando e indo para entradas diferentes.

Gritos soaram dentro do chalé.

— Vou subir no mezanino antes de você! — gritou uma irmã.

— Rá! Não tem a menor chance, perdedora! Eu já estou na metade do caminho!

Quíron se virou para mim e sorriu.

— Prontinho. Unidades modulares que podem ser arranjadas e movidas conforme desejado! Cada grupo pode ser tão grande ou pequeno quanto precisarmos. Mais campistas podem ser acomodados no mesmo espaço de um chalé normal, porém com mais privacidade e acomodações melhores. Annabeth Chase, você é um gênio!

Ouvi os passos pesados e o grito triunfante das irmãs Victor discutindo qual módulo era mais legal.

— Obrigada — falei para Quíron. — Algo genial era exatamente o que eu queria fazer.

As casinhas aumentaram a contagem de chalés para dezessete. Mais três unidades — Hebe, Tique e Hécate — foram acrescentadas depois, e há equipes prontas para construir mais. Espaço ainda pode vir a ser um problema um dia, dependendo de quantos deuses tivermos que representar, mas, querem saber? Ninguém reclamou de as minhas casinhas serem pequenas demais. Na verdade, quando eu terminar a faculdade, talvez entre no ramo de criar microcasas

portáteis para semideuses. É melhor do que construir latrinas, pelo menos.



A CASA GRANDE

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Essa casa vitoriana azul-clara de quatro andares é uma verdadeira pérola. A varanda ampla que a cerca oferece espaço suficiente para jogadores de pinochle e também para convalescentes. O porão está sendo usado como depósito de geleia de morango, mas também pode servir para esconder um ocasional semideus enlouquecido pelo Labirinto. O primeiro andar, onde ficam a sala, a enfermaria do acampamento e uma combinação de sala de recreação e de reuniões, é acessível a cadeirantes, assim como um escritório decorado em tons de bronze, especialmente projetado. Os aposentos dos andares superiores estão prontos para acomodar hóspedes, enquanto o sótão, agora livre da múmia ressecada que residia lá, oferece o local perfeito para objetos descartados por campistas e suvenires.

VALEU, PAI

por Connor Stoll

As pessoas acham que sou ladrão, xereta, mão-leve e arrombador. Elas estão certas, claro, mas, pensem bem: de que outra forma vou passar o tempo enquanto espero uma missão?

Quando meu irmão, Travis, estava aqui (ele foi para a faculdade), nós exploramos cada centímetro do acampamento, menos uma área: o sótão da Casa Grande. Não tinha como um de nós botar o pé lá com aquela hippie casca-grossa do Oráculo encostada num canto.

Mas aí a múmia libertou o espírito e virou pó na varanda da Casa Grande. Nós vimos nossa chance e aproveitamos. Enquanto todo mundo estava esperando para ver se Rachel, o novo Oráculo, sobreviveria ao espírito (spoiler: ela sobreviveu), nós seguimos para a porta dos fundos da Casa Grande.

Estava trancada. (Rá!) Uma mexidinha, três estalos e *BUM!*, nós entramos. Graças a missões anteriores de reconhecimento, sabíamos o caminho até o sótão. Puxamos a escada, enfiamos a cabeça pelo alçapão e entramos no paraíso de um ladrão.

Nós ignoramos as bugigangas, como o banco velho de três pernas no qual a múmia se sentava, mas outras peças pareciam gritar *Me leva! Me leva!*, como se estivessem se contorcendo para serem libertadas da prisão poeirenta do sótão. Aquela coroa brilhante do manequim no canto. Aquela espada com cabo de esmeralda pendurada na parede. Aquela capa cintilante *linda* no estilo Elvis, que por algum motivo estava sobre um urso-pardo empalhado.

Travis e eu tínhamos planejado procurar sem pressa. Mas, do nada, um raio de luz dourada surgiu do chão e envolveu o banco velho de três pernas do Oráculo. A luz desapareceu com a mesma rapidez com que havia surgido, e o banco sumiu. Eu não sabia o que tinha acabado de acontecer. Talvez Apolo estivesse teletransportando o banco para sua nova dona. Talvez alguém estivesse aleatoriamente disparando raios desintegrantes na nossa direção. Ei, nunca se sabe o que aqueles filhos de Hefesto estão aprontando. Enfim, nós ficamos meio nervosos. Decidimos ir embora, só para o caso de o raio esquisito aparecer de novo e sumir com a gente. Nós pegamos as primeiras coisas que conseguimos alcançar (um saco de lona para mim, uma caixinha de madeira para Travis) e saímos daquele sótão mais rápido do que dá para dizer Hermes Express.

No nosso chalé, expulsamos os outros semideuses e mandamos que brincassem na floresta ou qualquer coisa

assim (sermos conselheiros-chefe do chalé tem seus privilégios). Em seguida, nos sentamos para examinar nossa pilhagem.

Travis abriu a caixa. Seus olhos se arregalaram.

— Uau. É um saco de vento místico.

Meu coração disparou.

— Como a garrafa que nosso pai deu para Percy aquela vez? Eu sempre quis uma! Quero ver!

Lento e dramático, meu irmão tirou uma bolsa de borracha rosa com uma boca fina na ponta.

— Veja!

Dei um tapa em seu braço.

— É uma almofada de peido, idiota.

Ele caiu na gargalhada.

— É, mas você caiu direitinho. Tudo bem, sua vez.

Eu remexi na bolsa e tirei... uma pinça de churrasco.

Travis riu.

— O que vai fazer com isso? Você não consegue nem torrar pão sem queimar. Isso aí pelo menos é de bronze celestial?

— Sei lá. Mas tem uma coisa gravada: “Para tirar o guardanapo do Tártaro do fogo.”

Eu virei a pinça e li o outro lado.

— “Um uso apenas.” — Olhei para Travis. — Pelos deuses, o que isso quer dizer?

— Bem, Connor, acho que quer dizer que só dá para usar uma vez.

— Cala a boca.

Eu quase joguei minha pinça nova nele, mas pensei melhor. Por algum motivo, aquela coisa de “guardanapo do Tártaro” me deixou nervoso. Decidi andar com a pinça o tempo todo, pelo menos até fazer meu único uso dela.

E que bom que decidi fazer isso, porque naquele mesmo verão, um guardanapo do Tártaro *apareceu* no fogo do pavilhão de refeições. É uma longa história, mas, se eu não estivesse com a pinça... bom, não sei se estaria escrevendo isto agora.

Quanto a Travis, ele gostou tanto da almofada de peido que dormia com ela à noite. Pelo menos, ele dizia que os sons que eu ouvia eram da almofada. Já estou com pena do colega de quarto dele na faculdade.

O PAVILHÃO DE REFEIÇÕES

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Com suas colunas gregas de mármore e vista livre para o céu, esse espaço junto ao mar é pura elegância. As mesas enormes, reservadas para os moradores de cada chalé, acomodam facilmente até vinte campistas. As toalhas brancas arroxeadas dão um toque distinto ao ambiente. O cardápio oferece todo tipo de alimento imaginável, e os pratos são servidos e retirados pelas mais lindas dríades da floresta. Só não se esqueçam de dar parte da refeição em oferenda aos deuses! Ah, e ignorem aquela rachadura no piso de mármore, é de um incidente em que zumbis foram chamados do Mundo Inferior sem querer. Nada com que se preocupar!

ANÚNCIOS DO PAVILHÃO DE REFEIÇÕES

LEMBRETE:

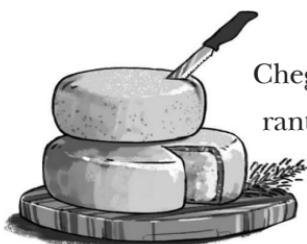
A conselheira-chefe do chalé de Hécate, Lou Ellen Blackstone, e os conselheiros-chefe do chalé de Hermes, Travis e Connor Stoll, vão fazer inspeções nos chalés hoje de manhã. Campistas veteranos, ajudem os companheiros recém-chegados. Como sempre, o chalé mais limpo ganha o privilégio de usar o chuveiro primeiro; o chalé mais sujo vai ter que limpar os estábulos dos pégasos.



Isso é tudo.

ATUALIZAÇÃO:

Chegou ao meu conhecimento que, durante as inspeções, vários objetos pessoais desapareceram. Irmãos Stoll, apresentem-se à Casa Grande imediatamente.



Isso é tudo.

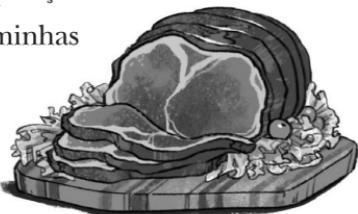


ATUALIZAÇÃO:

Vocês talvez lembrem que, durante as inspeções nos chalés de hoje, vários objetos pessoais pareceram ter sumido. Digo *pareceram* porque, na verdade, Lou Ellen escondeu os objetos por manipulação da Névoa. Quem precisar de mais detalhes sobre a possível reaparição de seus bens deve procurá-la. Chalé de Hermes, minhas desculpas.

Chalé de Hécate, apresente-se aos estábulos dos pégasos. Blackjack e Porkpie estão esperando.

Isso é tudo.





O ANFITEATRO

Um oferecimento de Pete, o Pálico

A poucos passos dos chalés divinos, da Casa Grande e da Colina Meio-Sangue, esse local de reunião tem uma arquibancada de bancos de pedra que se curvam em torno do palco central. Os bancos são tão confortáveis quanto qualquer poltrona de cinema mortal, e nenhum lugar tem vista ruim. Portanto, sentem-se, apreciem o brilho da fogueira e acrescentem suas vozes à cantoria alegre de hits favoritos como “Vovó era uma Górgona” e “Aqui não é Kumbaya; aqui é Esparta!”.



A LOJINHA DO ACAMPAMENTO

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Tragédia! Vocês finalmente chegaram vivos ao acampamento... só para descobrirem que esqueceram a escova de dentes! É fácil mandar uma mensagem de Íris para seus pais mortais pedindo uma nova, mas querem mesmo andar por aí com bafo de *drakon*? A solução é passar na lojinha do acampamento! Aproveitem para checar a linha mais nova de sinos de vento — disponíveis em bronze celestial, prata e concha —, perfeitos para interpretar as vozes de árvores que tagarelam profecias! Se sinos de vento não forem a sua praia, que tal o novo kit de expansão de Mito-magia? As cartas têm imagens holográficas que mudam o aspecto dos deuses de grego para romano. Ele é Ares! Não, é Marte! Não, é Ares de novo! Horas de confronto direto vertiginoso! De camisetas a bolsas, o que vocês precisarem, a lojinha do acampamento é a parada perfeita.

FAZENDO INVENTÁRIO

por Valentina Diaz

Caramba, eu praticamente *morri* quando vi o filme do Apolo. Aqueles garotos lindos com as sanguinhas curtinhas... hum, maravilhoso!

Como filha de Afrodite, estou sempre procurando inspirações de moda no “velho que é novo”. Ver os estilos retrô dos anos 1950 me lembrou um baú trancado marcado como ROUPAS VINTAGE que vi nos fundos da lojinha do acampamento alguns dias atrás. Eu queria olhar o que tinha lá dentro, mas Connor não me deixou entrar atrás do balcão. Ele era tão irritante. Não entendia o conceito de *olhar*.

Inspirada no filme, decidi cuidar do assunto com as minhas próprias mãos (apesar de ter acabado de fazer as unhas). Talvez até encontrasse ideias para uma nova linha de roupas naquele baú. Então fui com tudo!

Entrei na lojinha e quebrei o cadeado do baú (Connor não estava lá). Tive medo de só encontrar camisetas retrô mofadas, meias até os joelhos (que horror!), gravatas finas e outras coisas do século passado. Mas as roupas que en-

contrei eram bem, *bem* mais antigas; estou falando do *milênio* passado. Isso só mostra o que um forro de cedro e sachês de pot-pourri podem fazer para manter as roupas frescas, não é?

A primeira coisa que me chamou atenção nas roupas vintage foram as cores. Vermelho, amarelo, verde, azul, anil: parecia que Íris tinha vomitado ali (mas de um jeito bom). Fiquei surpresa, porque sempre imaginei os gregos antigos vestidos de branco. As roupas nas estátuas de mármore eram assim, não eram? Mas aí, eu me lembrei de uma coisa que Quíron me disse uma vez: as estátuas eram pintadas, e só são brancas agora porque a tinta desbotou. Ao olhar para as roupas no baú, percebi que os gregos antigos *usaram* vestimentas coloridas. Isso me deixou orgulhosa dos meus ancestrais.

Reconheci os estilos na mesma hora. Por cima, havia quítones: túnicas no comprimento de um vestido para as mulheres, até as coxas para os homens e (risadinhas) supercurtas para os atletas homens. Embaixo havia alguns himácios, ou capas, e alguns peplos. Um peplo é um retângulo grande de tecido que pode ser transformado em quase qualquer coisa — como aquelas cangas de praia que podem ser amarradas em um ombro, virar vestidos de frente única, vestidos tomara que caia ou até uma saia (perfeito para o consumidor consciente de seus gastos, aliás). Havia tantos

trajes que tive medo de perder alguma coisa, então peguei vários cabides e pendurei tudo.

— Agora sim. — Eu passei a mão por linho e lã. — Está na hora de me arrumar.

Durante uma hora, experimentei tudo (menos o estrófio, uma faixa de tecido muito parecida com um top tomara que caia, algo que, na minha opinião, nenhuma garota devia usar). Peguei emprestadas joias e sandálias de estilo grego antigo nos muitos depósitos da loja para complementar o visual. Eu estava prendendo o cabelo em uma trança elaborada quando vi uma última coisa no fundo do baú, algo que eu tinha certeza de que não estava lá quando olhei antes.

— Santo cinto de Afrodite! — eu gritei quando peguei... o cinto de Afrodite.

Minhas mãos começaram a tremer. Eu já tinha ouvido falar sobre aquela peça específica, mas nunca a tinha visto pessoalmente. Afrodite era supercuidadosa para decidir quando usá-lo. Feito para a minha mãe por Hefesto (quando eles ainda estavam se falando), o cinto era uma combinação de adereço fashion — uma tira larga forjada de filigrana de ouro (vinte quilates, se não estou enganada) — e magia. Supostamente, qualquer um que a visse usando o cinto era tomado de um frenesi de paixão. Não que minha mãe precisasse de ajuda nesse departamento. Todo

mundo que a vê já fica louco por ela.

Quando peguei o cinto mágico, não pude deixar de pensar se o poder funcionaria em mim. Pensei em levá-lo para um teste pelo acampamento. Eu passaria pelo chalé de certo garoto brasileiro e pararia por tempo suficiente para ele dar uma boa olhada...

Tentador, pensei. Mas, não.

Joguei o cinto de volta no baú. Por quê? Porque tinha ouvido as histórias sobre os objetos amaldiçoados de Hefesto. O cinto talvez não fosse amaldiçoado, mas eu não arriscaria disparar algum feitiço dormente. Além do mais, qualquer item mágico usado pelos deuses podia ser poderoso demais para um semideus.

Até onde sei, o cinto ainda está no fundo daquele baú. Deixei tudo do jeito que encontrei quando fechei a loja. Mas eu me pergunto... o que o cinto da minha mãe estava fazendo lá? Será que um dia vou precisar usá-lo para alguma emergência?

Por enquanto, terei que contar apenas com meu encanto natural. Felizmente, eu puxei minha mãe. Sou boa em despertar frenesis apaixonados...



