

В этой игре значение имеет только Великая Сила. И никакой световой меч не даст возможности уничтожить Звезду Смерти, это можно сделать только техникой Тёмной Силы. Только магия, только выход на мощные техники ситхов даст мне победу. Тёмная сторона Силы даст защиту, восстановление здоровья, коварные методы воздействия на противников. В конце-концов, я хочу играть магом, потому что это необычно, волшебно и круто. Меняю класс!

Заседание с дроидами-советниками было кратким. Я не скрывал от них особенность своего существования: дроиды знали, что я особенный - Игрок. Это изменило их отношение ко мне. Я чувствовал это через способность Меху-деру.

Мощнейшие мозги суперкомпьютеров просмотрели более трёх сотен доступных техник всех трёх направлений: тёмные, нейтральные, светлые техники Силы. Дроиды предоставили мне несколько вариантов "идеального" развития персонажа.

Перед важным моментом я начал медитацию и напряг память. В голове ясно всплыло воспоминание страницы википедии и строки:

"Нвул таш. Дзвол шасот'кун.

Покой - это ложь, есть только страсть.

Шасот'джонту чатсатул ну тиук.

Со страстью я получаю силу.

Тиукджонту чатсатул ну мидван.

С силой я получаю мощь.

Мидван'джонту часатсул ну аша.

С мощью я получаю победу.

Ашаджонту котсвинот итсу нуйак.

С победой мои оковы рвутся.

Вонокш Кьясик нун.

Сила освободит меня".

Я усмехнулся строкам этого поэтического бреда. Я не раб, чтобы искать Свободы. Ни одна строка не вызывала отторжения. Не свобода - но независимость. И пусть Сила мне послужит.

Посмотрел на статус и сосредоточил внимание на надпись "изменение класса возможно" у строки Класс. Надпись сменилась шестью строками с названиями вариантов развития персонажа. Я обозначил выбор нового класса. Система быстро отреагировала:

*

"Вы желаете принять класс Тёмный Аколит.

Внимание! Смена начального класса в будущем возможна только в случае прохождения специального квеста. Вы уверены в выборе класса Тёмный Аколит? Да/Нет".

*

Я усмехнулся и кивнул головой.

Привет, печеньки! Прощай, Йода, снова парить мозги не сможешь мне ты.

Хотя, это как сказать. Указание на новую смену класса намекает на возможность попасть в особый квест. Если вспомнить, как джедаи лечили Дарта Ревана, понятно, что это будет квест по типу "попадание в плен". Если меня поймают джедаи и не убьют на месте, тогда притащат в Храм, и там "отджедят" во все дыры, и стану я снова светлый и спокойный... падаван, всем улыбаюсь и руку подаван... не дамся. Здесь и сейчас только избранные неплохо устроились, да и то, ненадолго - Приказ 66, он такой Приказ.

Кстати, заодно и новое имя надо установить. Зачем портить Кеноби посмертие? Пусть он навсегда останется в памяти джедаев, как первый победитель ситха за последнюю тысячу лет.

Сосредоточился и возжелал себе новое имя: "Дарт Реван"...

*

Внимание! Имя занято.

Внимание! Уровень развития игрока не соответствует требованию для титула "Дарт".

*

Упс, облом резкий и конкретный. Хорошая Система, понимает шутки и учит нуба

забесплатно. Я не хочу связываться с мавзолеями былых лордов, но вот Дарт Реван меня тянет... хочется пообщаться с этим мощным ситхом. С другой стороны, это звоночек от Силы! Не надо держаться старого, не надо беспокоиться о прошлом, вперёд Оби-Ван, и пусть твои враги ужаснутся.

Я перестал думать о смене имени и начал работать с новым статусом.

Модификаторы класса у начинающего ситха не отличались от адепта светлой стороны.

*

Тёмный Аcolит. 1 пункт Телосложения даёт 1 пункт Жизни, 1 пункт Мудрости даёт 2 пункта Энергии.

