

LEGENDS

STAR WARS

DARTH BANE: PATH OF DESTRUCTION

达斯·贝恩 I 毁灭之路

星球大战

[加] 德鲁·卡宾森 著 雒城 译



四川人民出版社

STAR WARS™

达斯·贝恩 I 毁灭之路

星球大战

[加] 德鲁·卡宾森 著 雒城 译



四川人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

星球大战: 达斯·贝恩 I 毁灭之路 / (加) 德鲁·卡宾森著; 雒城译. —成都: 四川人民出版社, 2016. 9

ISBN 978-7-220-09901-4

I. ①星… II. ①德…②雒 III. ①科学幻想小说—加拿大—现代 IV. ①I711.45

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 200318 号

Copyright © & TM 2016 by LUCASFILM LTD. All Right Reserved. Used Under Authorization.

Simplified Chinese edition published by Shanghai Guo Yue Cultural and Creative Co. Ltd.

版权合同登记号: 图进 21-2016-253

XINGQIU DAZHAN DASI BEIEN HUIMIE ZHILU

星球大战: 达斯·贝恩 I 毁灭之路

[加] 德鲁·卡宾森 著 雒城 译

统 筹
责任编辑
责任印制

张春晓 王其进
张微微 张春晓
祝 健

出版发行
网 址
E-mail

四川人民出版社 (成都槐树街 2 号)
<http://www.scpph.com>

新浪微博
微信公众号

sermcbs@sina.com
@四川人民出版社

发行部业务电话
防盗版举报电话

四川人民出版社
(028) 86259624 86259453
(028) 86259624

照 排
印 刷
成品尺寸

四川胜翔数码印务设计有限公司
北京雅昌艺术印刷有限公司
148mm×210mm

印 张
字 数

9.75
270 千

版 次
印 次

2016 年 11 月第 1 版
2016 年 11 月第 1 次印刷

书 号
定 价

ISBN 978-7-220-09901-4
35.00 元

■ 版权所有·侵权必究

本书若出现印装质量问题, 请与我社发行部联系调换
电话: (028) 86259453

译者序

孤独者的幽暗星空

宇宙中不是每颗行星都春暖花开，绿意葱茏，就算在幻想世界里也不例外。总有些孤独的冒险者，要独自面对群星之间无尽的黑暗，以及恶意和愚蠢召唤出来的、足以吞噬一切温情与善意的深渊。

即便是影响深远的电影佳作，对反派也往往着墨不多，更常见的是脸谱化的处理。小说还好一点，能有更为灵活的表现空间。《星球大战：达斯·贝恩》三部曲，讲述的就是黑暗面大反派的星战故事。

小说作者德鲁，给我的印象是个好脾气的胖大叔。年轻时创作力持续爆发多年，一边在全球顶级的游戏公司做编剧，一边写面向大众市场的畅销小说。小说也多半跟游戏有关，以特别的情节、关卡、人物设定见长。他现在回归田园生活，偶尔看看漫展，出席下粉丝活动，好不逍遥自在。

通常情况下，不太容易想到这么快乐的大叔会跟西斯一派有什么瓜葛。但他这个“反英雄”系列却写得很棒，在 Goodreads 等书评网站都获得了不错的评价。

这个系列的主角是通常认知体系中的“坏蛋”，但要写好“坏蛋”是一件很不容易的事情。你要让这个坏蛋足够坏，适合他所从属的阵营，又要让他坏出个性和境界，让读者至少会关心他的遭遇，关注他的生死，继续阅读你的故事直到第三部终结。而且，你还要给他设置一批对手，其中至少有一些是传统意义上的“好人”，这些好人必须真的好，不能破坏星战宇宙的规则和平衡，同时又最好有那么一点点讨厌，让读

者隐约觉得这些好人好烦，还不如痛痛快快做个坏蛋。这还没完，达成以上所有目标之后，你的作品口味还不能太重，至少不能变成真正意义上的“邪典”。要是能登上《纽约时报》畅销书榜单，那当然更好了。实际上，这一切德鲁都做到了。

