

МАКС БРЭЛБЕР и ДУГЛАС ХОЛТЕЙТ

ПОСЛЕДНИЕ ПОДРОСТКИ НА ЗЕМЛЕ ДОРОГА СКЕЛЕТОВ



Москва
Издательство АСТ

УДК 821.111
ББК 84(7Coe)
Б89

Дизайн обложки: *Екатерина Оковитая*
Max Brallier, Illustrated by Douglas Holgate
THE LAST KIDS ON EARTH and the Skeleton Road
Печатается при содействии литературных агентств
Writers House LLC и Synopsis Literary Agency
Перевод с английского: *Анастасия Фомичева*
Литературный редактор: *Елена Шумара*

Брэллер, Макс.

Б89 Последние подростки на Земле. Дорога скелетов / Макс Брэллер. Ил.: Дуглас Холгейт. — Москва: Издательство АСТ, 2024. — 320 с. — (Герой галактики).

ISBN 978-5-17-136893-7.

Ставки в концевитной игре на выживание растут! Если вкратце: что мы имеем на текущий момент?

- 1) Злодей, с которым вроде как было покончено, — Тралл — вновь набирает силу, строя зловещую Башню;
- 2) Если он ее достроит, разразится катастрофа;
- 3) На некоей загадочной заставе можно разузнать кое-что о Башне и ее местонахождении.

И понеслась...

Монстры-враги и дружелюбные монстры, погони и приключения, зомби и скелеты, а также суперкрутые гаджеты от Квинта, безумие и отвага Джека, стальной желудок Дирка плюс прекрасная и недостижимая Джун — все как мы любим в новом эпизоде «Последних подростков на Земле»!

УДК 821.111
ББК 84(7Coe)

Text copyright © 2020 by Max Brallier
Illustrations copyright © 2020
by Douglas HolgatePenguin
© Анастасия Фомичева, перевод, 2022
© ООО «Издательство АСТ», 2022

ISBN 978-5-17-136893-7

Лайле. Стукнемся кулаками!

М. Б.

Мерри, Тому и Джеку. Добро
пожаловать в наш мир, малыш!

Д. Х.

РАЗЛАГАЮЩАЯСЯ ДЮЖИНА



Глава 1

Видите двенадцать зомби? Я назвал их «Разлагающейся дюжиной». Они — *элита*.

Лучшие из лучших.

Сливки зомби-общества.

Им палец в рот не клади, это и так понятно, но я хочу выяснить, чего они стоят в серьезном деле. И потому торчу на крыше старого школьного автобуса, оглядывая необычную полосу костедробительных препятствий.

Рядом со мной — крохотный сгусток слизи, Глоблет. Она сжимает в руках рупор, который в два раза больше нее самой. И пищит в него:

— ЗОМБИ ГОТОВЫ?

В ответ по толпе зомби прокатывается низкое:

— ЫЫЫЫММММ!

Глоблет оборачивается и снова пищит в рупор:

— УНИВЕРСАЛЬНЫЕ БОЙЦЫ ГОТОВЫ?

Мои друзья хором гаркают:

— Да!