PONTOS DE
REFERÊNCIA
MÁGICOS

FELIZMENTE
Apollo
esta aquí



CENA: Uma sala decorada com tapeçarias adornadas, velas e tapetes em tons de roxo, vermelho e dourado. No centro há um trono dourado numa plataforma. Apolo, de calça jeans, camiseta branquíssima, jaqueta de couro e óculos de sol, relaxa no trono. Na parede tem um letreiro de néon que diz: FELIZMENTE, APOLO ESTÁ AQUI!

APOLO: Próximo!

[Uma campista entra]

GAROTA: Ó, grande Apolo, deus da profecia, diga: eu vou encontrar o amor?

APOLO: Encontrar o amor? [dá um sorriso para a câmera]
Eu não sabia que você havia perdido!

[Um som de bateria seguido de gargalhadas gravadas]

APOLO: Próximo!

[Um campista entra]

GAROTO: Ó, grande Apolo, deus da profecia, diga: eu vou ser rico?

APOLO: Qual é seu nome, criança?

GAROTO: Albert, grande Apolo.

APOLO: Bom, Albert Grandeapolo, eu prevejo só um jeito de você ser rico...

GAROTO: Qual é?

APOLO: [dá um sorriso para a câmera] É só mudar seu nome

para Rico.

[Um som de bateria seguido de gargalhadas gravadas]

APOLO: Próximo!

[Um campista diferente entra]

GAROTO nº 2: Ó, grande Apolo, deus da profecia, diga: eu vou descobrir quem é meu pai divino?

APOLO: Querido rapaz, a resposta está bem na sua frente.

GAROTO nº 2 [olhando em volta]: Ah, é? Onde?

APOLO: [se levanta e abre bem os braços] Bem na sua frente.

GAROTO nº 2: Não entendi. Estou deixando passar alguma dica?

APOLO: Está deixando passar uma dica, sim. [dá um sorriso para a câmera] Dá até para chamar você de *perdidinho!*

[Um som de bateria seguido de gargalhadas e aplausos gravados]

— Do quadro de comédia “Felizmente, Apolo está aqui!”, escrito e estrelado por Apolo

Comédia? É mesmo? Cara,
estou feliz de não ter vivo na
época dos programas de TV
dos anos 1950...

- PJ



O BOSQUE DE DODONA

Um oferecimento de Pete, o Pálico

*P*siu! Têm sinos de vento? Gostam de limeriques? Querem saber o futuro? Então passem direto pelo riacho Zéfiro e pelo Punho de Zeus e sigam até a floresta que abriga o mais antigo de todos os oráculos. Venham. Não falta muito... É só seguir os sussurros...



A CAVERNA DO ORÁCULO

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Ei, semideuses! Vocês querem um lugar novo para frequentar? Dizem por aí que o lar do oráculo na Colina Meio-Sangue é irado. É todo decorado com cortinas roxas e sofás enormes — com almofadas para dar um toque de cor, é claro! Vejam os murais estilizados, as citações grafittadas e outras obras de arte modernas criadas pelo Oráculo de Delfos, Rachel Elizabeth Dare. Vocês sabem o que dizem: se as tochas estão acesas, as profecias estão na mesa!

UM CASO DE TEPP

por Rachel Elizabeth Dare

E u assusto vocês? Espero que não. A maioria dos campistas novos acha que sou uma esquisitona porque moro em uma caverna, tenho sonhos apavorantes sobre o fim do mundo e elaboro profecias enigmáticas com palavras como *morte*. Não sei por que alguém acharia isso perturbador.

Eu recitei minha primeira profecia menos de um minuto depois de ter aceitado o espírito de Delfos (se vocês quiserem saber sobre os eventos desencadeados por *essas* palavras, é só perguntar a qualquer campista que estava presente. Se quiserem perguntar a um campista que morreu na ocasião, Nico di Angelo talvez consiga arranjar um encontro). Achei que estivesse preparada para a experiência. Tipo, eu tinha visões e via coisas estranhas o tempo todo. Que diferença ia fazer fundir minha mente com um espírito antigo?

Resposta: muita. Por sorte, o deus Apolo estava perto para me ajudar a chegar à Casa Grande.

— Você está sofrendo de TEPP — disse ele quando me levou escada acima até um leito vazio de hospital.

— TEPP? O que é isso? — perguntei pouco antes de vomitar em uma lixeira próxima.

— Transtorno do estresse pós-profético. É só ficar deitada. Vai passar.

— Tem certeza?

Ele fez uma careta.

— Alô? Deus da profecia, lembra?

— Por falar nisso: por que você precisa de um oráculo?
Por que não elabora suas próprias profecias?

Ele olhou para o céu e emitiu a resposta em formato de haicai:

“Eu sou um deus livre

Sou sole música, ok?

Horálio é chato.”

Pensei em perguntar se a última linha tinha quatro ou cinco sílabas métricas. Mas deixei isso pra lá, achando que ele devia estar certo, já que era o deus da poesia.

Em seguida, fiz outra pergunta:

— Por que o oráculo não pode ter namorado?

Não sei por que perguntei isso. Não estava interessada em ninguém (bom, não mais, pelo menos). Acho que foi só curiosidade.

Ele não respondeu imediatamente. Apenas arrancou

uma folha de um loureiro próximo e a esmagou entre os dedos. O ar se encheu do aroma pungente.

- O amor pode enevoar a mente — disse ele, por fim.
- Um oráculo com visão obstruída não serve para nada.
- A voz estava pesarosa, e lembrei que ele já tinha se apaixonado por uma ninfa chamada Dafne que virou um loureiro para fugir das atenções amorosas dele. Acho que Apolo entendia bem sobre mentes enevoadas.

Mudei de assunto.

- Por que as profecias precisam ser tão confusas? Por que eu não posso dizer diretamente o que vai acontecer?

Ele deu um suspiro, como se tivesse respondido a mesma pergunta um milhão de vezes antes (o que, considerando sua imortalidade, era bem possível).

- Isso seria tão divertido quanto um quebra-cabeça de duas peças. Mistério, intrigas, perigo, rimas incomuns, é isso que torna uma profecia memorável! Veja esta, por exemplo:

*“Pinochle e pingue-pongue, ambrosia e néctar no copo,
Um sótão com um Oráculo, um leopardo sem corpo,
Um centauro cadeirante, um amante de vinhos punido,
Esse onfalo Meio-Sangue vai receber semideuses perdidos.”*

Sinceridade total: tive que pesquisar a palavra *onfalo*. A

primeira sílaba é a tônica, como em ênfase. A palavra significa *umbigo*, querendo dizer o ponto central de alguma coisa, mas acho que dá para usar assim para impressionar os amigos. *Acho que vou fazer um piercing no onfalo quando ficar mais velho*. Ou para debochar dos inimigos. *Você não sabe onde fica seu onfalo? Que burro!*

Mas essa contemplação do umbigo veio depois. Naquele momento, Apolo estava olhando para mim com expectativa.

— Certo. A profecia descreve Quíron, Dioniso e a Casa Grande. Foi fácil.

— Fácil para você — concordou Apolo. — Mas e se eu dissesse que essa pérola profética foi dita mais de mil anos atrás?

Tive uma visão repentina de pessoas da época ouvindo palavras como *pinochle* e *pingue-pongue*. Só os deuses sabiam o que achavam que queriam dizer. Comida? Armas? Roupas? Eles não deviam ter ideia. E o que Quíron entendeu da parte do centauro cadeirante?

A verdade me atingiu como um pano frio e molhado na cara. A não ser que fossem imortais, as pessoas que ouviram aquela profecia morreram sem entender nada. Elas podem ter enlouquecido ou até perdido a vida em missões tentando decifrar o significado.

O pensamento me deixou muito triste, depois ansiosa

em relação às profecias que eu poderia dizer um dia.

— Apolo — sussurrei —, as minhas palavras vão enviar pessoas em missões impossíveis?

— Ah, Rachel... — Apolo deu um tapinha reconfortante na minha mão. — Vão, sim.

— Ah, que maravilha. — Eu não pretendia parecer amarga, mas, sinceramente, estava começando a pensar duas vezes sobre essa coisa de ser oráculo.

Apolo se levantou.

— Você precisa descansar — disse ele. — Mas, antes de ir, tenho uma coisa para você. — Ele apontou para o teto e um raio de luz dourada saiu da ponta do seu dedo. Um momento depois, um presente mal embrulhado em papel dourado caiu ao meu lado (descobri depois que o raio de luz quase fez os irmãos Stoll terem um ataque cardíaco). — Abra.

Dentro havia um banco de três pernas meio bambo.

— Hã... obrigada?

— É o original — disse ele. — De Delfos. Bom, do sótão da Casa Grande, mais recentemente, onde ficou sob o traseiro de sua predecessora por tempo demais.

Foi aí que entendi.

— Este é o banco de três pernas de Delfos, no qual o primeiro oráculo se sentou milhares de anos atrás. Por que você está me dando?

— Eu acho que podia ter deixado você tentar roubá-lo — disse Apolo, coçando a cabeça —, mas isso não deu muito certo para Héracles quando ele tentou. Ele foi punido com um ano de trabalho de mulher pelo crime.

Ergui uma sobrancelha.

— Como é? Trabalho *de mulher*?

Apolo fez um sinal de indiferença.

— Trabalhos domésticos, tarefas, tanto faz. O que importa é que, para um cara durão como Héracles, lavar louça e varrer o chão foi um soco merecido no ego. — Ele deu um tapinha amoroso no banco. — Muitas mulheres poderosas se sentaram aqui.

— Fico honrada de acrescentar meu traseiro à lista. — Quando as palavras saíram da minha boca, percebi que foram sinceras. Para o bem ou para o mau, eu era o novo Oráculo de Delfos. Comemorei a ocasião importante vomitando de novo.

As coisas ficaram meio quietas na minha caverna ultimamente (a não ser que meu chilique recente que estragou o mural, virou o sofá e destruiu as cortinas conte, o que seria um exagero). Por algum motivo, a chama piloto da profecia se apagou, e Apolo não conseguiu reacendê-la.

Mas não se preocupem. Prevejo que vou voltar a soltar

fumaça verde e recitar profecias confusas quando vocês estiverem prontos para uma missão. E algo me diz que isso vai acontecer logo, logo...

A FRONTEIRA MÁGICA

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Cansados de viver com mortais com cheiro de cecê, charuto e alho? Atravessem a fronteira e deixem o fedor para trás! Movida pela Névoa mais poderosa e com garantia de repelir até os monstros* mais determinados e os mortais mais xeretas, essa barreira invisível cerca o Acampamento Meio-Sangue com a melhor proteção de semideuses que a magia pode conjurar. E não é só isso! Como bônus, vocês serão envolvidos por um clima delicioso de primavera o ano todo. Portanto, se estiverem prontos para se despedir do fedor, da lama e da morte certa, atravessem a fronteira ainda hoje!

* Algumas restrições se aplicam. Com exércitos invasores e estátuas animadas gigantescas e hostis, os resultados podem variar.



O PINHEIRO DE THALIA E O VELOCINO DE OURO*

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Criada pelo próprio Zeus para conter a força vital da filha moribunda, Thalia Grace, essa árvore histórica marca o limite do Acampamento Meio-Sangue. O pinheiro floresceu por cinco anos, fortalecendo a fronteira com sua magia. Mas Luke Castellan, subordinado do mal de Cronos, o contaminou com o veneno da velha Píton. A valente árvore se agarrou à vida até que o Velocino de Ouro, o antigo cobertor místico feito da pele de um carneiro voador, restaurou seu vigor. Os poderes curativos do Velocino até libertaram Thalia da prisão no pinheiro — aposto que ela nunca mais vai querer tomar xarope de bordo na vida! Atualmente, o Velocino de Ouro e a Atena Partenos energizam as barreiras protetoras do acampamento, mas a árvore continua sendo um tributo à coragem de Thalia Grace. Também tem um ótimo cheiro.

*Aproximem-se por sua conta e risco. Peleu, o dragão guardião, só parece estar dormindo.

UMA VISÃO DO LADO DE FORA

UMA CONVERSA POR VIDEOCONFERÊNCIA

COM SALLY JACKSON E FREDERICK CHASE

por Thalia Grace e Leo Valdez

THALIA: Leo, já botou esse treco idiota para funcionar? O quê? Não estou ouvindo! *O quê?* Deuses, e as pessoas se perguntam por que me juntei à deusa Ártem... Ah. Oi, pessoal. Aparentemente, eu deixei Leo no mudo.

LEO: Você ficaria surpresa com a frequência com que as pessoas fazem isso comigo.

THALIA: Ficaria? Bem, estamos conversando com Sally Jackson, mãe de Percy, e Frederick Chase, pai de Annabeth, em uma videoconferência que Leo jura que vai dar certo.

LEO: Eu jurei? Não pelo rio Estige, disso pode ter certeza!

SALLY: Oi, Thalia, querida. Você está com uma aparência particularmente punk hoje. E Leo...

LEO: Com uma beleza fervente como sempre, não é?

SALLY: Bom, fervente, pelo menos. Você está pegando fogo.

LEO: Ops. Vou apagar. Pronto.

THALIA: Então... Estamos aqui para saber como pais mortais se sentem em relação ao Acampamento Meio-Sangue. Sra. Jackson, dr. Chase, vocês nunca visitaram o acampamento,

certo?

SALLY: Isso mesmo. Apesar de ver através da Névoa melhor do que a maioria dos mortais, não consigo atravessar a fronteira mágica. Acho que, se alguém me desse permissão para entrar, eu talvez conseguisse, mas mesmo assim não tenho certeza. O mais perto que cheguei foi o cume da Colina Meio-Sangue, e, sinceramente, não estou ansiosa para repetir a experiência.

LEO: É, o dragão Peleu talvez lanchasse você. Ou a Atena Partenos poderia fritá-la com os olhos de raio laser. Espere... a estátua tem olhos de raio laser ou é só coisa da minha cabeça? Não que eu quisesse que você fosse frita, sra. J.

SALLY: Obrigada, querido, é reconfortante saber.

THALIA: E você, dr. Chase?

FREDERICK [coloca o modelo de avião em que estava mexendo de lado]: Hum? Ah, sim. O acampamento. Não, eu nunca fui lá, mas seria fascinante estudá-lo de um ponto de vista histórico. Pelo que Annabeth me contou, a única mortal não convidada a passar ilesa foi Rachel Dare.

THALIA: Eu soube de um entregador de pizza uma vez... mas acho que era só uma lenda. Sra. Jackson, talvez você lembre que eu estava lá, no formato de pinheiro, na primeira vez em que Percy Jackson atravessou a fronteira. Mas não lembro porque... bem, eu era uma árvore.

SALLY: Eu mesma não consigo lembrar direito os detalhes.

FREDERICK: Tinha algo a ver com um Minotauro?

SALLY: Tinha *tudo* a ver com um Minotauro.

THALIA: Não posso dizer que minha primeira vez na fronteira foi muito melhor. Estava lutando com monstros um minuto e, *ZAP!*, soltando seiva de árvore no seguinte.

FREDERICK: Minha nossa, Thalia, acabei de perceber... eu nunca agradeci a você por ter salvado a vida de Annabeth naquele dia!

THALIA: Não tem problema, dr. Chase, está tudo bem.

FREDERICK: Que tal eu mandar de presente este modelo do biplano Kinner Airster de 1921 de Amelia Earhart que acabei de terminar? É uma réplica linda!

THALIA: Não precisa. Mas me contem, os dois, agora que as coisas se acalmaram no mundo dos semideuses, vocês não gostariam de conhecer o Acampamento Meio-Sangue?

SALLY: Bem... sim, claro, se não houvesse Minotauros nem, hã, impedimentos que disparam raios laser. Na verdade, depois do primeiro verão de Percy lá, eu *perguntei* a Quíron se ele abriria o acampamento só por um dia para as famílias poderem visitar. As famílias mortais, claro.

LEO: Imagino que Quíron tenha negado.