这个系列的情节和人物设定都很棒，达斯·贝恩战斗力最强时期的配置，常常引发我的遐想：要是扮演这样一个游戏人物，一定能狂虐对手，超有满足感。

翻译过程中能引发思考的另一个元素，就是德鲁笔下特殊的黑暗面哲学。他展现的版本，比电影中要深刻复杂得多——他强调的是一种不屈不挠、不苟且、不盲从的态度。小说里的贝恩一旦得出结论，就会强迫整个宇宙接受自己的意志，不管阻挡他的是什么人，属于哪个阵营。跟其他星战作品近乎合家欢冒险的格调相比，这个系列有很大的不同。这里的世界更冷酷，更荒芜，更容易令人迷失。而生活在其中的人物，也会更多地被现实所压制。通常来说，你不是做铁锤，就是当钉子，没有其他选择。

贝恩独来独往的“反英雄”形象贯穿了整个系列始终，他的孤独者光环几乎可以当万能防护服穿了。其实，书中的很多人物都在各自的孤独里煎熬，面对寒彻骨髓的冰冷世界，抗争着，追寻着，最终被迫成为原力黑暗面的使者，踏上最寒冷、最幽暗的征程。

嗯，应该可以开始冒险了。在星战电影故事开始之前的数千年，曾有一片更为幽暗的星空……

雄城

作者序

《星球大战》在全世界的风靡程度一直都令我惊叹。多年以来，我收到过来自美国、欧洲和澳大利亚各地星战迷寄来的好多邮件。而现在，受益于出版方的努力，中国星战迷也将有机会欣赏到我的作品。

我很久以前就爱上了星战（但不是在一个很远很远的银河系）。我最早在影院看星战正传时只有六岁。从那时起，《星球大战》就成了我生活的重要组成部分。我开始收集所有的星战人偶和玩具。我和朋友们都有塑料光剑，我们会在假期跟放学后进行光剑大战。《帝国反击战》上映后不久，我曾在操场跟一帮小孩打架，争论达斯·维达到底是不是卢克·天行者的爸爸。我的一些朋友不相信，说达斯·维达在骗人。

但我不只相信，而且特别希望它是真的。尽管达斯·维达是反派，但却是我喜欢的人物。我对这个纯粹邪恶的化身非常着迷，很想加深对黑暗面的了解。神秘的西斯——黑暗绝地——勾起了我的好奇心，而电影里对他们的刻画并不多。我读了那个时期出版的很多星战图书，尽管也很喜欢，但它们并没有满足我对西斯的好奇。

随着年龄的增长，我的兴趣开始偏离《星球大战》。我阅读了许多恐怖小说。显然，我还是乐于探寻邪恶的本质，即便不是在星战宇宙里。与此同时，我也产生了自己讲故事的兴趣。我写过一些短篇小说，其中一部分在发行量较小的杂志上发表。最终，我还卖出了自己的第一部长篇作品，然后开始在 Bio Ware 公司担任编剧。当时，这家游戏公司正在开发一款名叫《博德之门》的游戏，而我还不知道，自己已经踏上了重返星战宇宙的第一步。

卢卡斯游戏公司找到我们时，我已经在 Bio Ware 工作了大约一年。因为《博德之门》系列的成功，对方想委托我们开发一款星战题材的角色扮演游戏。我们当然乐于抓住这次难得的机会。我也幸运地被选为这个项目的首席编剧。后来开发出来的游戏叫作《星球大战：旧共和国武士》，简称 KOTOR。它后来得到了玩家和评论界的一致好评，赢得过“2003 年最佳游戏”大奖，至今仍被很多人视为史上最佳游戏之一。

KOTOR 跟大多数星战系列产品有很大不同，因为它关注的是旧共和国时期。那个时代远在电影故事之前数千年。尽管大部分技术是一样的——这个时期也有爆能枪、星际飞船和光剑——但还是有一些非常关键的区别。在电影里，绝地武士的死敌——西斯——是一个规模极小的秘密组织，只有两名成员：一名师父，一名徒弟。而在旧共和国时期，西斯却是军容严整，跟绝地武士一样人多势众。原力的黑暗面和光明面之间进行着持续不断的战争。

KOTOR 的成功给 Bio Ware 带来了很多新的机遇，我的创作生涯也从中受益良多。我继续从事游戏工作，参与了《质量效应》系列的编剧。但同时我也得到了创作星战小说的机会。KOTOR 促使更多人对旧共和国时期产生了兴趣，所以我顺理成章地把小说背景设定在旧共和国时期，而没有写发生在电影时间线里的故事。但是，我并不想把游戏的内容重新讲述一遍。我把这本书的创作当作一次机会，来满足自己孩提以来探索黑暗面奥秘的夙愿。我要站在反派的视角讲一个全新的故事。