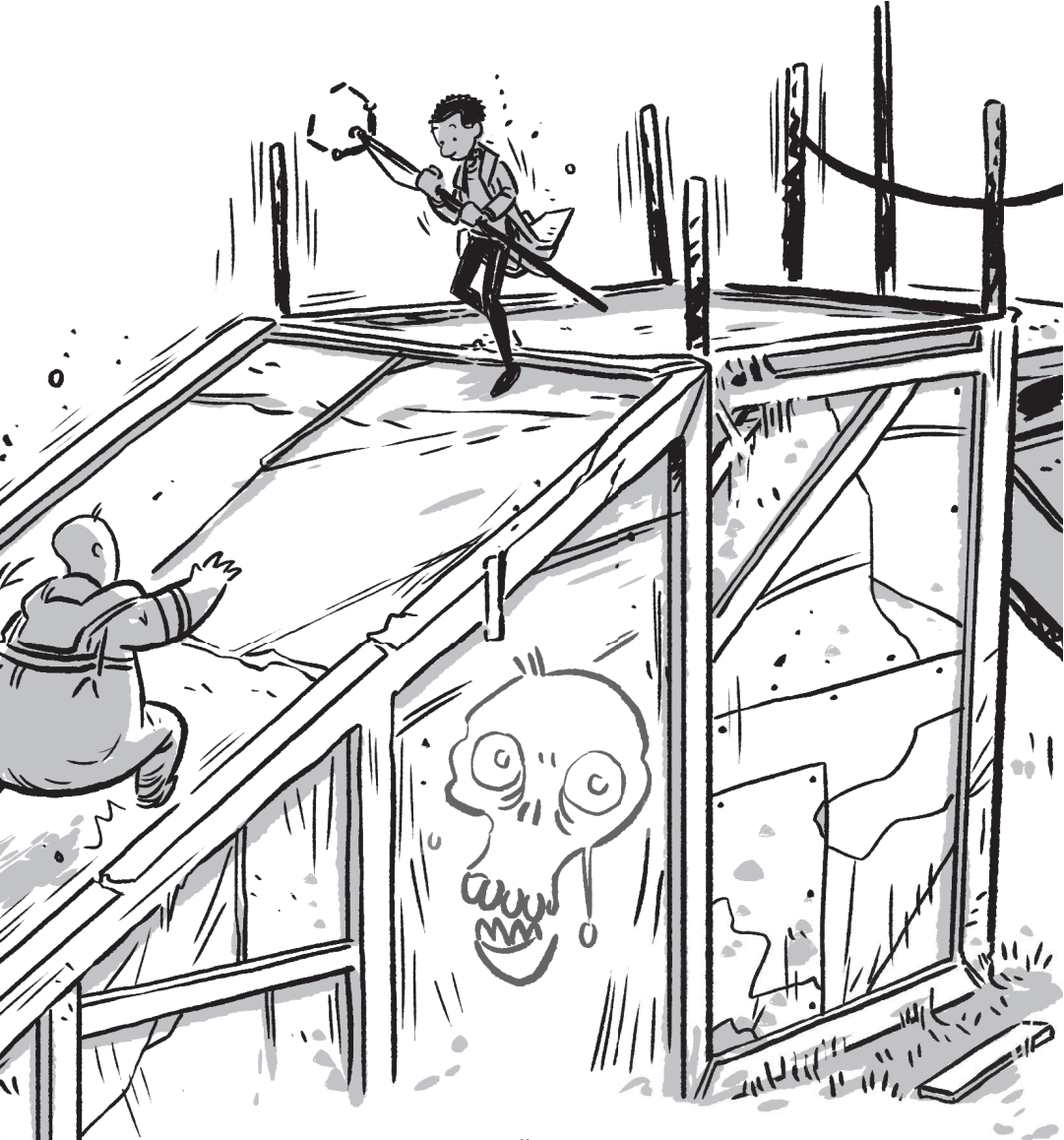
Я покрепче сжимаю Луисвильский резак и *концентрируюсь*. Сердцебиение замедляется. Космическая Длань начинает дрожать. Я резко вскидываю запястье и приказываю зомби ринуться в атаку. Кричу:

— ВЗЯТЬ КВИНТА!

Зомби повинуются и всей оравой снимаются с места! Лезут, неуклюжие, вверх по рампе.

Квинт поднимает новую палку-хваталку — длинный шест с железной клешней на конце. Клешня раскрывается! Зомби уже буквально в шаге от Квинта! И тут...





Так, ПОГОДИТЕ, ТАЙМ-АУТ. Вы, наверное, гадаете, что здесь вообще происходит. Возможно, вам хочется узнать, *почему* я приказал толпе зомби ринуться на моего лучшего друга.

Давайте, как водится, чуточку отмотаем назад...

ЗАПУСТИТЬ ОБРАТНУЮ ПЕРЕМОТКУ! ТО, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ, И ТО, ЧТО ВЫ ПРОПУСТИЛИ!

Видите ли, последние несколько месяцев мы с Квинтом, Джун и Дирком не сидели сложа руки. Джун даже урвала собственное безумное приключение, которое обернулось финальной схваткой со злобным монстром-пиратом, боссом рифтеров.

И она *много* чего узнала. Например:

1) Тралл набирает силу; 2) если он достроит Башню, разразится катастрофа; 3) на некой загадочной заставе мы можем разузнать кое-что о Башне и ее местонахождении. Найдем заставу — найдем и Башню.

Увы, босс рифтеров сбежал раньше, чем мы успели выяснить, *где именно* находится заставка. Поэтому наша охочая до сражений подруга-монстр Скэлка отправилась в дикие земли на ее поиски.

Да-да, в один прекрасный день она оседлала своего Карапакса (это монстр, похожий на гигантского краба-отшельника, только вместо раковины у него кузов автомобиля) и укатила в закат.