SALLY: Sim.

LEO: Espera aí... ele disse sim?

SALLY: Não, ele disse não.

LEO: Estou confuso.

THALIA: E isso lá é novidade?

SALLY: Quíron disse que fez um dia de visitas uma vez, uns cem anos atrás. Mas não deu muito certo.

THALIA: O que aconteceu?

SALLY: De alguma forma, um eidolon, um manticore e um pônei de festa insatisfeito descobriram. O eidolon possuiu a meia-irmã de um campista, o centauro pegou uma capa da invisibilidade e o manticore se disfarçou de cachorro de uma família. Eles se infiltraram no acampamento.

THALIA: Não foi um plano ruim, mas eu prefiro um ataque direto.

SALLY: Poderia ter dado certo, só que o centauro não era o *kopis* mais afiado na gaveta. Ele não conseguia parar de se exibir durante a apresentação de arquearia. Acertou três flechas na mosca antes de repararem que o arco estava flu- tuando no ar.

THALIA: E o manticore e o eidolon?

SALLY: Pegaram o manticore dando cortadas nas bolas de vôlei. Com os espinhos da cauda, ou seja, não do jeito certo.

THALIA: Já existiam bolas de vôlei cem anos atrás?

FREDERICK: Sim! O voleibol, ou *mintonette*, como era originalmente chamado, foi inventado em 1895 por William G.

Morgan em... Desculpem. Uma vez professor, sempre professor.

SALLY: O eidolon foi quem causou a maior destruição. Jogaou um jarro de fogo grego na parede de escalada, que ficou em chamas durante horas. Foi quando Quíron teve a ideia de acrescentar lava de forma permanente.

THALIA: Esse Quíron... sempre encontrando maneiras de transformar desafios mortais em desafios mortais ainda piores. E o que aconteceu com os invasores?

LEO: Festus!

FREDERICK: Saúde.

SALLY: Acho que ele quer dizer Festus, o dragão de bronze.

LEO: O próprio! Vocês sabiam que ele foi originalmente construído para patrulhar a fronteira? Pelo que eu soube, ele tinha um corpo de matar na época. Literalmente: ele tinha uma placa externa com espetos para poder usar o corpo como arma. Cara, aposto que ele surrou aquele manticeiro até ele voltar para o Tártaro!

SALLY: Quíron mencionou mesmo golpes corporais. Quanto ao eidolon, foi necessário juntar os poderes dos filhos de Afrodite para usar o charme e tirar o espírito de dentro da garota.

LEO: E o centauro?

SALLY: Quíron resolveu a questão da raiva do colega centauro. Tinha alguma coisa a ver com não receber uma

quantidade justa de *root beer* quando ele esteve no acampamento pela última vez. Quíron, muito gentil, deixou que ele voltasse para a tribo apenas com um aviso. Mas o acampamento nunca mais teve um dia de visitas.

THALIA: Acho que entendo por quê. E agora que estou pensando no assunto, um dia da família pode ser deprimente para os campistas que não *têm* família. Afinal... quem viria me visitar? Ou visitar Leo?

LEO: Fale por você, Garota-Árvore. Minha família pode ser pequena, mas todas as moças viriam até mim feito mariposas atraídas pela minha chama. Ah, sim!

THALIA: Ah, *eca*.

FREDERICK: Calma, calma. Nós visitaríamos vocês dois! Hã, quer dizer, se vocês marcarem *mesmo* um dia de visita e se eu conseguir me lembrar de botar a data no calendário...

SALLY: [tossindo] Acho que o importante é que eu sei que Percy e vocês todos têm um lugar seguro para ficar. Não sinto necessidade de visitar o acampamento. É reconforçante saber que, quando meu filho está aí, ele está com amigos que vão ficar ao lado dele.

LEO: Também na frente, atrás e em cima. Mas meu limite é embaixo.

SALLY: Mas tem uma coisa que eu gostaria de deixar registrada. Uma coisa com que acho que todos os pais mortais concordariam.

THALIA: Claro, vá em frente, sra. Jackson.

SALLY: Semideuses, nós amamos vocês.

FREDERICK: Concordo.

SALLY: Mas, se vocês não começarem a nos enviar mensagens de Íris com mais frequência, vamos mandar o treinador Hedge pegar no pé de vocês. Tomem cuidado e nos deem orgulho. Vocês sempre conseguem!



A ATENA PARTENOS

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Recentemente recuperada de uma enorme teia de aranha nas profundezas de Roma, essa estátua criselefantina* valiosíssima de doze metros da deusa Atena carrega como acessórios uma coroa de esfinge e grifo, uma estátua pequena da deusa Nice, um escudo e uma cobra. Exala uma magia protetora e um tanto agressiva de sua nova casa no topo da Colina Meio-Sangue.

* Feita de ouro e marfim.

UM PEPLO PARA ATENA

por Malcolm Pace

Se vocês perguntarem a qualquer pessoa daqui, vão dizer que sou um cara ponderado. Que valoriza a lógica e dá pouco espaço ao drama. Um semideus que pensa antes de agir. Uma característica dos filhos de Atena, eu acho.

Por isso, fiquei um pouco apavorado quando comecei a ter visões.

Semideuses têm pesadelos de tempos em tempos, como vocês vão descobrir em breve, infelizmente. Mas essas visões aconteciam quando eu estava acordado. Eu podia estar andando pelo acampamento, pensando na vida, e do nada — *BAM!* — meu cérebro era inundado de imagens de algum festival grego antigo. Eu vi eventos atléticos como os Jogos Olímpicos, além de competições de música, leituras de poesia e até concursos de beleza. Testemunhei vencedores ganhando ânforas de azeite de oliva (supervaliosas na época). Vi um desfile que acabou com um pano colorido enorme sendo enrolado numa estátua de Atena em tamanho real em uma espécie de cerimônia.

Esse slide show mental passou pela minha cabeça em quatro ocasiões distintas. Na quarta vez, eu quis respostas.

Um: que festival era aquele? Dois: de onde as visões estavam vindo? Três: por que *eu* as estava tendo?

Tive a resposta à primeira pergunta numa pesquisa rápida na biblioteca do chalé. Em um livro havia uma descrição da Grande Panateneia, um festival em homenagem à minha mãe que acontecia em intervalos de quatro anos em Atenas. Descobri que a estátua de madeira era Atena Polias, que queria dizer Atena “da cidade”, e o pano era um peplo especial (um traje versátil que podia ser usado como saia longa, conjunto de blusa e saia, xale ou... Deuses, eu estou falando que nem a Valentina! Desculpem!) com imagens dos maiores triunfos de Atena, como a vez em que ela derrotou o gigante Encélado.

Então eu estava vendendo a Grande Panateneia. Agora, eu só precisava descobrir de onde as visões estavam vindo e por que eu as estava tendo.

O “de onde” acabou sendo surpreendentemente fácil de resolver. Toda vez que as visões apareciam, eu estava perto da Colina Meio-Sangue. Portanto, era apenas lógico supor que alguma coisa naquela área estava causando as visões. Conclusão: essa coisa era a Atena Partenos.

Se vocês não acreditam que isso é possível, subam a Colina Meio-Sangue e sintam o poder da Atena Partenos. A estátua irradia magia. Os olhos dela nos seguem. Parece tão

real que esperamos que ela fale a qualquer momento. Acreditam, depois de sentir o seu poder, vocês entenderão por que decidi que a estátua estava canalizando as visões do passado para a minha cabeça.

Restava apenas o por quê. Explorei várias possibilidades, mas voltava sempre a uma: minha mãe estava me dando uma dica não muito sutil. Deduzi que ela sentia falta de um festival dedicado apenas a ela. Deduzi também que queria que eu ressuscitasse aquele festival aqui no Acampamento Meio-Sangue. Ela nunca apareceria para me dizer isso, claro. Exigir ser homenageada não é seu estilo. Foi por isso que usou a estátua como mensageira.

Para ter certeza, sussurrei minhas conclusões para a Atena Partenos. Sim, eu me senti meio bobo de falar com uma estátua, e é claro que a estátua não respondeu. Nem minha mãe. Não diretamente, pelo menos. Mas, naquela noite, uma ânfora de azeite de oliva apareceu ao lado da minha cama. Isso queria dizer que ela estava me dando um presságio favorável ou que queria que eu fizesse *um monte* de pizzas. Achei que era a primeira opção.

Na manhã seguinte, contei tudo para meus irmãos e para Quíron. Os filhos de Atena ficaram animados para organizar o festival, e Quíron (que tinha ido à Panateneia original

na Grécia Antiga) deu sinal verde para o projeto.

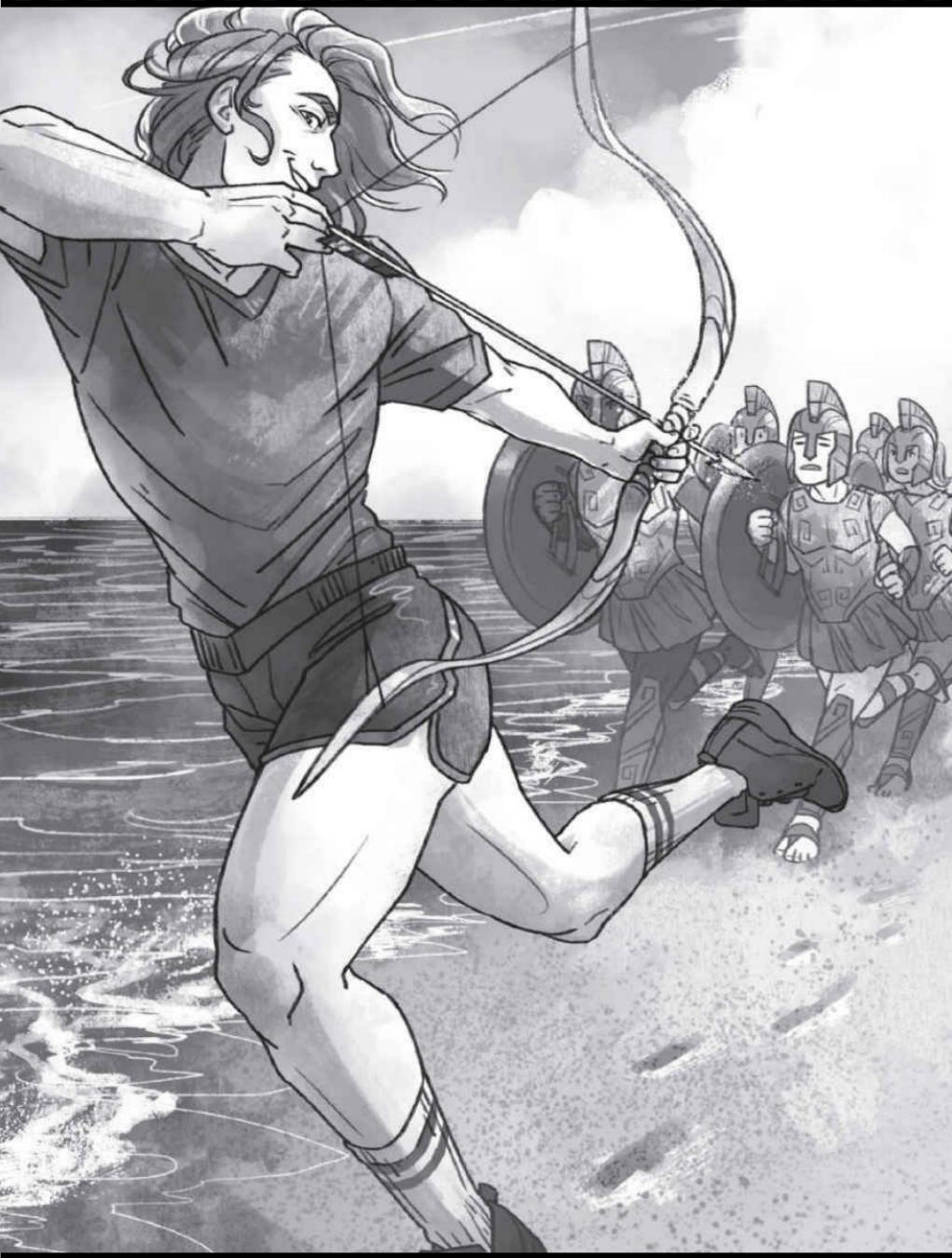
Nossa Panateneia inaugural do Acampamento Meio-Sangue está marcada para agosto, coincidindo com as datas do festival original e com o dia em que minha mãe “saiu da cabeça de Zeus”. Isso dá a nós, filhos de Atena, um ano para construir uma estátua de madeira de Atena Polias, tecer um peplo gigantesco, organizar as competições e planejar a procissão. Alguns dos meus irmãos sugeriram só fazer um peplo para a Atena Partenos, mas acho que não há tecido suficiente em Long Island para fazer um poncho tão grande, e os atenienses de antigamente não faziam assim. Eles usavam uma estátua de madeira feita especificamente para o festival. Quero honrar a tradição porque, bem, o objetivo é trazer a tradição de volta.

Se estou com medo de não ficar tudo pronto a tempo? Não. Como filhos de Atena, planejar e organizar está no nosso sangue. Além do mais, outros campistas já estão se oferecendo para ajudar. Se vocês quiserem participar, a lista de voluntários está na porta do chalé 6.

E a minha mãe? Acho que ela aprovou. Na última vez em que passei pela Colina Meio-Sangue, eu juro que vi a Atena Partenos piscar.



ÁREA DE
TREINAMENTO



CENA: Apolo corre de costas pela praia, disparando flechas com o arco dourado. Ele está sendo seguido por campistas vestidos em trajes de combate, em formação militar.

APOLO: Eu ouvi de muitas fontes!

CAMPISTAS: A gente ouviu de muitas fontes!

APOLO: Que o deus do sol tem ouro aos montes!

CAMPISTAS: Que o deus do sol tem ouro aos montes!

APOLO: É um arqueiro de mão cheia!

CAMPISTAS: É um arqueiro de mão cheia!

APOLO: Ai [Apolo tropeça e cai de bunda no chão]

Eu caí na areia!

CAMPISTAS [correndo em volta de Apolo]: Ai!

Ele caiu na areia!

APOLO: Foi de propósito, não botem pilha!

CAMPISTAS: Foi de propósito, não botem pilha!

APOLO [tenta se levantar, mas volta a cair]: Ai! Machuquei a panturrilha!

CAMPISTAS: Ai! Ele machucou a panturrilha!

APOLO [de cara feia e começando a brilhar]: Se vocês querem viver...

CAMPISTAS: Se a gente quiser viver...

APOLO [brilhando ainda mais]: PAREM DE REPETIR

TUDO QUE EU DISSER!

CAMPISTAS: PAREM... hum...

- Cadênci a militar escrita, cantarolada e encerrada abruptamente por Apolo

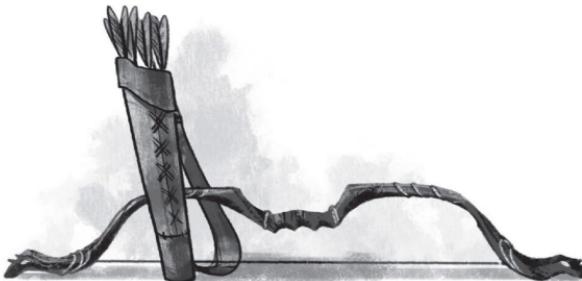
Melhor cena.
- PJ



O ARSENAL

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Localizado em posição estratégica e com um estoque de lanças, espadas, adagas, escudos, arcos, flechas e clavas que vai até o teto, o arsenal é uma parada imperdível para os que precisam de armas mortais. Se procurarem bem, talvez encontrem alguma imbuída de habilidades mágicas. Não enrolem: seu instrumento de perfurar, cortar, talhar e golpear aguarda vocês!