我选中了达斯·贝恩作为主角。他是一位强大的西斯领袖，就是他彻底改造了西斯一派，将其从巨大的军队变成了电影里的秘密组织。他重塑了西斯，也由此改变了整个星战宇宙的历史轨迹。但对他本人，人们却知之甚少。他从哪里来？是什么促使他投身黑暗面？他是怎样想到了后来的二人法则？又为什么认定这要比西斯大军更为成功？

这些就是我在《达斯·贝恩：毁灭之路》中打算回答的问题。在我脑子里，这本书的副标题应该是“恶魔的诞生”，因为它的主要内容就是讲一个普通人如何一步步演变成整个银河历史上最可怕的大坏蛋之一。我想要展示的，是黑暗面如何在开始显得合乎理智，富有诱惑力，而到后来却扭曲了他的心灵，把他变成一个极为可怕的家伙。我想让这个心路历程真实可信，能够引起读者共鸣，并且理解主角为什么走上那样一条道路。

《毁灭之路》得到了读者的认可，他们想要了解贝恩及其徒弟后来的经历。于是，我又创作了两部续作——《二人法则》和《邪恶王朝》——把贝恩的故事补全成了三部曲。考虑到三部曲在星战宇宙中的重要意义，这样还挺合适的。

希望你们喜欢达斯·贝恩的故事。拥抱黑暗面吧！

德鲁·卡宾森

致谢

在这部小说的诞生过程中，有很多人提供了不可或缺的帮助。

我想感谢我的编辑谢莉·夏皮罗和休·罗斯托尼，感谢她们给了我这次机会，并伴随我完成了一次又一次改写和修订。如果没有她们提供的宝贵意见和建议，我真的无法想象这本书会变成怎样一副样子。

所有阅读过“绝地 vs 西斯”系列漫画的读者，都能看出我从黑马漫画出版的作品中汲取的创意营养。我还想强调的是，我在 Bio Ware 公司的伙伴和同事为本书做出了巨大的贡献。这部作品中的很多基本设定和故事背景，都来自我们为《星球大战：旧共和国武士》这款游戏所做的研究和开发工作。我尤其想要感谢戴夫·盖德、卢克·克里斯廷森、彼得·托马斯和詹姆斯·奥伦。

诸位，感谢你们所做的一切。

德鲁

献给珍，是她让一切成为可能。



楔子

旧共和国末期，西斯一度只剩下两人：一名师父，一名学徒。他们追随原力的黑暗面，是绝地武士自古以来的死敌。但西斯也曾有过辉煌的日子。早在共和国衰亡、帕尔帕廷皇帝崛起之前一千年，西斯也曾军容强大……

卡恩尊主——西斯大师兼黑暗兄弟会创始人——大踏步走过血流成河的战场，夜幕掩映着他巨大的身形。数千名共和国士兵和近百名绝地武士驻守在这颗星球，试图抵挡他手下大军的侵袭，却最终失败。卡恩享受着敌人的痛苦和绝望，即便是现在，他也能感受到这些情绪，像尸臭一样在山谷中升腾。

天边阴云密布，预示着暴风雨即将来临。每当电光点亮苍穹，都能看到远处壮观的西斯神庙，这是科里班星球的胜迹。它轮廓分明，高高矗立在荒凉的地平线上。

两个人影在这片杀场中央等待，一个是人类，一个是提列克人。尽管周围光线暗淡，卡恩还是认出了他们：科迪斯和科佩茨，实力较强的两位西斯尊主。他们曾互为死敌，但现在都为卡恩的兄弟会效力。尊主微笑着大步走到他们面前。

科迪斯又高又瘦，简直是个活骷髅。他笑脸相迎，“这真是一场伟大的胜利，卡恩尊主。西斯学院重返科里班星球的这一天，我们已经等待了太久。”

“我看得出，你们非常急于在此地开展新弟子的训练。”卡恩答道，

“我希望在未来的时日里，你们能给我提供更强大也更忠诚的西斯高手和西斯大师。”

“给你提供？”科佩茨不满地质问，“你应该说给我们吧？大家不都是黑暗兄弟会的平等成员吗？”

卡恩对他的质问一笑了之，“当然啊，科佩茨，我刚刚只是口误而已。”