Прошло уже несколько недель, а она все не возвращается...

Как моя жизнь, спрашиваете? Я упорно оттачивал мастерство контроля над зомби. Тренировался как настоящий джедай. Наш друг-монстр,

Варг, помогала мне развивать способности и лучше понимать возможности моей Космической Длани.

Так я прозвал покрытую присосками перчатку из щупальца монстра, которая *навек* прилипла к моей руке.



Видите ли, мы оттяпали Газту хвост, и монстр потерял способность управлять зомби. Откуда нам было знать, что *Тралл* украдет хвост и присвоит себе умение Газта! Зато Тралл не ожидал, что я выкачаю из него эту силу!

Там, конечно, не все сразу получилось, но в итоге мне достались: крутая перчатка с присосками — Космическая Длань и, благодаря силе Газта, сосредоточенной в Луисвильском резаке, отпадная способность управлять зомби. Класс!

Варг помогла мне здорово прокачаться: теперь мои зомби могут выполнять несложные приказы. Еще немного, и я сделаюсь настоящим некромантом...



Я быстро понял: чем дольше тренируешься с зомби один на один, тем крепче становится связь с ним.


— Прямо как в «Искателе подземных сокровищ: исследователе гробниц 3»! — сказал Квинт, когда я все ему объяснил.

— В точку! — ответил я.

(«Искатель подземных сокровищ: исследователь гробниц 3» — наша любимая РПГ).

Суть в чем: в РПГ ты выбираешь одного или двух персонажей и прокачиваешь только их. Если начнешь распыляться на остальных, в итоге получишь кучку средненьких бойцов. А у меня на *средненьких* нет времени.

И у моих сил есть предел. Я способен управлять лишь горсткой зомби за раз. Вести в битву легион — это не ко мне, зато я вполне *могу* ставить суперэпичные зомби-бои на световых мечах. И ставлю...



Наваляйте им, зомби! И мы будем тусить вдвоем — только я и Джун!

В общем, стратегия очевидная: относиться к тренировке как к РПГ. Выбрать парочку зомби, уже пригодных для битв, и прокачать их! Коротче говоря, собрать суперэлитную группу бойцов. Отряд зомби Джека Салливана.

Но оказалось, что найти добротных зомби не так-то просто. Я устроил серию испытаний на ферме рождественских елок, где живут Варг и, собственно, сами зомби. Все прошло из рук вон плохо. Хотя, если честно, это не их вина...



Однажды я, как обычно, обходил Уэйкфилд в поисках зомби, способных пополнить ряды нашей армии. И заметил старого приятеля, Альфреда! Этот зомби помог нам найти Рэззökхэ и Древо-Врата!



Альфред пытался перебраться с одной крыши на другую по опрокинутой цистерне для воды, но поскользнулся и упал на мои вытянутые руки. Было умилительно неловко, как при первой встрече в романтической комедии...



Я вспомнил, как Альфред балансировал на цистерне, и меня вдруг осенило! ТОЧНО! ВОТ ТАК НУЖНО ОТБИРАТЬ МОЮ РПГ-НЕЖИТЬ! Через игру на выбывание с полосой препятствий, словно в телешоу. Ну, знаете: «Разгром гладиаторов», или «Экстремальный путь ниндзя», или «Дети против пираний»!

И мы с ребятами построили полосу препятствий. В заброшенном ангаре «Лазерных приключений». Здесь есть все, что нужно: батутный парк, площадка для лазертага, стена для скалолазания и еще куча крутых прибабасов.

Дирк *с головой* ушел в строительство полосы препятствий. Видимо, тяга к таким соревнованиям у него в крови.

Он тут обмолвился, что его отец когда-то участвовал в старом телевизионном шоу «Универсальные бойцы». Какое же классное было шоу! Каждую неделю заурядный офисный планктон выходил на бой против накачанных, обтянутых в спандекс «бойцов». И эти бойцы буквально стирали обычных участников *в порошок*.

Дирк сказал, у его отца было прозвище Большой Кинжал. Если честно, я не помню никого с таким именем, но за годы, что снималось шоу, сменилась *целая уйма* бойцов.

В общем, Дирк построил нам отменную арену для отбора зомби. Сперва все выглядело довольно топорно, как в любительских домах с привидениями, где местные, одетые в костюмы, пытаются напугать посетителей. Там никогда не страшно, ведь кое-как одетый оборотень, выскакивающий из-за тюка с сеном, оказывается твоим учителем математики.