*

Силу, Ловкость и Харизму оставил на минимальном 1 пункте – эти атрибуты магу не нужны.

Зачем харизма злобному ситху? Я не Палпатин, не джедай, и не собираюсь дипломатией заниматься. Харизма увеличивает магический урон... потом посмотрим и проверим. При необходимости я куплю себе пару артефактов, чтобы увеличить этот атрибут. Также меня не волнуют знания древних ситхов из голокронов, у меня своя Система есть и в ней сотню навыков надо выучить и развить.

Ловкость также не нужна, различные бластеры, винтовки и турболазеры меня не интересуют. Я сначала подумал о возможности участия в космических боях в качестве пилота истребителя, но потом рассмеялся наивным глупостям. Лорд ситхов стоит на посту лидера и командующего, а в кабинах истребителей воюют рядовые пилоты и офицеры. Я вообще дроидами-пилотами буду обходиться. Машинки можно купить, изготовить, починить, а органиков надо беречь.

Физическая сила мне не интересна. Я обязательно до максимума разовью форму Джуйо и она даст мне хорошие возможности для победы над другими мечниками.

*

Джуйо, Форма VII, "Форма Свирепости", "Путь Ворнскра" – самая агрессивная и непредсказуемая форма боя на световых мечях.

1 уровень: +28% к урону мечом. +5% к шансу отразить дальнобойную атаку/технику, +5% к скорости во время боя.

*

Каждая техника имеет 24 уровня развития. Урон техник боя увеличивается на 5% с новым уровнем, максимально можно увеличить урон на 120%. Простой световой меч падавана наносит 2-7 пунктов урона. Я купил искусственный кристалл за 1000 опыта в Магазине и собрал себе простенький меч ситха с алым лезвием и уроном 4-6. Очень жалкое оружие, с которым можно только тренироваться. Кстати, Цезарь был не одинок в своем желании познать искусство боя со световым мечом. Все дроиды уговорили меня притащить в кармане несколько простеньких кристаллов и собрать тренировочные мечи. Теперь часы полёта в гипере стали ещё веселей.

Тщательное изучение артефактных световых мечей легендарных лордов ситхов прошлых тысячелетий хорошо меня успокоило. Мне доступна покупка великолепных инструментов убийства. Ах, какая прелесть:

*

Меч Дарта Атлана

Световой меч.

Ранг: уникальный

Урон: 94-102

+50% урона по джедаям

+1 к техникам Лорда ситхов

+15% к восстановлению энергии

+50 защиты

+4 к технике Молния Силы (только для Лорда ситхов)

Требование: уровень 42, Тёмная сторона Силы, уровень 12 искусства боя на световых мечах.

Стоимость: 21,300,000 пунктов опыта.

*

Подниму уровни - куплю себе этот чудный меч и все вопросы об уроне снимутся.

Телосложение повысил до 10, небольшой запас жизни и ячеек инвентаря всегда пригодятся.

Мудрость на 13 - класс местного мага удваивает запаса энергии, а для начала, с бонусом от техники Медитация, мне хватит 280 пунктов, чтобы провести один бой, если я попадусь врагам.

Интеллект 40! И это результат серьёзного размышления машин.

На 1 уровне у меня был запас в 16 скиллпойнтов от заслуг Кеноби.

Я был вынужден взять только минимум тёмных техник и специальность Навигация - обязательно надо иметь возможность управлять лёгким космическим кораблём в мире Звёздных войн. Это элементарная возможность передвижения.

Джуйо, Телекинез, Молния Силы, Контроль разума, Меху-деру, Медитация - без этого минимума невозможно играть. И с каждым новым уровнем желательно улучшать свои способности. А где взять свободные пункты для улучшения, если с новым уровнем дают только 1 пункт для характеристик и 1 пункт для улучшения техник?!