“科佩茨不肯庆祝我们的胜利。”科迪斯抱怨说，“他整晚都这副德行。”

卡恩一手抓住提列克人壮实的肩膀，“我们的确获得了一场大胜利，”他说，“科里班不仅仅是一颗小小的星球，它更是一个地标。这里是西斯诞生的地方。我们今天的胜利，也给共和国和绝地武士送去了一个警告。他们已经领教了兄弟会的厉害，从此将活在对我们的恐惧之中。”

科佩茨甩脱卡恩的手，快速转身，将环绕颈项的列库^①甩过身旁。“你们爱怎么庆祝都随便。”他在离去时回头警告，“但是，真正的战争才刚刚开始。”

① 提列克人长在头部的尾状器官。

第一部分

三年以后

· 1 ·

德赛尔迷失在痛苦的工作中，对周围的世界浑然不觉。

他胳膊酸痛，承受着液压钻机持续不断的冲击。受钻机影响，细碎的岩屑不断地从岩壁上震落下来，打在他的护目镜上，粘在他裸露的双手和面颊上。空气中充斥着极细小的灰尘，阻断了他的视线；钻机刺耳的轰鸣回荡在整个岩洞，掩盖了其他声音；钻头极缓慢地扎进含有科托西斯金属的富饶矿脉，每前进一厘米都让他苦不堪言。

科托西斯对能量和热量都有接近完美的抗性，因而在制造盔甲和防护层方面极受欢迎，在军用和民用领域都有很大的市场，尤其是在当前整个银河爆发战争的情况下。科托西斯合金不只可以抵挡普通能量束，甚至被认为能够抵挡光剑的攻击。不幸的是，让它身价百倍的这些属性，同时也让这种矿物的开采难度极大。等离子火焰对它几乎毫无影响，就算开采一小块科托西斯矿石，也要花上好几天的时间。唯一有效的开采手段，就是用液压钻头对矿脉进行强力冲击，一点点把科托西斯矿石削下来。

科托西斯是整个银河系硬度最大的材料之一，锤钻的冲击力很快就会将钻头磨秃，变得几近无用。岩屑还容易堵塞液压活塞，导致机器卡死。开采科托西斯矿石，对机器设备会造成严重损害……对矿工的折磨，甚至还要更严重。

德斯^①已经持续工作了六个小时之久。钻机重达三十公斤以上，举起它并将其按压在岩壁上的工作，已经让他疲惫不堪。他的双臂开始不由自主地颤抖。他感到肺部缺氧，钻头上扬起的飞尘也令他窒息，连牙齿都疼痛难忍——机器持续不止的震荡，让他觉得牙都要被抖掉了。

但在阿帕特洛斯星球上，矿工的报酬是根据他上缴的科托西斯矿石数量计算的。如果他现在放弃，另外一名矿工就会马上取代他的位置，开始采掘这道矿脉，夺走一部分利润。德斯从来都不喜欢分享。

钻机的声音突然变高，成了德斯非常熟悉的那种哀号。在高达每分钟两万次的转速之下，发动机吸入岩屑的速度，堪比在沙漠长期旅行后的班萨喝水。唯一合理的应对之法，就是定期进行清理和保养。可这里的外环矿业公司（简称“外矿公司”）却更喜欢买入便宜的返修设备，而不是花钱进行定期维护。德斯完全清楚下一步会是什么结果——果不其然，一秒之后，发动机爆掉了。

液压钻机发出刺耳的嘶鸣，抽搐着停下，一股黑烟从机器后面冒出来。德斯一边咒骂外矿公司及其该死的经营策略，一边把僵硬的手指从扳机上移开，把那件没用的机器丢在地上。

“闪开点，臭小子。”有个声音突然说。

另一名矿工杰德走上前来，试图用肩膀把德斯挤开，以使用他自己的钻机开采这道矿脉。杰德已经当了近二十个标准年的矿工，浑身都是饱满结实的肌肉。但德斯自己从十几岁开始当矿工，到现在也已经长达十年，他和那个年长男人一样强壮，个头甚至还要更高一点点。他没有退让。

“我还没打算走呢。”他说，“就是钻机坏了。把你的机器给我，我还能再干一段时间。”

“小子，你知道规矩的。只要你不干活，别人就有权取代你的位置。”

