

ЗІГНИМА ДЮЖИНА



Розділ перший

Бачите отам цих дванадцятьох зомбі? Я називаю їх Зігни-ла дюжина. Вони — *еліта*.

Найкращі з-поміж найкращих.

Вершки зомбі-громади.

Я знаю, вони міцні горішки, але планую довідатися, із чого вони *насправді* зроблені. Саме тому я стою на даху старого шкільного автобуса й дивлюся на чудернацьку смугу кісткоруйнівних перешкод.

Біля мене стоїть малесенька грудочка слизу Глобет і стискає в руках удвічі більший за неї мегафон.

— НУ ЦЮ, ЗОМБІ ГОТОВІ? — пищить вона.

У відповідь лунає приглушене бурмотіння:

— Ем-м-м-м.

Глобет обертається і знову пищить:

— А ЧИ ГОТОВІ УНІВЕРСАЛЬНІ ВОЇНИ?

Мої друзі кричать у відповідь:

— Так!

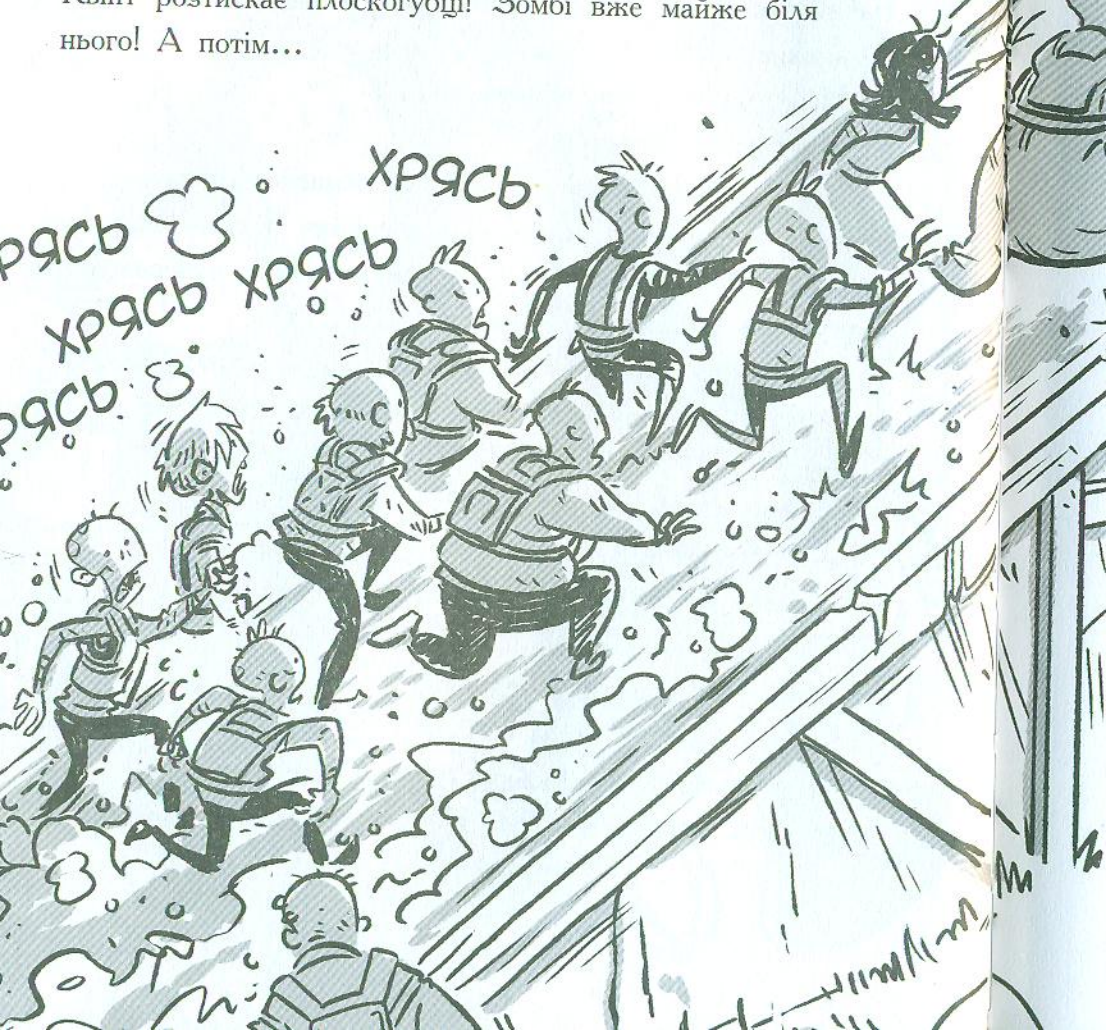
Я стискаю Луїсвільський різак і зосереджуюся. Мое серцебиття сповільнюється. Космічна рукавиця тремтить.