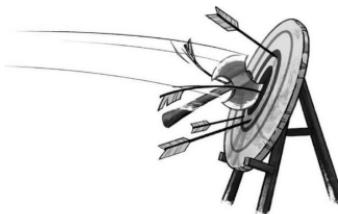




A PAREDE DE ESCALADA

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Onde é que diversão combina com lava? Na parede de escalada, claro! Originalmente criada para apurar os reflexos e testar a coordenação dos semideuses, esta parede se tornou uma garantia de gritos aterrorizados. Se uma queda não levar vocês para a enfermaria da Casa Grande, as paredes móveis ou o magma derretido farão isso. Portanto, podem subir. Só não olhem para baixo!



A ARENA E O CAMPO DE ARCO E FLECHA

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Mais sangue de semideuses foi derramado na arena do que em qualquer outro lugar do acampamento. Então, o que vocês estão esperando? Vistam suas armaduras e se preparem para suar, porque vocês *nunca* treinaram tanto na vida! Vão usar todos os grupos musculares enquanto golpeiam com a espada, manejam a lança, atacam com o escudo e perfuram com a adaga. E isso é só o aquecimento! Agora que seu sangue está circulando (dentro do corpo, fora do corpo, tanto faz), está na hora de testar as habilidades contra um boneco de palha... ou de testar a *courage* contra um oponente. Mas lembrem-se: os golpes são reais e o sangue também, portanto não baixem a guarda!

Ataques a distância são mais seu estilo? Não se preocupem! A um arremesso de dardo da arena fica o campo de arco e flecha, com uma variedade de alvos coloridos desafiando vocês a acertá-los com uma flecha. Só tomem cuidado com projéteis errantes!

O DESAFIO DE PAZ DE ARES

por Ellis Wakefield

Para ser um bom conselheiro-chefe, é preciso ser mais do que o campista mais velho do chalé. É preciso ser líder — inteligente, forte, decidido, corajoso — e também um lutador destemido. Clarisse La Rue, nossa conselheira-chefe anterior, era todas essas coisas e mais. Sherman Yang? Quanto a ele, eu não tenho tanta certeza.

Sherman assumiu a função quando Clarisse foi embora do Acampamento Meio-Sangue para fazer faculdade. Ele era um típico filho de Ares, o que significa uma máquina de luta feroz e cheia de músculos com paixão por batalhas sangrentas e desdém pela paz. Mas, por mais impressionantes que essas qualidades fossem, seriam suficientes para nos levarem à vitória sobre os outros chalés? Se não... Bem, digamos que eu o estava estudando secretamente para encontrar seu calcanhar de Aquiles.

Pouco tempo depois que Sherman assumiu a posição, o chalé de Ares teve uma pontuação ruim na inspeção diária do acampamento. Uma de minhas irmãs havia deixado um prato de carne com molho barbecue grudento e adocicado embaixo da cama, e estava coberto de formigas. Não

os *myrmekos* gigantescos, que preferem coisas brilhantes a carnes defumadas. Na verdade, não haveria problema se os *myrmekos* tivessem invadido. As coisas andavam tão calmas ultimamente que eu não teria me importado em sair no braço com eles, espada contra mandíbula.

Nossa tarefa daquele dia era a preparação da arena e do campo de arco e flecha. Eu adorava praticar nas zonas de combate, mas arrumar depois e deixar tudo pronto para a sessão seguinte? Eu preferia enfrentar o Leão da Nemeia, e, pela expressão dos meus colegas de chalé, eles pensavam o mesmo. Nós teríamos nos sentado no chão em protesto se protestos pacíficos não nos repugnassem tanto.

Então fomos para a arena. Para minha surpresa, vários campistas de outros chalés estavam lá. Sherman também, o que me surpreendeu um pouco, porque ele nunca era o primeiro a chegar quando tínhamos tarefas a fazer.

— Chalé de Ares! — gritou ele. — De joelhos!

Eu não entendi nada. Nós tínhamos que fazer os preparativos. E por que todos os outros campistas estavam lá? Ainda assim, nós, filhos de Ares, nos ajoelhamos ao mesmo tempo e esperamos para ver o que aconteceria.

— Estou organizando uma corrida de revezamento amigável hoje — anunciou Sherman para todo mundo. — Quem quer participar?

Os filhos de Ares começaram a levantar as mãos, naturalmente. Eu ainda não entendia por que Sherman estava organizando uma corrida em vez de nos mandar fazer nossas tarefas, mas eu que não ia discutir.

Ele fez um gesto impaciente para nós.

— Não, não, não vocês, chalé de Ares. Vocês só estão aqui como juízes. Essa corrida é na arena e no campo de arco e flecha, e vocês conhecem essas partes muito bem. Não seria justo.

Justo? Como *aquele* cara podia ser o conselheiro-chefe do nosso chalé? Eu teria ido embora com nojo se não tivesse reparado no brilho malicioso em seus olhos: Sherman estava tramando alguma coisa. Eu não fazia ideia do que era, mas queria descobrir.

— O que vamos ganhar com isso? — perguntou Cecil Markowitz. Aquele garoto estava sempre querendo algum prêmio.

Sherman deu um sorriso malicioso.

— Quem terminar primeiro vai poder disparar o canhão de camisetas hoje à noite.

O anúncio deixou todo mundo empolgado. Armas de fogo não eram preferência no Acampamento Meio-Sangue, a maioria dos campistas preferia as armas tradicionais da Grécia Antiga. O canhão de camisetas do chalé de Ares era uma das poucas exceções. Disparava as peças de roupa do

acampamento quinze metros no ar. Era muito popular durante as cantorias ao redor da fogueira e nas partidas de vôlei.

Depois de um pouco de conflito e debate, cinco competidores tomaram a dianteira: Will Solace, Miranda Gardiner, Billie Ng, Cecil Markowitz e Damien White. Eu estava apostando em Will ou Damien como vencedores do que quer que Sherman tivesse elaborado. Will por ser inteligente e rápido. Damien porque era ardiloso.

— Competidores! — Sherman levantou a mão aberta.
— Esta corrida consiste de cinco tarefas, que são as seguintes: cada um de vocês precisa afiar as lâminas de duas espadas de treino. Depois, substituir quatro alvos de arquearia por novos. Quando acabarem, precisam polir um escudo. Por fim, botar no lugar os membros e a cabeça de um boneco de palha. Aí, é só voltar até aqui. — Sherman fechou os dedos em punho. — Alguma pergunta?

Eu estava mordendo o lábio para não abrir um sorrisinho. Tinha que tirar o chapéu para Sherman, ele elaborou um ótimo plano para mandar os outros campistas fazerem nossas tarefas. Não havia nada como a promessa de disparar uma arma enorme para impedir que as pessoas pensassem direito.

Sherman alinhou os competidores e gritou:

— Já!

Eles saíram correndo. Vinte minutos depois, Miranda cruzou a linha de chegada. Ofegante, ela ergueu um punho de triunfo no ar. Sherman deu um abraço nela, mas soltou rapidamente, com um sorriso encabulado e o rosto vermelho. Nós, filhos de Ares, comemoramos com animação a vencedora, as tarefas que não precisávamos fazer e, mais do que tudo, Sherman, nosso incrível líder.



A QUADRA DE VÔLEI

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Sejam vocês atletas profissionais ou apenas campistas procurando uma boa competição, não tem lugar melhor do que a quadra de vôlei para sentir o sol nas costas, o vento no cabelo ou uma bolada na cara. Venham para jogar, para assistir e para pegar uma camiseta do canhão de camisetas do chalé de Ares — venham!

A VIRADA

por Laurel e Holly Victor

LAUREL: Vejam bem: nós estamos encarregadas da quadra de vôlei.

HOLLY: Temos que deixá-la pronta para uso.

LAUREL: Isso me dá raiva.

HOLLY: A quadra?

LAUREL: Não, o fato de os campistas jogarem por... por...

HOLLY: Por o quê?

LAUREL: ...*por diversão!*

HOLLY: Que nojo! Não faz sentido!

LAUREL: Vai contra o nosso legado.

HOLLY: Verdade. Os gregos antigos amavam organizar esportes competitivos.

LAUREL: Alô, alguém já ouviu falar nos Jogos Olímpicos?

HOLLY: Ou na Panateneia?

LAUREL: Havia arenas de areia para todo lado na época. Os gregos antigos praticavam luta livre e boxe nelas.

HOLLY: Chamavam essas arenas de *palestras*.

LAUREL: Em homenagem a Palestra, a deusa que inventou a luta livre.

HOLLY: Ouviram isso, rapazes? A *deusa* da luta livre.

LAUREL: *Girl power!*

HOLLY: Os atletas lutavam nus.

LAUREL: Então não havia onde esconder armas.

HOLLY: Palestra mandava no ringue.

LAUREL: Como a gente manda na quadra.

HOLLY: Victor, 20. Oponentes, 0. Quero ouvir um *Viva!*

LAUREL: Viva! Sabe quem eu queria enfrentar?

HOLLY: Eu sei quem *eu* queria enfrentar.

LAUREL E HOLLY: As Caçadoras.

HOLLY: Vejam só, novatos. Quando as Caçadoras estão no acampamento, nós jogamos Capture a Bandeira.

LAUREL: Caçadoras, 56. Meio-Sangue, 0. Resultado inaceitável.

HOLLY: Por isso, vou esconder as bandeiras da próxima vez em que elas vierem.

LAUREL: Não dá para brincar de Capture a Bandeira sem bandeiras!

HOLLY: A gente vai fazer um desafio de vôlei.

LAUREL: As irmãs Victor contra as Caçadoras. Duas delas contra nós duas.

HOLLY: As Caçadoras vão parecer filhotinhos assustados.

LAUREL: Cervos olhando para o lado errado da flecha.

HOLLY: Salada verde olhando para o lado errado do garfo.

LAUREL: Como é que é?

HOLLY: Estou virando vegetariana.

LAUREL: Ah, eu também.

HOLLY: Desde quando?

LAUREL: Desde antes de você decidir.

HOLLY: Eu decidi primeiro!

LAUREL: Não decidiu, não.

HOLLY: Decidi, sim.

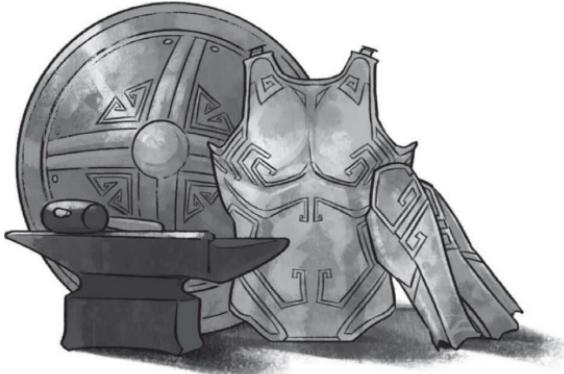
LAUREL: Chega dessa conversa.

HOLLY: Só acaba quando eu disser que acabou!

LAUREL E HOLLY: Acabou!



TRABALHOS
MANUAIS



A FORJA

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Vocês estão fazendo uma caminhada pelo bosque, pensando na vida, quando, *WHAM!*, um pedaço de bronze celestial cai do céu e quase acerta sua cabeça. O que vocês fazem agora? Eu digo o quê: é só levar o bronze para o lugar mais quente do acampamento, a forja! Os campistas do chalé 9 vão vibrar com a oportunidade de martelar o metal místico até transformá-lo em arma, escudo, armadura ou até um elmo! Quando estiverem lá, vocês talvez tenham um vislumbre do nosso ciclope favorito, Tyson. E talvez consigam fazer os filhos de Hefesto pedirem ao pai para na próxima vez prestar mais atenção onde ele joga o lixo.





O CENTRO DE ARTES E ARTESANATO

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Os sumos criativos correm livremente nesse estúdio arejado. É o lugar favorito dos filhos de Atena, que vão até lá para esculpir, pintar, tecer e fazer cerâmica. Todos estão convidados a abraçar seu lado artístico (e também a parte da frente e do alto, mas evitem abraçar a traseira). Meadas de lã tingida naturalmente, cavaletes com telas esticadas, blocos de mármore e argila e todas as ferramentas e tintas que poderiam desejar aguardam vocês!





O BUNKER 9

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Uma oficina enorme e subterrânea, escondida no meio da floresta, na base das colinas a oeste. O bunker 9 foi lacrado depois da primeira guerra civil dos semi-deuses e acabou caindo no esquecimento. Por mais de cento e cinquenta anos, aguardou como uma cápsula do tempo esperando para ser descoberto. Mas agora, graças ao toque de fogo de Leo Valdez, seus segredos e suprimentos mecânicos estão ao alcance de todos. Estão curiosos o bastante para se aventurarem?

O NÚMERO 130 NO BUNKER 9

por Nyssa Barrera

O bunker 9 é um lugar incrível. Mas, se vocês forem lá, fiquem longe do cantinho escuro nos fundos. Tem uma coisa ruim lá. Se decidirem olhar, sigam meu conselho: não toquem. Acham que estou brincando? Então continuem lendo.

Em um fim de tarde, Connor Stoll, Sherman Yang, Valentina Diaz, Paulo Montes, Butch Walker e eu estávamos na praia quando começamos a conversar sobre maldições.

— Lembram a maldição da parelha de versos rimados que o chalé de Apolo lançou aquela vez? — perguntou Butch. — “Estou indo na sua direção / Então se preparem para a inspeção!”

Valentina riu.

— Meu chalé criou uma anos atrás, chamada maldição amorzinho. Qualquer pessoa com um interesse romântico secreto sentia compulsão de chamar o objeto de sua afeição de “amorzinho”. — Ela olhou para Paulo por baixo dos cílios compridos. — O que aconteceria se eu lançasse essa

maldição agora?

Paulo sorriu sem entender nada.

Sherman cutucou meu ombro.

— E você, Nyssa? Tem alguma história boa de maldições aqui do acampamento?

Eu me remexi, inquieta.

— Só uma.

— Qual? Conta pra gente.

— Não posso contar. É algo que eu teria que *mostrar*.

Eu queria deixar o assunto de lado, mas eles não permitiram. Insistiram até eu finalmente dizer:

— Tudo bem. Esperem aqui.

Voltei para o meu chalé e peguei um livro antigo no meu armário. O couro preto como carvão da capa tinha letras laranja impressas, e um cadeado com uma fechadura pequena o mantinha fechado. Com relutância, eu o levei até a praia. Valentina deu um gritinho quando viu.

— É um diário antigo, não é? — perguntou ela. — Eram vendidos na loja do acampamento nos anos 1950!

— Este é dos anos 1940 — eu corrigi. — Pertenceu a Heloise, uma das minhas irmãs. Eu o encontrei escondido atrás de um painel falso embaixo da minha cama.

Valentina esfregou as mãos com ansiedade.

— Eu *adoro* ler os diários das pessoas! Hã... não que eu

faça isso sem permissão, claro — acrescentou ela rapidamente.

- O que o diário de Heloise tem a ver com maldições?
- perguntou Sherman.
 - Tudo — respondi com a voz sombria. — Agora, es-
cutem.

10 de junho de 1948

Diário:

De volta ao acampamento. Projeto deste verão: um carro de corrida que funcione com fogo grego.

13 de junho de 1948

Diário:

Desenhos prontos. Materiais reunidos. A construção começa amanhã.

16 de junho de 1948

Diário:

*Furiosa. Peguei um filho de Afrodite xeretando minhas coi-
sas. Diz que é fanático por carros e foi olhar minhas rodas. Men-
tira, provavelmente.*

17 de junho de 1948

Diário:

O garoto voltou. Fez perguntas sobre meu carro. Perguntas inteligentes. Talvez eu o tenha avaliado mal.