理论上，杰德说的没有错。但事实上，从来就没有矿工会因为别人设

^① 德赛尔的呢称。

备故障就去抢夺别人的地盘，除非他想找茬打架。

德斯迅速察看了一下周围。这段洞窟没有其他人，只有他们两个，彼此相距不到半米。这并不奇怪，德斯经常选择远离主巷道的开采面。但杰德出现在这里，恐怕不是简单的偶然因素可以解释的了。

德斯从记事起就认识杰德，这个中年人曾是他父亲赫斯特的朋友。德斯十三岁开始在矿上干活，那时就经常被年长的矿工欺辱。他父亲一直是最大的施暴者，但是杰德也是德斯的主要敌人之一。无论是讽刺挖苦，还是偶尔的打耳光，他都比别人积极。

德斯的父亲因为严重心脏病死后不久，很快就没有人再找德斯的麻烦。究其原因，却并不是那些矿工觉得这年轻孤儿可怜。赫斯特死的时候，当初那个人人都爱欺负的瘦高少年，已经变成了一座肉山，更有一副铁拳和狠辣的个性。就体力消耗而论，开矿差不多跟共和国监狱星球上的苦役一样。不管是谁，如果在阿帕特洛斯星球当了矿工，都会长成大块头，德斯只是碰巧成为了其中最为高大的一个。一个月之内，父亲的老友们有六人被打黑了眼圈，无数人鼻血长流，一人被打坏了下颚骨。他们终于学会了不再招惹德斯。

但是，人们似乎把赫斯特的死算在了德斯头上。每隔几个月，就会有个人跳出来挑事。杰德一直都还机灵，始终置身事外——直到现在。

“老头儿，我可没看见周围有你的朋友撑腰。”德斯说，“你老实点，马上离开我的地盘，就不会受伤。”

杰德对着德斯脚下的地面啐了一口，“小子，你连今天是什么日子都不知道，是吧？你可真是不知羞耻啊！”

他们相距很近，德斯都能闻到杰德呼吸中酸臭的科雷利亚威士忌的味道。这家伙喝醉了。酒壮怂人胆，才敢跑过来挑战，但还没有醉到完全失去理智的地步。

“五年前的今天，”杰德难过地摇着头说，“你的父亲就是在五年前的今天去世的。而你居然给忘了！”

德斯已经很少想起父亲。父亲死的时候，他也没有感到伤心。他最早的记忆就是被父亲痛打，甚至想不起是出于什么原因。赫斯特打他，很少需要理由。

“我的确不像你那么想念赫斯特，杰德。”

“你叫他赫斯特？”杰德冷冷地说，“你妈妈死后，他一个人辛辛苦苦把你养大，你甚至都不肯叫他一声父亲？忘恩负义的东西，卡斯狗^①生养的杂种！”

德斯居高临下，恶狠狠地盯着杰德。但面前这个较为矮小的男人本来就喝多了酒，又以正义自居，完全没有被他吓退。

“你这个下贱胚，我早知道你会是这德行。”杰德继续说，“赫斯特早说过你一无是处。他知道你不对劲……贝恩。”

德斯的双眼微微收缩，但并没有接受对方的挑衅。以前赫斯特喝多了酒，就会叫他“贝恩”，意思是命中注定的死敌和祸害。他把妻子的死归咎于儿子，认为自己屈身阿帕特洛斯星球也是拜儿子所赐。他觉得，这个独生子就是自己一生最大的灾星。每次喝醉了，他都会口沫横飞地对儿子斥责不休。

贝恩，这个词象征着父亲身上那一切可鄙的、卑微的、下贱的特性。它直指所有孩童内心的最大恐惧：害怕失望，害怕被抛弃，害怕遭到暴力伤害。这个令人厌弃的绰号给小德斯造成的伤害，超过了父亲所有的毒打。但现在德斯已经不再是小孩，时光教他学会了无视这类侮辱，把它和父亲口中的其他污言秽语一起忘记。

“我没时间跟你说这些，”他咕哝着，“还有工作要做。”

他一手从杰德手里夺过液压钻机，另一只手搭在杰德肩膀上，将其推开。他那醉醺醺的对手踉跄后退，脚绊在一块岩石上，重重摔倒。

杰德吼叫着站起来，两手握拳。“看来是你父亲死得太早了，臭小子。

① 卡斯狗，一种犬类动物，产于丹图因，最早出现于《旧共和国武士》游戏。