Потім, змахнувши зап'ястям, я наказую зомбі рушати вперед, лементуючи:

— Атакуйте Квінта!

Зомбі підкоряються моїй команді — й атакують. Незграбні тіла мчать угору рампою до Квінта.

Він підіймає свій новенький стис-хап ціпок, що насправді є простою довгою палицею з плоскогубцями на кінці. Квінт розтикає плоскогубці! Зомбі вже майже біля нього! А потім...



А знаєте що, **ЗАЧЕКАЙТЕ-НО, ТАЙМ-АУТ.** Ви, напевне, думаете, що тут у біса коїться. Вам, мабуть, цікаво, чому я наказав орді зомбі стрімголов налетіти на свого найкращого друга.

Еге ж, настав час нагадати вам, що відбулося...

**ПІДІБ'ЄМО ПІДСУМОК ПОДІЙ.
УСІ ПОДІЇ, ЯКІ З НАМИ СТАЛИСЯ
І ЯКІ ВИ ПРОГАВИЛИ!**

Бачте-но, останні декілька місяців Квінт, Джун, Дірк і я були добряче заклопотані. Джун навіть потрапила в божевільну пригоду, що закінчилася сутичкою зі злісним піратом-монстром — Босом Ріфтерів.

І вона багато про що дізналася. Наприклад: 1) Тралл стає дедалі могутнішим; 2) добудова Вежі матиме катастрофічні наслідки, якщо Тралл зрештою її добудує; 3) існує місце, де ми могли б дізнатися більше про Вежу та її місце розташування, — загадковий Аванпост. Знайдемо Аванпост — знайдемо і Вежу.

Проблема в тому, що Бос Ріфтерів ушився швидше, ніж ми змогли розвідати, де цей Аванпост знаходиться. Тож наша очманіла монстриня-воїтелька Скелка вирушила в дику далечінь на його пошуки.

Саме так, одного дня Скелка просто осідала свій Панцир (це ніби жахливий краб-відлюдник із машиною замість панцира) і поїхала. Минуло вже кілька тижнів, а вона досі не повернулася...

А я? Як моє життя? Я був зайнятий вдосконаленням своїх навичок зомбі-контролю. І тренування в мене були як у справжнього джедая. Наша монстроподруга Варг допомогла мені розвинути мої навички і краще зрозуміти весь потенціал Космічної рукавиці.

Так я назвав вкриту присосками монстрощупальцеву-наручну-штукенцію, якою тепер назавжди обгорнуте моє зап'ястя і кисть руки.



Бачте-но, ми відрубали Газту хвіст, щоб він не мав змоги контролювати зомбі, але не очікували, що Тралл викраде хвіст і заволодіє його силою! А Тралл не сподівався, що я поцуплю цю силу в нього!

Було багацько метушні, але все закінчилося тим, що в мене з'явилася доволі крута відсмоктувальна Космічна рукавице-штукенція і, завдяки магії Газтового хвоста всередині Луїсвільського різачка, неймовірно офігенна здатність командувати й контролювати зомбі. Ура!

Із допомогою Варг я досягнув серйозного прогресу: тепер я можу змусити зомбі робити всілякі штуки. Зараз я за два кроки від того, щоб стати справжнім некромантом...



Я швидко зрозумів: що більше я тренуюся з якимось певним зомбі, то сильнішим стає зв'язок між нами.

— Все як у «Dungeon Loot Hunter: Розкрадач гробниць 3»! — промовив Квінт, коли я йому це пояснив.

— Отож-бо, — відповів я («Dungeon Loot Hunter: Розкрадач гробниць 3» — моя улюблена рольова відеогра). У рольових іграх треба обрати одного-двох персонажів і сфокусуватися на їхньому розвитку. Якщо постійно перемикає увагу на різних персонажів, то можна отримати купу таких собі чуваків. А в мене немає часу на таких собі чуваків.

Але все-таки мої сили обмежені. Я можу керувати лише кількома зомбі одночасно. Наприклад, я не здатен повести в бій легіон зомбі, але мені до снаги влаштувати суперепічні зомбі-битви на світлових мечях. Що я і роблю...