19 de junho de 1948

Querido diário:

James tem cabelo louro e olhos azuis como o céu. As garotas são loucas por ele. As náiades também. Elas o arrastaram para o lago hoje e quase o afogaram. Que ridículo.

20 de junho de 1948

Querido diário:

James trouxe um pote de fogo grego para mim no almoço. Todas as outras garotas ficaram olhando.

22 de junho de 1948

Querido diário:

O carro está pronto. Coloquei assentos amarelos cor de man-teiga e pintei a lataria de azul-claro.

26 de junho de 1948

Querido diário:

O primeiro teste deu certo! James queria dirigir, mas não dei-xei. Se alguma coisa ruim acontecesse, eu ia querer que aconte-cesse comigo...

28 de junho de 1948

Queridíssimo diário:

James disse que quer ser ator, e se isso não der certo, piloto de corrida. Mas só se eu criar seu carro. Acho que ele estava brin-cando.

30 de junho de 1948

Queridíssimo diário:

O segundo teste foi ainda melhor. Deixei James colocar o fogo grego. Deve ter vazado um pouco porque, quando nossas mãos se tocaram, meus dedos arderam.

2 de julho de 1948

Queridíssimo diário:

James dirigiu pela pista de carruagens hoje. As outras garotas ficaram olhando. Ele me abraçou depois e disse que o motor do carro ronrona como um gatinho.

2 de julho de 1948 (meia-noite)

Queridíssimo diário:

Eu também estou ronronando.

3 de julho de 1948

Queridíssimo diário:

Amanhã à noite vão soltar fogos de artifício na praia. Vou ajudar a preparar tudo. Depois, vou procurar James.

4 de julho de 1948

Diário:

Eu o encontrei.

Com uma filha de Ares.

5 de julho de 1948

Diário:

O carro explodiu no meio da noite. Falei para Quíron que foi

o fogo grego. Falei para James que não vou construir outro.

8 de julho de 1948

Diário:

James visita o arsenal com frequência agora.

10 de julho de 1948

Diário:

Eu tenho um novo projeto: o colar de Harmonia.

O diário terminava aí.

Eu respirei fundo e olhei para os meus amigos. Eles estavam me observando com atenção.

— Harmonia era filha de Ares com Afrodite — expliquei para eles. — Como vocês devem saber, Afrodite era casada com meu pai. Quando Hefesto descobriu sobre Harmonia... Bem, ele não ficou muito feliz com a esposa. Ele criou um item amaldiçoado.

Valentina colocou a mão sobre a boca.

— Ele *amaldiçoou* minha mãe?

— Não ela. Harmonia. Ele fez um colar amaldiçoado lindo e deu para ela no dia do seu casamento. Foi infeliz

pelo resto da vida. E o mesmo se repetiu com qualquer um que tivesse usado o colar depois dela.

Butch franziu a testa.

— E o que a história de Harmonia tem a ver com Heloise e James?

Valentina revirou os olhos.

— Você é tão burro! Heloise, filha de Hefesto, estava apaixonada por James, filho de Afrodite. Ela o flagrou com uma filha de Ares. O triângulo amoroso se repetiu.

Eu assenti.

— E Heloise começou a trabalhar em um projeto chamado colar de Harmonia.

— Uma maldição para o namorado que deu um fora nela — sugeriu Sherman.

— É. — Mostrei para eles uma fotografia em preto e branco de um garoto bonito com uma camiseta antiquada do Acampamento Meio-Sangue, sentado ao lado de uma garota que parecia uma versão mais nova de Rosie, a rebidenteira. — James e Heloise em 1948. E este é James em 1955.

Eu peguei uma foto de um homem de vinte e poucos anos com feições esculpidas e olhar provocante.

— Alguém reconhece?

O queixo de Valentina caiu.

— É James Dean!

- O magnata das salsichas? — perguntou Butch.
- Não *Jimmy* Dean, seu idiota. *James* Dean. O ator. — Valentina passou a mão pela foto. — Ele era um gato.
- Gato! — confirmou Paulo com sotaque brasileiro carregado. — *Juventude Amargas*. Morto jovem.
- Isso mesmo — eu disse. — James Dean virou um superastro em 1955 com dois filmes, *Vidas Amargas* e *Juventude Transviada*.
- O que Paulo quis dizer com “morto jovem”? — perguntou Connor.

Mostrei uma terceira foto de James. Ele estava sentado em um carro de corrida prateado com o número 130 pintado no capô e nas laterais.

— Esta foto foi tirada no dia 22 de setembro de 1955. Carro legal, não acham? É um Porsche 550 Spyder. — Eu mostrei a última foto. — E *esta* foi tirada no dia 30 de setembro.

Todos arfaram. O Spyder tinha se transformando em um amontoado de metal retorcido, identificável só pelo número 130.

— James e um amigo estavam indo para Salinas, na Califórnia, para uma corrida. Eles pararam em uma loja de beira de estrada. O acidente aconteceu meia hora depois. James morreu na batida. — Eu mordi o lábio. — Acho que

Heloise amaldiçoou o carro quando estava no estacionamento da loja. Ela instalou alguma coisa, enfeitiçou o chassi. Não sei exatamente, mas era o projeto secreto dela, com o codinome colar de Harmonia.

Sherman franziu a testa.

— Acidentes de carro acontecem o tempo todo, Nyssa.
— É, mas escutem isto: o cara que bateu neles alega que o carro do James surgiu do nada. Depois da batida, partes recuperadas do Spyder foram instaladas em outros carros, que *também* se envolveram em acidentes horríveis. Os restos do carro caíram de cima de um caminhão e esmagaram a perna de um homem. Dois ladrões sofreram ferimentos graves enquanto tentavam roubar o volante e as capas dos bancos. Uma garagem que abrigava os restos do Spyder pegou fogo... mas o carro não sofreu um arranhão. Preciso continuar?

— Onde está o carro agora? — perguntou Sherman.
— Sumiu em 1959. Nenhum mortal sabe onde está.
— Espere — disse Butch. — Nenhum *mortal*?
Eu olhei para as colinas a oeste.
— Está no bunker 9. Acho que meu pai o escondeu lá.
Ou talvez tenha sido Heloise, para impedir que a maldição afetasse mais pessoas... Ou para ter um troféu de seu sucesso.

Essa é a história. Talvez a maldição do número 130 já tenha passado. Se vocês quiserem tocar na carcaça do carro e descobrir, fiquem à vontade. Eu não vou abusar da sorte.



A NATUREZA



CENA: Ambiente de um game show. Três campistas estão sentados à mesa com campainhas a sua frente. Apolo está atrás de um púlpito, vestido como um apresentador brega: camisa aberta, jaqueta dourada de lantejoulas, calça preta justa.

APOLO: Bem-vindos ao primeiro jogo anual de perguntas e respostas do Acampamento Meio-Sangue! Recebam nossos competidores. Do chalé de Atena... Bea Wise! [aplausos] Do chalé de Ares... Arnold Beefcake! [aplausos] E, representando nossos amigos de cascós... Ferdinand Underwood, o sátiro! [cascos batendo] Competidores, vocês conhecem as regras. Eu faço uma pergunta. Quem souber a resposta toca a campainha. Estão prontos?

WISE [batendo com o indicador na têmpora]: Penso, logo existo.

BEEFCAKE [flexionando o bíceps]: Pode vir!

UNDERWOOD: Hâ, eu comi minha campainha.

APOLO: Excelente! Vamos começar. Primeira pergunta: cite o nome da serpente que eu exterminei.

[Ding-ding!]

APOLO: Wise?

WISE: Isso não é uma pergunta.

APOLO: Desculpe, “isso não é uma pergunta” está errado.

WISE: Não, espere, eu quis dizer...

[Ding-ding!]

BEEFCAKE: Píton!

APOLO: Correto!

BEEFCAKE [fazendo sinal de positivo]: Viva!

APOLO: Próxima pergunta...

UNDERWOOD: Então eu devo dizer *ding-ding* se eu souber a resposta ou...?

APOLO: Quem me acusou falsamente de esfolá-lo vivo depois de uma competição de música?

UNDERWOOD: *Béééé!*

APOLO: Desculpe, “béééé” está errado. Além disso, você não tocou a campainha. A resposta correta é o sátiro Marsias.

WISE: Espera aí! Eu sabia a resposta! Você não me deu chance de responder!

APOLO: Ele achava que era tão bom com aquela flauta idiota, mas eu mostrei a ele.

BEEFCAKE: Mandou ver!

WISE: Achei que você tinha sido *falsamente* acusado.

UNDERWOOD: *Béééé!*

APOLO: Pergunta final: vocês sabem que horas são?

[Ding-ding!]

WISE [olhando a posição do sol]: Duas e vin...

APOLO: É hora de dançar! [arranca o paletó e a camisa e

começa a girar bambolê] Vamos agitar, galera!

[Sátiros entram e saltitam em volta do deus do sol balançando fitas coloridas das cores do arco-íris e tocando flautas de Pã]

BEEFCAKE: Isso aí! [arranca a camisa e a gira no ar] Agora é festa!

WISE [massageando as têmporas]: Não consigo acreditar que estudei para isso.

UNDERWOOD: Ding-ding?

Ahhh! Meus olhos!
- P.J



O BOSQUE DO CONSELHO DOS ANCIÕES DE CASCO FENDIDO

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Procurando um lugar de beleza natural para sua próxima reunião? Considerem reservar essa clareira idílica e isolada! Árvores majestosas e centenárias circundam um tapete de grama macia. Folhas balançam na brisa suave que vem do mar. É uma caminhada curta a partir do estábulo dos pégasos, mas que vale cada passo. Mandem mensagem de Íris com antecedência, e as dríades da floresta podem preparar petiscos e bebidas.

Observação: É necessário ter permissão especial para usar os tronos de topiaria de roseira.

VIVENDO E APRENDENDO... PARA CONTINUAR VIVENDO

por Woodrow, o sátiro

Fiquei honrado quando Percy Jackson me convidou para contar a vocês sobre aulas de sobrevivência. Honrado, mas intrigado, porque dou aula de Composição e Apreciação de Música de Flauta de Pã, não de Sobrevivência Básica.

Assim, mandei cartas de aviôezinhos de papel para dois sátiros que já deram essa aula, Grover Underwood e Gleeson Hedge, para pedir conselhos. Aqui estão as respostas deles:

[Enviada em um saco de papel pardo meio mastigado]

Querido Woodrow,

O tempo na Califórnia está seco. Obrigado por perguntar.

Eu usei a abordagem SS — Simplifique, Sátiro — quando dei essas aulas, porque muitos alunos têm TDAH. Abaixo está um resumo do meu plano de aula.

Primeiro passo: observem os arredores em busca de

ameaças imediatas. Exemplos: monstros se aproximando rapidamente com as garras expostas e dentes pingando veneno; buracos enormes com cascas de banana em volta; ilhaços (tanto os felizes quanto os tristes).

Segundo passo: façam um inventário. Itens úteis a procurar: água, comida, fogo... mais comida.

Terceiro passo: fiquem parados e esperem pelo resgate.
Observação: esse último passo só funciona se houver outras pessoas procurando você.

Espero que ajude!

Seu amigo selvagem,

Grover

[Escrita na parte de trás de um desenho de giz de cera de um papai sátiro, uma mamãe ninfa do vento e um bebezinho]

Woodrow,

Sobreviver é questão de vencer as probabilidades e as improbabilidades. Esses eventos podem ser sorrateiros, então *não tirem os olhos deles!*

Na hora da luta, não dá para errar com um pedaço grosso de madeira. Freixo é a melhor: é resistente, leve e faz um estalo excelente quando acerta o alvo. Evitem piñho. Tem cheiro bom, mas é grudento. E nunca se sabe quem pode estar morando lá dentro.

Se vocês não tiverem um taco de beisebol à mão, tentem um chute com os cascos no peito, um chifre no pescoço e um coice na barriga. Pronto!

Treinador

Gostei dos conselhos sábios, mas decidi procurar minha própria técnica para o treino de sobrevivência. Então, fiz o que costumo fazer quando contemplo um desafio: procurei orientação nas estrelas. Foi nessa hora que me dei conta de que poderia ensinar os semideuses a fazerem a mesma coisa!

As constelações são uma forma de orientação incrível e ótima ferramenta de navegação. Têm grande importância histórica também, pois são feitas de seres e pessoas colocados nos céus pelos deuses gregos. Portanto, era um conceito sem nenhum furo.

Eis um gostinho do meu plano de aula:

Wow, MÃE (OU A CONSTELAÇÃO EM FORMA DE W-M)

Cassiopeia, rainha da Etiópia, gabava-se de que ela e a filha, Andrômeda, eram mais bonitas do que as filhas de Poseidon, as nereidas.

— Pelos deuses, mãe, que mico — queixou-se Andrômeda.

As nereidas reclamaram com o pai. Como punição pela arrogância de Cassiopeia, Poseidon mandou o monstro marinho Ceto causar grande destruição na Etiópia. A única forma de acabar com o reinado de terror era sacrificando Andrômeda.

Naturalmente, Cassiopeia não contou isso à filha. Em vez disso, atraiu Andrômeda até o litoral com a promessa de um dia lindo de relaxamento num spa junto ao mar. Ao chegar lá, acorrentou-a a uma pedra a uma distância boa o bastante para servir de lanchinho para Ceto.

— Mãe! — ouviram Andrômeda reclamar acima do som das ondas. — Essas correntes não têm *nada* a ver com meu estilo! A água salgada está ressecando meu cabelo! Quando o massagista chega?

— Lá vem ele! — gritou Cassiopeia quando Ceto saiu do mar e avançou em direção à princesa. (Observação: Grover teria identificado Ceto como “ameaça imediata”.)

Segundos antes de o monstro atacar, porém, uma figura surgiu do céu. Era o herói Perseu! Ele puxou a espada de diamantes (“Opa, que gato!”, ouviram Andrômeda dizer acima dos rosnados de Ceto), matou a fera, libertou Andrômeda, controlou o frizz dela com sérum calmante e a pediu em casamento. Eles tiveram nove filhos, fundaram a

cidade de Micenas e viveram felizes para sempre.

Quando morreram, Perseu e Andrômeda foram transformados em constelações. Mas o brilho delas é tão fraco que podem ser difíceis de encontrar. Então, procurem por Cassiopeia, que também foi colocada nas estrelas. Tão abusada no céu quanto era em vida, é impossível não ver o desenho que ela forma: cinco estrelas brilhantes que formam um W ou um M, dependendo da posição. Encontrem-na, e vocês estarão no caminho certo para voltar para casa.

Importante: As constelações de mãe e filha são muito próximas uma da outra. Tão próximas, na verdade, que, se prestarem atenção em uma noite sem luar, conseguirão ouvir Andrômeda dizer para Cassiopeia “Sai pra lá, mãe, preciso do meu espaço”.

URSA VOADORA

Zeus estava tramando Hera — de novo — com uma linda moça chamada Calisto, que por acaso era uma das Caçadoras de Ártemis. Ninguém sabe direito por que Calisto violou seus votos de rejeitar os homens. Alguns dizem que Zeus a enganou se disfarçando da própria Ártemis.

Ao descobrir sobre a infidelidade de Zeus — de novo —, Hera transformou Calisto em urso, que depois pediu

para Ártemis caçar. Ou talvez tenha pedido a Arcas, que era filho de Zeus e Calisto e um arqueiro talentoso. Os detalhes são meio confusos. Enfim, Calisto era um urso e uma flecha estava apontada para sua cara quando Zeus finalmente reparou.

— Hum... Talvez isso seja um pouco minha culpa — confessou Zeus enquanto avaliava a ameaça.

Calisto se apoiou nas patas de trás, cruzou as da frente sobre o peito peludo e deu a ele a versão ursa de “Ah, sério?”.

— Vou compensá-la.

Ele a transformou em uma constelação e a jogou no céu. Fez o mesmo com Arcas, concluindo que dessa forma o garoto ficaria protegido da ira de Hera. As estrelas formaram desenhos que pareciam ursos, e foi por isso que os gregos as chamaram de Grande Carro e Pequeno Carro.

Ha-ha! Brincadeira! Os gregos as chamaram de Ursa Maior e Ursa Menor. A Ursa Maior parece... bem, parece um grande jarro de água, na verdade, com alça torta e boca larga. A Ursa Menor é uma versão pequena de uma jarra com uma alça curvada para cima em vez de para baixo.

Importante: Dizem que Zeus e Calisto se encontram secretamente quando ele está na forma romana. Ele se esconde no planeta Júpiter, ou talvez se transforme no planeta Júpiter, e ela gira em volta dele na lua próxima que

carrega seu nome. Procurem uma supernova naquele quadrante do céu quando Hera descobrir sobre esses encontros.

PROCUREM ORIENTAÇÃO NAS ESTRELAS

Mas como essas histórias vão ajudar vocês se estiverem perdidos? Se conseguirem encontrar a Ursa Maior, a Ursa Menor e a Cassiopeia no céu, vocês vão conseguir encontrar o norte. As três constelações estão reunidas em torno da estrela Polar, a única fixa no céu. Se encontrarem essas constelações, vocês conseguem encontrar a estrela Polar. Se a encontrarem, terão encontrado o norte. Se acharem o norte, conseguem saber onde fica o leste, o oeste e o sul. Aí estarão praticamente em casa!

Observação: Quando compartilhei meu plano de aula com Grover, ele observou que esse método de navegação só funciona se você sabe em que direção sua casa fica e se mora no hemisfério norte. Além disso, não é tão eficiente durante o dia. Ah, bom. Já é um começo.



OS ESTÁBULOS DOS PÉGASOS

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Cavalos alados também precisam de um lar, e o Acampamento Meio-Sangue fica feliz de alguns terem escolhido nossos estábulos para isso. Limpar os estábulos pode não ser tão divertido, mas os voos mais do que compensam. Portanto, se vocês sonham com um passeio a cavalo pelo céu, passem lá e conheçam os pégasos. Não se esqueçam de levar biscoitos!



OS TÚNEIS DOS MYRMEKOS

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Este local devia ter um aviso: NÃO ENTRE! Se vocês se virem perto do formigueiro monstruoso, deixem para trás qualquer metal brilhante que estejam carregando. As formigas gigantes não conseguem resistir. Mas elas *não* gostam de certas passagens de água. O riacho Zéfiro passa entre o acampamento e os túneis das formigas, e deve ser só por isso que elas ainda não o invadiram — embora a rainha possa passar voando por lá a qualquer momento. Mas, se elas decidirem atravessar o Estreito de Long Island, a cidade de Nova York estará em apuros.



OS GÊISERES

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Venham para uma terra como vocês nunca viram... Um lugar de magia enevoada e brisas úmidas tropicais, onde uma deliciosa umidade enche o ar e acaricia sua pele até que brilhe. Vocês descobrirão que estão perto quando o suor começar a escorrer por suas costas, a umedecer seu cabelo e a pesar em suas roupas. Quando chegarem aqui, façam suas oferendas aos deuses do gêiser: um poema, uma canção ou uma piada contada com ritmo perfeito. Em seguida, sintam a emoção da água jorrando dos gêiseres gêmeos! Curvem-se na presença dos poderosos Pálicos! Não deixem de preencher a pesquisa de satisfação.

ÂGUA, ÂGUA PARA TODO LADO

por Pete, o Pálico

Por ser o deus do suprimento subterrâneo de água, estou naturalmente ligado ao fluxo de acontecimentos do Acampamento Meio-Sangue. Privadas que explodiram? Fiquei sabendo. O filho de Poseidon reclamado em um riacho durante a captura da bandeira? Tenho todos os detalhes por cortesia do riacho Zéfiro. Beijos debaixo d'água? O lago de canoagem não conseguia parar de falar sobre isso.

Histórias assim chegam até Paulie e até mim em torrentes. Nós ouvimos coisas que já nos fizeram chorar rios de tanto rir. Eu contaria mais, mas não quero inundar vocês de informações. Venham nos visitar a qualquer hora.

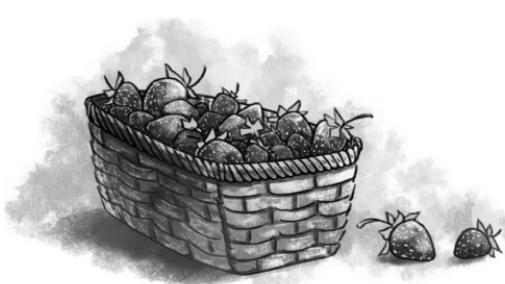
Nós iríamos até vocês, mas Quíron nos baniu dos chuveiros.



OS CAMPOS DE MORANGOS

Um oferecimento de Pete, o Pálico

Existe delícia mais gostosa em um dia quente de verão do que um morango gordo, suculento e quente do sol? Apetitoso a ponto de dar água na boca, não dá para comer um só. Por sorte, aqui no Acampamento Meio-Sangue os morangos estão sempre no cardápio... e no caminhão de entregas!



COLHAM OS PRÓPRIOS MORANGOS

por Miranda Gardiner

A menos que sejam filhos de Deméter ou Dioniso, é provável que vocês não reparem nos campos de morangos quando estiverem no Acampamento Meio-Sangue. Eu entendo. Diferentemente da arena, da parede de escalaada, da Colina Meio-Sangue e de outras áreas públicas, os campos são comuns — bom, exceto pelo fato de oferecerem morangos perfeitos o ano todo.

Vai ser uma pena se vocês não prestarem atenção, porque essas frutas têm um papel vital no acampamento. Elas nos dão dinheiro, que paga muitas coisas úteis. Pensam que a camiseta laranja de cortesia que vocês estão usando brotou magicamente do nada? Não mesmo.

Vocês talvez se interessem em saber como chegaram à decisão de plantar morangos. Por outro lado, talvez não. Fiquem à vontade para pular para o próximo capítulo se não quiserem saber. Só compreendam que vão perder uma informação deliciosa sobre o Acampamento Meio-Sangue.

Ainda estão comigo? Então, foi assim que aconteceu:

Antigamente, o Acampamento Meio-Sangue era autosustentável, um bastião de hortifrutigranjeiros locais e produtos de gado e frango criados soltos. Mas quando o acampamento foi para Long Island, as plantações e os animais não partiram junto. Por um tempo, os campistas tiveram que se virar caçando, pescando e coletando, no estilo homem das cavernas do Velho Mundo. O que não conseguímos, nós trocávamos com fazendeiros da região, o que não era problema quando a população de Long Island era pequena.

Mas logo Nova York explodiu em uma megalópole, e a expansão urbana chegou até a ilha, com comunidades surgiendo ali perto quase da noite para o dia. Depois da terceira ocorrência de mortais vendo semideuses adolescentes correndo por bairros próximos com arcos e flechas, Quíron decidiu que estava na hora de algumas mudanças.

Ele reuniu os conselheiros-chefes dos novos chalés para discutir a questão (os filhos de Hefesto estavam em uma missão atrás de bronze celestial, e o chalé de Zeus estava vazio porque ele tinha reduzido suas atividades extracurriculares para agradar Hera. Mas as Caçadoras estavam visitando o acampamento, então o chalé 8 estava ocupado).

— Nós precisamos de uma forma de conseguir suprimentos para o acampamento — disse Quíron. — Alguma

ideia?

— Sim! Pegamos tudo de que precisarmos à força! — gritou o conselheiro-chefe do chalé de Ares.

— Ou a gente pode só, sabe como é, roubar — sugeriu o representante de Hermes.

— Não, não! — O filho de Apolo pegou sua lira. — Nós devíamos cantar em troca do jantar, como faziam os menestréis de outrora!

— De outro quem? — perguntou a conselheira-chefe de Dioniso.

— O quê?

— Os menestréis de *outro* — disse a filha de Dioniso com impaciência. — De outro *quem*?

Uma representante das Caçadoras visitantes interveio.

— Não *outro*. *Outrora*.

A garota de Dioniso desistiu.

— Não estamos indo a lugar nenhum. — A filha de Atena se levantou. — Quíron, o acampamento precisa de uma fonte regular de renda.

— Concordo — disse Quíron. — Tem alguma sugestão?

— Sim. — Ela apoiou a ponta dos dedos na mesa e observou os demais de forma solene. — Vamos vender algo que as pessoas comprem em grandes quantidades.

— Vinho! — exclamou a garota de Dioniso.

- Armas! — gritou o garoto de Ares.
- Arranjos vocais em harmonias de quatro partes! — cantarolou o conselheiro-chefe de Apolo.

— Comida.

Todos os olhos se voltaram para o filho de Deméter. Ele deu de ombros.

— As pessoas sempre precisam de comida. Uma cidade grande como Nova York, com uma porção de gente... tem muitos clientes.

Quíron coçou a barba.

— Gostei. Mas que tipo de alimento?

Essa não foi uma pergunta fácil de responder. Os chalés de Atena e Dioniso queriam vender produtos associados a seus pais divinos: azeitona e azeite em homenagem a Atena; e uva, suco de uva, geleia de uva e vinho (de novo) em homenagem a Dioniso. Os filhos de Hermes, Ártemis e Ares sugeriram usar seus talentos de pastoreio, caça e corte para abrir um açougue. A filha de Poseidon fez uma campanha barulhenta por uma barraca de frutos do mar que oferecesse a sopa de moluscos “típica de Manhattan e também da Nova Inglaterra”. O filho de Apolo, ainda cismado com sua ideia inicial, tentou convencer a conselheira-chefe de Afrodite da sua causa de que a música era o alimento da alma. Ela não caiu nessa — e nem, disse com desdém, nenhum outro cliente com respeito próprio cairia.

A conversa estava quase virando uma briga quando o conselheiro-chefe de Deméter ofereceu uma última sugestão.

— Que tal isto?

Ele mostrou um pequeno objeto vermelho.

— Explosivo miniatura! — gritou o garoto de Ares. — Abaixem-se!

— Não é um explosivo, nem ninguém precisa se abaixar — disse o garoto de Deméter. — É uma fruta típica desta terra. Cresce em toda parte aqui.

A garota de Afrodite franziu o nariz.

— Com licença, mas, *eca!* Tem sementes nela toda do lado de fora! *Tão* feia. E *vermelha*? Essa cor é *tão* batida nas frutas.

— Sim, mas é gostosa — disse o líder de Deméter. — Eu a batizei de *morango*.

— Por quê? — quis saber a filha de Atena.

— Porque mirtilo, framboesa, amora e cranberry já tinham sido escolhidos. Aqui, experimentem.

Ele espalhou um punhado na mesa. Os outros líderes e Quíron experimentaram os morangos.

— É bom — disse a líder de Dioniso.

Até a garota de Afrodite concordou, mesmo tendo retirado todas as sementes primeiro.

Quíron pediu ao filho de Deméter para se levantar.

— Parece que temos nosso produto — disse ele. — Você e seus irmãos vão cuidar da plantação e fazer com que cresça em abundância?

O filho de Deméter estufou o peito e ergueu o queixo.

— Nós vamos fazer disso nosso dever sagrado — disse ele. — Mas pode ser que precisemos pedir apoio dos sátiros com as flautas de Pã e dos filhos de Dioniso de vez em quando.

A líder de Dioniso fez sinal de positivo.

O filho de Apolo dedilhou a lira pedindo atenção.

— Almas gentis, ouçam minha súplica! Vou tornar *meu* dever sagrado dar nome e comercializar nosso empreendimento recém-descoberto. — Ele dedilhou outra corda, ajustou a afinação e o fez de novo. — Vou até compor um jingle grudento para anunciar nossos artigos pelas ruas de Nova York. Como uma praga, essa canção vai infectar a mente de todos que a ouvirem. Em pouco tempo, o mundo vai cantar sobre nosso produto. A música vai ser mais ou menos assim...

Felizmente, os outros líderes o convenceram a parar antes que ele entoasse algo impossível de tirar da cabeça. Mas os campistas de Apolo fizeram *mesmo* um excelente trabalho com o marketing do novo produto, obviamente guardando segredo sobre o fato de que nossa nova comida divina era na verdade cultivada por seres semidivinos.

E foi assim, semideuses novatos, que o Serviço de Morangos de Delfos nasceu.

Olá! Ainda estão lendo? Oi?

Droga. Eu sabia que devia ter inventado uma cena de luta.

POSSO FICAR COM A CAMISETA?

E OUTRAS PERGUNTAS FREQUENTES
respondidas por Percy Jackson,
Annabeth Chase e Nico di Angelo

PJ: O nosso tempo está meio apertado, então vamos direto às perguntas.

Afinal, posso ficar com a camiseta?

PJ: Pode, mas como as roupas acabam sendo cortadas, queimadas ou ficando sujas de sangue, talvez você precise comprar outra na loja do acampamento.

AC: Percy!

PJ: O quê? Ah. Acho que isso faz a vida aqui parecer meio perigosa.

NdA: Mortal, até.

AC: Nico!

PJ e NdA: Annabeth!

AC: Idiotas.

PJ: Vocês vão se dar bem aqui. Acho. É quando partirem em uma missão que vão encontrar... problemas.

Missão? Eu vou ter que partir em missões?

AC: Vocês podem não acreditar agora porque tudo ainda é muito novo, mas ser escolhido para uma missão é o sonho

de todo semideus. É para isso que treinamos. É o que nascemos para fazer.

PJ: Vocês podem até não serem escolhidos de primeira. Quer dizer, eu fui. Estava aqui havia menos de uma semana quando saí para enfrentar a morte, não foi?

AC: Você foi um caso especial, Cabeça de Alga.

PJ: Ah, você me chamou de especial!

NdA: Também chamou de Cabeça de Alga.

“Enfrentar a morte”? Eu vou morrer?

NdA: Essa é minha. Sim, você vai morrer. Um dia. E quando morrer, você vai viver... hã... *existir* no Mundo Inferior.

PJ: Leo não fez isso.

NdA: Leo enganou a morte com uma poção que nunca devia ter tomado. Sem ela, teria continuado morto. Como *deveria*.

PJ: Hazel também voltou dos mortos.

NdA: Isso é totalmente diferente! Eu a trouxe de volta de propósito.

PJ: Só estou dizendo que nem todo mundo que morre fica morto.

NdA: Próxima pergunta.

E se eu não gostar daqui? Posso ir para casa?

AC: Eu nunca senti saudade de casa. Aposto que deve ser um sentimento horrível. Mas, antes de fazerem as malas,

perguntem a si mesmos: quem vai protegê-los no mundo mortal? Quem vai ensiná-los a usarem seus poderes? Quem vai realmente entender como é ser um semideus?

PJ: Vocês sempre podem mandar uma mensagem de Íris para casa. Ouvi dizer que os pais adoram isso.

Minhas conversas vão ser particulares ou Íris ouve tudo?

PJ: Sabe, eu nunca parei para pensar nisso.

AC: Tenho certeza de que Íris aperta o botão de mudo. Além do mais, ela anda muito ocupada cuidando do Alimentos e Estilos Orgânicos Arco-Íris, seu novo empreendimento de alimentos orgânicos, veganos e sem glúten.

NdA: Deuses, eu prefiro ficar preso em um jarro de bronze só com sementes de romã de emergência do Mundo Inferior a comer aquela gororoba.

Há quanto tempo o Acampamento Meio-Sangue existe?

PJ: Ah, cara, essa é difícil. Alguns dizem que é desde os anos 1860...

AC: Mas George Washington era um semideus, então, se *ele* treinou aqui, a versão americana do acampamento pode ter pelo menos uns cem anos mais do que isso. Uau, vou ter que pesquisar.

NdA: Vocês, recém-chegados, sempre podem perguntar aos seus pais divinos, mas, sinceramente, o tempo é tão diferente para as deidades que aposto que ele ou ela também não sabe.

Onde ficava antes? Depois da Grécia Antiga?

PJ: Hum... Annabeth, quer responder essa?

AC: Bom, houve Roma, obviamente. Depois da queda do Império Romano, o acampamento mudou de país em país, dependendo de qual era o maior poder na época. Não sei quais eram as localizações exatas. Vocês teriam que perguntar ao Quíron.

PJ: Parabéns, vocês deixaram uma filha da Sábia perdida!

Última pergunta: vou mesmo ser fritado por um raio se chamar o Punho de Zeus de “Pilha de Cocô”?

PJ: Só tem um jeito de descobrir!

NdA: Vá em frente! Tenho certeza de que meu pai vai adorar conhecê-los.

AC: Percy! Nico!

PJ e NdA: Annabeth!

AH, O VERÃO ACABOU...

por Percy Jackson

Apimentação, ou a superfície de uma rua, possui muitas formas. Tem asfalto, tem paralelepípedo, tem cascalho, tem concreto, tem...

Rá! Peguei vocês! Acharam que tinham perdido a habilidade de ver através da Névoa, não foi?

O quê... Quer dizer que vocês não caíram?

Ah. Tudo bem. Vamos voltar a falar sério.

Fora do acampamento, os dias estão ficando mais curtos, e as noites estão ficando mais frescas. Dentro do acampamento, os campistas estão falando sobre as aulas que vão ter nas escolas mortais. O verão está acabando, e isso quer dizer que o Acampamento Meio-Sangue vai fechar. Certo?

Errado!

O Acampamento Meio-Sangue fica aberto o ano todo para os semideuses que, por algum motivo, não podem ou não querem voltar para casa. Se vocês estão nessa categoria, não deixem de informar aos responsáveis — Quíron, o sr. D ou talvez algum outro imortal — que vocês pretendem ficar. Assim, as harpias da limpeza não vão comer vocês. Pensando bem, talvez seja uma boa ideia declarar suas

intenções por escrito... só por garantia.

Eu nunca fiquei depois do verão, mas visitei o acampamento algumas vezes na baixa temporada. É agradável e bem mais tranquilo, porque só uns dez campistas ficam nos chalés. Às vezes, as fronteiras mágicas deixam neve entrar, do tipo que dá para usar para fazer bolas e bonecos. É mais relaxado também, como se os problemas tivessem sido adiados. Até os monstros nos bosques parecem se acalmar. (Ops, nos esquecemos de contar sobre eles? Foi mal.)

Pelo que ouvi, a baixa temporada é uma época ótima para os semideuses trabalharem em projetos pessoais. Por exemplo: neste inverno, Malcolm vai começar a tecer o pêlo da Polias para a Panateneia (tentem dizer isso dez vezes rápido!). Will e Nico esperam encontrar um jeito de impedir que Nico desmaie depois de ele viajar nas sombras (nós nos esquecemos de contar o que era isso? Perguntem a Nico qualquer hora. Ou peçam para ele mostrar, mas seguem firme!). Desconfio que Miranda Gardiner e Sherman Yang farão muitas coisas juntos. Não vou dizer mais nada em respeito à privacidade deles.

Quanto a mim, estarei em casa, comendo a comida azul da minha mãe, indo às aulas e saindo com Annabeth. Pelo menos, esse é o plano. Eu gostaria de dizer que vou seguirlo. Mas, como sou um semideus, meus planos parecem mudar de forma inesperada.

Vocês vão descobrir isso em breve. Pois, adivinhem?

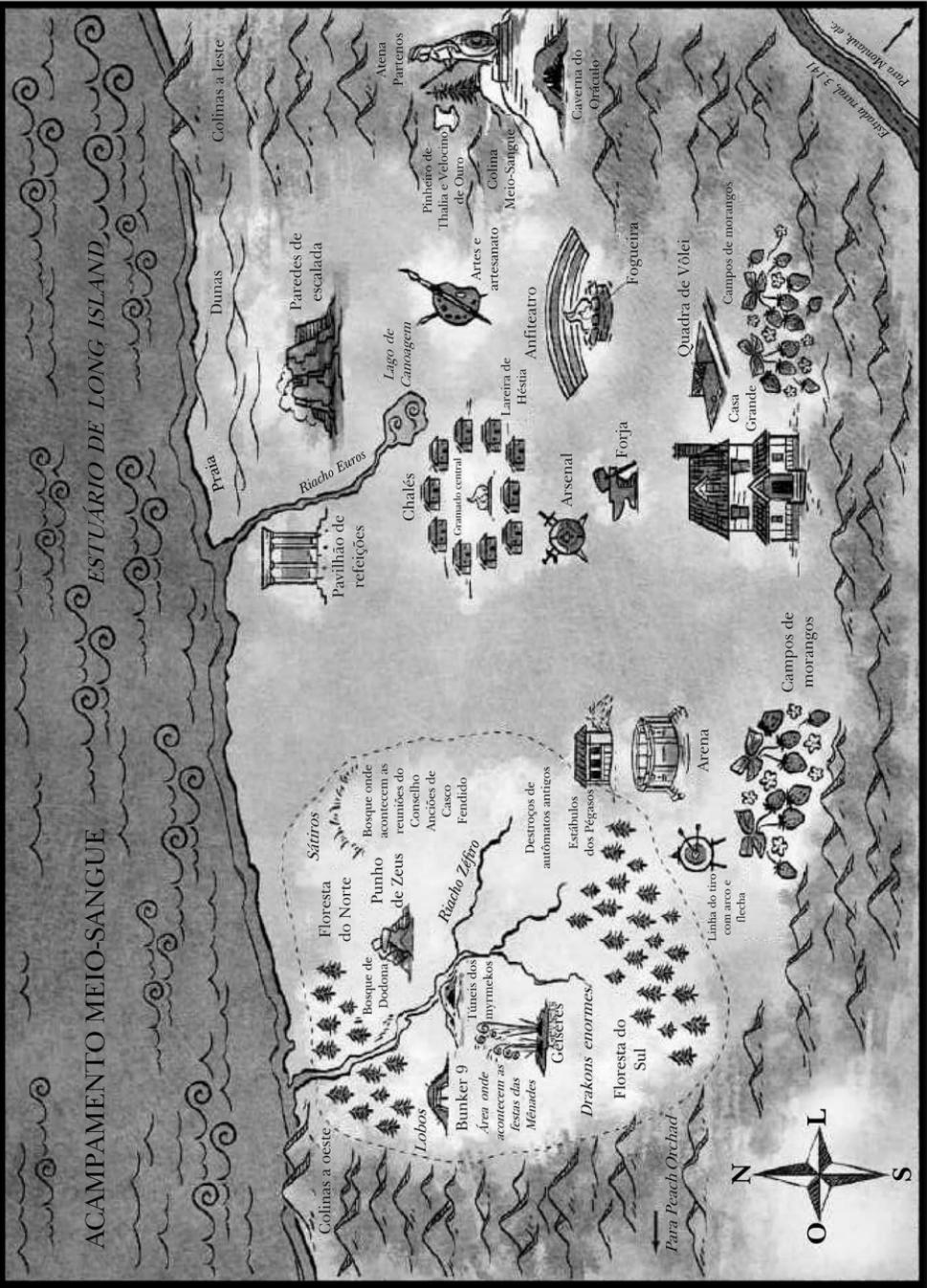
Vocês também são semideuses.

Agora, se me dão licença... tem alguém tocando a trombeta de concha lá fora. Isso não pode ser um bom sinal...



ACAMPAMENTO MEIO-SANGUE

ESTUÁRIO DE LONG ISLAND



SOBRE OS CAMPISTAS

PERCY JACKSON: Filho de Poseidon, deus do mar, e de Sally Jackson. Tem cabelo preto, olhos verde-mar, corpo magro. Capaz de controlar a água.

QUÍRON: Centauro imortal. Filho do titã Cronos e da ninfa Fílira. Tem olhos, cabelo e barba castanhos, um corpo poderoso de garanhão branco. Experiente treinador de semideuses e atual diretor de atividades do Acampamento Meio-Sangue.

ANNABETH CHASE: Filha de Atena, deusa da sabedoria e da estratégia, e do dr. Frederick Chase. Tem cabelo louro e olhos cinzentos. É exímia estrategista, arquiteta fenomenal, salvadora da perdida Atena Partenos. Heroína.

CONNOR STOLL: Filho de Hermes, deus dos ladrões, das mensagens e da trapaça (mãe mortal desconhecida). Tem olhos azuis e cabelo castanho. Irmão mais novo de Travis Stoll. Atual líder do chalé 11. Conhecido por fazer pegadinhas.

VALENTINA DIAZ: Filha de Afrodite, deusa do amor (pai mortal desconhecido). Muito atraente.

RACHEL ELIZABETH DARE: Filha do sr. e da sra. Dare (ambos mortais, primeiros nomes desconhecidos). Tem cabelo ruivo e olhos verdes. Capaz de ver o futuro. Atual Oráculo de Delfos.

THALIA GRACE: Filha de Zeus, deus do céu, do relâmpago e do trovão, e de Beryl Grace. Meia-irmã do semideus romano Jason Grace. Já foi um pinheiro e agora é a tenente imortal das Caçadoras de Ártemis. Tem cabelo preto espetado e olhos azuis. Extremamente poderosa, mas tem medo de altura. Heroína.

LEO VALDEZ: Filho de Hefesto, deus das forjas, do fogo e do trabalho em metal, e de Esperanza Valdez. Tem olhos castanhos, cabelo preto, estatura baixa. É agitado. Capaz de conjurar fogo. Herói.

MALCOLM PACE: Filho de Atena, deusa da sabedoria e da estratégia (pai mortal desconhecido). Olhos cinzentos, cabelo louro. É o líder substituto do chalé 6 quando Annabeth Chase está fora.

ELLIS WAKEFIELD: Filho de Ares, deus da guerra (mãe mortal desconhecida). Musculoso.

LAUREL E HOLLY VICTOR: Filhas gêmeas de Nice, deusa da vitória (pai mortal desconhecido). Competitivas e atléticas. Têm cabelo escuro.

NYSSA BARRERA: Filha de Hefesto, deus das forjas, do fogo e do trabalho em metal (mãe mortal desconhecida). Tem

cabelo castanho. Compartilha a tarefa de líder do chalé 9 com Jake Mason.

WOODROW: Sátiro (metade bode, metade homem). Instrutor no Acampamento Meio-Sangue.

PETE: Um Pálico, deus dos gêiseres. Tem pele branca lamacenta, cabelo espumoso, olhos leitosos. A metade de baixo do corpo é feita de vapor; a metade de cima é de um humanoide musculoso.

MIRANDA GARDINER: Filha de Deméter, deusa da agricultura (pai mortal desconhecido). Tem olhos verdes. Compartilha a tarefa de líder do chalé 4 com sua meia-irmã, Katie Gardner.

NICO DI ANGELO: Filho de Hades, deus do Mundo Inferior, e de Maria di Angelo. Tem cabelos e olhos pretos e pele pálida. É muito poderoso. Viaja regularmente entre o acampamento e o Mundo Inferior. Foi o primeiro semideus grego a saber sobre o Acampamento Júpiter.

Também citados:

FREDERICK CHASE: Pai mortal de Annabeth Chase.

JULIA FEINGOLD: Filha de Hermes, deus dos ladrões e dos mensageiros.

HARLEY: Filho de Hefesto, deus das forjas.

AS CAÇADORAS DE ÁRTEMIS: Garotas que se juraram a Ártemis, deusa da caça, e prometeram permanecer celibatárias.

Ganharam imortalidade.

SALLY JACKSON: Mãe mortal de Percy Jackson.

CLARISSE LA RUE: Filha de Ares, deus da guerra.

PAULO MONTES: Filho de Hebe, deusa da juventude.

BILLIE NG: Filha de Deméter, deusa da agricultura.

BUTCH WALKER: Filho de Íris, deusa dos arco-íris.

SHERMAN YANG: Filho de Ares, deus da guerra.

E, por fim, a estrela do show, um imortal que brilha tanto quanto o sol porque ele é o Sol, um deus que dispensa apresentações. Por favor, batam palmas para... Apolo!

GLOSSÁRIO

AFRODITE: deusa grega do amor e da beleza; era casada com Hefesto, mas amava Ares, o deus da guerra

ANDRÔMEDA: filha do rei etíope Cefeu e de sua esposa, Cassiopeia. Depois que Cassiopeia se gabou que sua filha era mais bonita do que as nereidas, Poseidon mandou um monstro marinho, Ceto, atacar a Etiópia. Perseu salvou Andrômeda da pedra em que ela estava acorrentada para servir de sacrifício

ÂNFORA: jarro alto de cerâmica

APOLO: deus grego do Sol, da profecia, da música e da cura; filho de Zeus e Leto e irmão gêmeo de Ártemis

AQUILES: o melhor lutador entre os gregos que sitiaram Troia na Guerra de Troia. Extraordinariamente forte, corajoso e leal, só tinha um ponto fraco: o calcanhar

ARCAS: Filho de Zeus e Calisto, uma ninfa seguidora de Ártemis. Zeus se disfarçou de Ártemis para seduzir Calisto. Quando Hera ficou com ciúme e transformou Calisto em urso, Zeus escondeu o filho com ela, Arcas, em uma área da Grécia que depois foi chamada de Arcádia

ARES: deus grego da guerra; filho de Zeus e Hera e meio-irmão de Atena

ARGONAUTAS: grupo de heróis que acompanharam Jasão no *Argo* em busca do Velocino de Ouro

ARGOS: gigante com cem olhos enviado por Hera para proteger uma ninfa chamada Io

ÁRTEMIS: deusa grega da caça e da lua; filha de Zeus e Leto e irmã gêmea de Apolo

ASCLÉPIO: deus grego da medicina; filho de Apolo. Seu templo era o centro médico da Grécia Antiga

ATALANTA: heroína grega; filha do rei Íaso, que a deixou no alto de uma montanha para morrer porque queria um filho. Cresceu na natureza e acabou se tornando uma das Caçadoras de Ártemis. Viajou com os Argonautas como a única mulher do grupo

ATENA: deusa grega da sabedoria

ATENA PARTENOS: estátua gigantesca de Atena; a estátua grega mais famosa de todos os tempos

ATENA POLIAS: estátua de madeira de oliveira em tamanho real de Atena, localizada no templo de Atena, na Acrópole de Atenas, Grécia

BOSQUE DE DODONA: local de um dos oráculos gregos mais antigos, posterior apenas ao Oráculo de Delfos. O movimento das folhas das árvores no bosque oferecia respostas a sacerdotes e sacerdotisas que o visitavam

BRONZE CELESTIAL: metal raro mortal para monstros

CAÇADORAS DE ÁRTEMIS: grupo de donzelas leais à deusa Ártemis. São abençoadas com habilidades de caça e juventude eterna enquanto rejeitarem homens

CALISTO: ninfa que teve um filho com Zeus e foi transformada em urso pela ciumenta Hera. Zeus depois a colocou no céu como a constelação Ursa Maior

CASSIOPEIA: esposa do rei etíope Cefeu e mãe de Andrômeda; ela irritou Poseidon quando alegou que Andrômeda era mais bonita do que as nereidas

CEM OLHOS: Argos era um gigante de cem olhos enviado por Hera para proteger Io, uma ninfa com quem Zeus se envolveu

CENTAURO: raça de criaturas metade homem, metade cavalo

CETO: monstro marinho que Poseidon mandou atacar a Etiópia como punição quando Cassiopeia se gabou que sua filha Andrômeda era mais bonita do que as nereidas; Andrômeda foi sacrificada ao monstro, mas acabou salva por Perseu

CHARME: bênção concedida por Afrodite a seus filhos, que os capacita a persuadir outras pessoas com a voz

CICLOPE: membro de uma raça primordial de gigantes que tem um único olho no meio da testa

CRONOS: o mais novo dos doze titãs; filho de Urano e Gaia. Matou o pai a pedido da mãe. Titã senhor do destino,

das colheitas, da justiça e do tempo

DEMÉTER: deusa grega da agricultura; filha dos titãs Reia e Cronos

DIONISO: deus grego do vinho e da folia; filho de Zeus.

Diretor de atividades do Acampamento Meio-Sangue

DRAKON: serpente verde e amarela gigantesca com garras afiadas, olhos reptilianos e uma juba de pele. Cospe veneno

DRÍADES: ninfas das árvores

EIDOLON: espírito possessor

ENCÉLADO: gigante criado por Gaia para destruir especificamente a deusa Atena

ENEIAS: herói troiano, filho de Afrodite e favorito de Apolo; tornou-se rei do povo troiano

FOGO GREGO: arma incendiária muito usada em batalhas navais porque continua a queimar mesmo na água

GAIA: deusa grega da terra; mãe dos titãs, gigantes, ciclopes e outros monstros

GUERRA DE TROIA: de acordo com as lendas, a Guerra de Troia foi declarada contra a cidade de Troia pelos gregos quando Páris, príncipe de Troia, roubou Helena do marido, Menelau, rei de Esparta

GUERRA DOS TITÃS: batalha épica que durou dez anos entre os titãs e os olimpianos e resultou na vitória dos olimpianos

HADES: deus grego da morte e das riquezas; senhor do Mundo Inferior

HARPIA: criatura alada que rouba objetos

HEBE: deusa da juventude; filha de Zeus e Hera

HÉCATE: deusa da magia e das encruzilhadas; controla a Névoa

HEFESTO: deus grego do fogo, do artesanato e dos ferreiros; filho de Zeus e Hera, casado com Afrodite

HERA: deusa grega do casamento; esposa e irmã de Zeus

HERMES: deus grego dos viajantes; guia dos espíritos dos mortos; deus da comunicação

HÉSTIA: deusa grega da lareira

HIMÁCIO: traje externo usado pelos antigos gregos sobre o ombro esquerdo e embaixo do direito

HIPNOS: deus grego do sono

Io: uma ninfa que atraiu a atenção de Zeus e foi protegida por um gigante de cem olhos chamado Argos

ÍRIS: deusa grega do arco-íris e mensageira dos deuses

JASÃO: herói grego; líder da expedição dos Argonautas na missão de buscar o Velocino de Ouro

KOPIS: espada de noventa centímetros com lâmina curvada para a frente

LABIRINTO: um labirinto subterrâneo construído originalmente na ilha de Creta pelo artesão Dédalo para aprisionar o Minotauro

LEÃO DA NEMEIA: um leão que devastou a região da Nemeia; sua pele era imune a armas humanas. Morto por Héracles

LIRA: instrumento de corda, similar a uma pequena harpa, usado na Grécia Antiga

MANTICORE: criatura com cabeça humana, corpo de leão e cauda de escorpião

MICENAS: capital que Perseu e Andrômeda fundaram

MINOTAURO: filho do rei Minos de Creta, com cabeça de touro e corpo de homem. O Minotauro ficava no Labirinto e matava as pessoas que eram enviadas para lá. Foi derrotado por Teseu

MONTE OLIMPO: lar dos doze olimpianos

MONTE PÉLION: uma montanha na parte sudeste da Tessália, na Grécia; terra do centauro Quíron, tutor de muitos heróis gregos antigos

MUNDO INFERIOR: reino dos mortos, para onde as almas vão pela eternidade; governado por Hades

MYRMEKO: criatura gigantesca similar a uma formiga, que envenena e paralisa a presa antes de comê-la; conhecida por proteger vários metais, particularmente o ouro

NÁIADES: ninfas da água

NÊMESIS: deusa grega da vingança

NEREIDAS: ninfas das águas

NÉVOA: força mágica que disfarça coisas aos olhos dos

mortais

NICE: deusa grega da força, velocidade e vitória

NINFA: deidade que dá vitalidade à natureza

ONFALO: pedra usada para marcar o centro (ou o umbigo) do mundo antigo

ORÁCULO DE DELFOS: porta-voz das profecias de Apolo

PALESTRA: deusa grega da luta livre

PÁLICOS: filhos gêmeos de Zeus e Talia; deuses dos gêiseres e das águas termais

PANATENEIA: antigo festival religioso em Atenas; os atenienses saíam em procissão até a Acrópole, sacrificavam cem bois e davam oferendas, inclusive um tecido com bordado luxuoso, para a deusa Atena no templo Parthenon

PÉGASO: cavalo divino alado; gerado por Poseidon, em seu papel de deus dos cavalos

PEPLO: veste externa ou xale usado por mulheres na Grécia Antiga, que cai em dobras soltas e, às vezes, é puxado sobre a cabeça

PERSEU: herói grego; um de seus muitos feitos de coragem foi salvar Andrômeda do monstro Ceto

PÍTON: serpente monstruosa que Gaia designou para proteger o Oráculo de Delfos

PÔNEIS DE FESTA: grupo de centauros selvagens que gostam de beber *root beer*; conhecido por prender luvas de boxe

nas pontas das flechas e usar armas de *paintball* com pó de bronze celestial misturado na tinta

POSEIDON: deus grego do mar e dos cavalos; filho dos titãs Cronos e Reia, irmão de Zeus e Hades

QUÍTON: traje grego; peça de linho ou lã sem mangas, presa no ombro por broches e na cintura por um cinto

RIO ESTIGE: rio que delimita a fronteira entre a Terra e o Mundo Inferior

SÁTIRO: deus grego da floresta, parte bode e parte homem

ESTRÓFIO: peça usada por mulheres na Grécia Antiga; faixa macia colocada sobre os seios para sustentá-los

TÁRTARO: região mais profunda do Mundo Inferior

TIQUE: deusa grega da prosperidade; filha de Hermes e Afrodite

TITÃS: raça de deidades gregas poderosas, descendentes de Gaia e Urano, que governaram durante a Era de Ouro e foram derrubados por uma raça de deuses mais jovens, os olimpianos

TROIA: cidade romana situada na Turquia dos dias atuais; local da Guerra de Troia

TROIANO: de Troia

URANO: personificação grega do céu; pai dos titãs

URSA MAIOR: constelação formada por Calisto, que Hera havia transformado em urso em um ataque de ciúmes e que Zeus eternizou ao transformá-la em um

agrupamento de estrelas

URSA MENOR: constelação formada por Arcas, filho de Zeus com Calisto

VELOCINO DE OURO: pele de um carneiro alado com lã de ouro, considerada símbolo de autoridade e realeza. Era protegido por um dragão e por touros que cuspiam fogo. Jasão recebeu a tarefa de obtê-lo, o que resultou em uma missão épica

VIAGEM NAS SOMBRAS: forma de transporte que permite que criaturas do Mundo Inferior e os filhos de Hades usem sombras para viajar para qualquer lugar desejado na Terra ou no Mundo Inferior. Deixa o viajante extremamente cansado

ZEUS: deus grego do céu e rei dos deuses

SOBRE O AUTOR



Rick Riordan nasceu em 1964, em San Antonio, Texas, e hoje mora em Boston com a esposa e os dois filhos. Autor best-seller do The New York Times, premiado pelo YALSA e pela Associação Americana de Bibliotecas, por quinze anos ensinou inglês e história em escolas de São Francisco, e é essa experiência que atribui sua habilidade em escrever para o público jovem. Além das séries *Percy Jackson e os Olimpianos*, *Os Heróis do Olimpo* e *As Provações de Apolo*, inspiradas na mitologia greco-romana, Riordan assina as séries *As Crônicas dos Kane*, que visita deuses e mitos do Egito Antigo e *Magnus Chase e os Deuses de Asgard*, sobre mitologia nórdica.

OUTRAS SÉRIES DO RIORDANVERSO

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS



Livro um
O Ladrão de Raios



Livro dois
O Mar de Monstros



Livro três
A Maldição do Titã



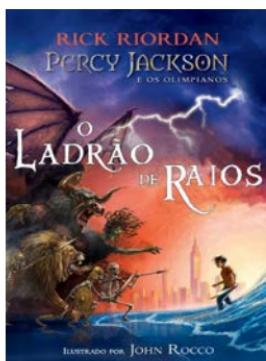
Livro quatro
A Batalha do Labirinto



Livro cinco
O Último Olimpiano



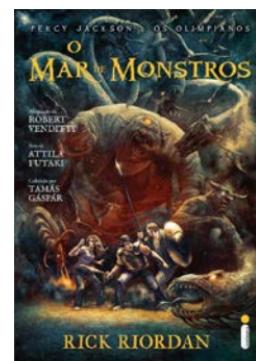
Livro extra
Os Arquivos do Semideus



Livro um (Edição Ilustrada)
O Ladrão de Raios



Graphic novel um
O Ladrão de Raios



Graphic novel dois
O Mar de Monstros



Graphic novel três
A Maldição do Titã

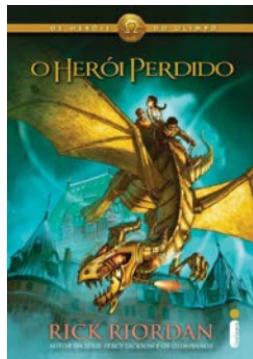


Graphic novel quatro
A Batalha do Labirinto



Graphic novel cinco
O Último Olimpiano

OUTRAS SÉRIES DO RIORDANVERSO



Livro um

O Herói Perdido



Livro dois

O Filho de Netuno



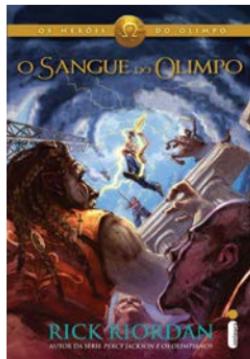
Livro três

A Marca de Atena



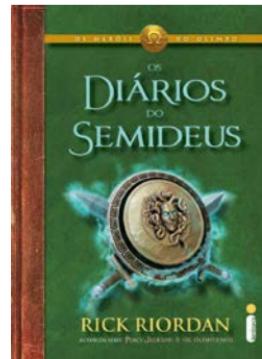
Livro quatro

A Casa de Hades



Livro cinco

O Sangue do Olimpo



Livro extra

Os Diários do Semideus



Graphic novel um

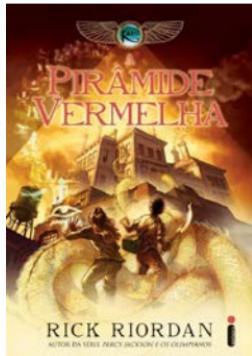
O Herói Perdido



Graphic novel dois

O Filho de Netuno

OUTRAS SÉRIES DO RIORDANVERSO



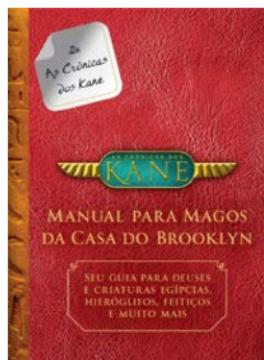
Livro um
A Pirâmide Vermelha



Livro dois
O Trono de Fogo



Livro três
A Sombra da Serpente



Livro extra
*Manual para Magos
da Casa do Brooklyn*



Graphic novel um
A Pirâmide Vermelha



Graphic novel dois
O Trono de Fogo



Graphic novel três
A Sombra da Serpente

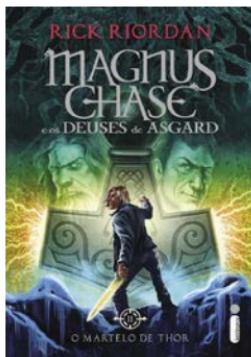
OUTRAS SÉRIES DO RIORDANVERSO

MAGNUS CHASE e os DEUSES de ASGARD



Livro um

A Espada do Verão



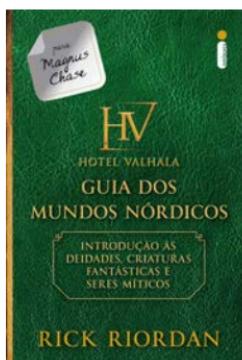
Livro dois

O Martelo de Thor



Livro três

O Navio dos Mortos



Livro extra

Guia dos Mundos Nórdicos



Livro extra

9 dos Nove Mundos

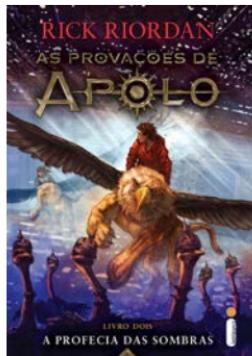
OUTRAS SÉRIES DO RIORDANVERSO

AS PROVAÇÕES DE APOLÓ



Livro um

O Oráculo Oculto



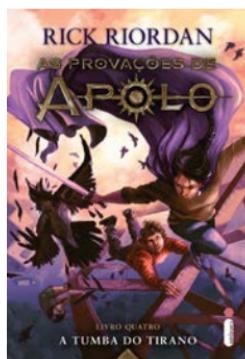
Livro dois

A Profecia das Sombras



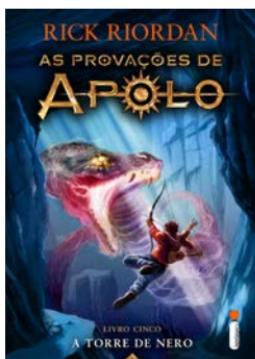
Livro três

O Labirinto de Fogo



Livro quatro

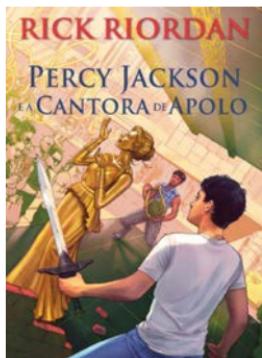
A Tumba do Tirano



Livro cinco

A Torre de Nero

LIVROS EXTRAS DO RIORDANVERSO



*Percy Jackson e a
Cantora de Apolo*



Semideuses e Magos



*Percy Jackson e os
Deuses Gregos*



*Percy Jackson e os
Heróis Gregos*



*Segredos do Acampamento
Meio-Sangue*



*Segredos do Acampamento
Júpiter*

Caro lorde Apolo:

Sinto informá-lo de que seu vídeo de orientação sobre o Acampamento Meio-Sangue não é lá muito informativo nem um primor. Na verdade, é um horror! Foi pensando nisso que meus amigos e eu decidimos criar este livro — vamos mostrar aos semideuses novatos como realmente é a vida no acampamento.

Atenciosamente,
Percy Jackson

Neste guia definitivo, Percy Jackson e outros residentes famosos do Acampamento Meio-Sangue respondem às perguntas que todo semideus recém-chegado já se fez um dia. O livro também reúne histórias de feitos heróicos de semideuses que lá moraram ou apenas visitaram o acampamento. E, é claro, ninguém poderia deixar de fora as palavras de sabedoria do deus Apolo, porque... Bem, porque os autores têm amor à vida.

ISBN 978-85-510-0298-8



9 788551 002988

www.intrinseca.com.br