Интеллект 40 даст мне 5 пунктов на каждом новом уровне, то есть 5 техник я смогу одновременно довести до максимального 24 уровня, и только потом займусь развитием новых способностей силы.

В итоге я смотрел на свой новый статус с предвкушением начать покорение галактики.

*

Имя: Оби-Ван Кеноби (выбор имени возможен)

Статус: Человек

Класс: Тёмный Аcolит

Уровень: 1 (0/500)

Сила: 1

Ловкость: 1

Телосложение: 10

Мудрость: 14

Интеллект: 40

Харизма: 1

Жизнь: 100

Энергия: 280

Свободно для распределения: Пункты характеристик: 0. Пункты навыков/техники/специальности: 9

Навыки: Тело игрока: макс. Разум игрока: макс. Полиглот: макс. Наблюдательность 1 уровень.

Техники: Джуйо 1 уровень, Медитация 1 уровень, Молния Силы 1 уровень, Телекинез 1 уровень, Контроль Разума 1 уровень, Меху-деру 1 уровень.

Специальности: Навигация 1 уровень.

Титулы и достижения: Игрок.

*

Медитация – это основа основ каждого одарённого, она позволяет усилить контакт с Великой Силой, ускоряет восстановление жизни и энергии, даёт 1 пункт к мудрости за уровень.

Меху-деру, техника необходимая любому, кто привык иметь дело с дроидами и другими технологиями. Полезная техника для навыков начального ремонта и примитивного вскрытия паролей. Если развить её до максимума, никаких проблем во время войны клонов у меня не будет, потому что я стану "Богом Машин", и любую армию дроидов смогу переподчинить одним касанием силы. Ломать и взрывать линкоры врагов? А зачем? Мне самому чужая техника пригодится.

Впереди меня ждут интересные перспективы и возможности, потому что я хочу испытать всю полноту жизни в мире высочайшего развития технологий. Мне кажется, что возиться с машинками и дроидами – отличное средство чтобы отдохнуть от забот лорда ситхов.

Телекинез, Молния Силы, Контроль Разума – это классика, основа оперативной работы начинающего ученика Тёмной стороны Силы.

*

Молния Силы. 1 уровень

Урон: 3-6

Затраты энергии: 2.5

Требование: уровень игрока 1, Тёмная сторона Силы.

Контроль Разума. Уровень 1.

Затраты энергии: 2/1 секунда

Требование: уровень игрока 1, Тёмная сторона Силы.

Телекинез. 1 уровень.

Дальность воздействия: 10-25 метров.

Затраты энергии: 2

*

Бесповоротный переход на Тёмную сторону и смена атрибутов меня взволновали. Чтобы расслабиться, я открыл вкладку Магазин и, как всегда, начал угорать.

Магазин Игрока это бесконечный процесс для оптимизации настроения и гарант весёлого времяпровождения, вроде телевизора для домохозяек в моём недалёком прошлом.

В Магазине есть все вещи, которые существовали и существуют в истории ДДГ! Цены на артефакты и реликты прошлого иногда вторгают в ступор. Встречаются потешные предложения. Например:

*

Кольцо Дарта Сидиуса.

Ранг: уникальное.

+50% к атрибуту Харизма.

Требование: уровень 55. Тёмная сторона Силы.

Стоимость: 1 миллиард кредитов.

*

Ха-ха-ха, очень смешно, но уникальный амулет Дарта Симуса плюсует 50% к Интеллекту, и заставляет меня задуматься как добыть свой первый миллиард опыта, а это 85 уровень и 1,050,299,700 опыта.

Как добыть такую прорву опыта? Сколько пиратов, бандитов и монстров надо уничтожить? Понимаю, что миллионы, и сразу становится ясно, что путь лорда ситхов это путь кровожадного Палача.

В галактике достаточно мрази и грязи, и на мой век преступников хватит, но немного напрягают такие требования к уровням.

Увы, за короткое время новой жизни в качестве падавана и игрока, я не получил никаких квестов от Системы.

Предложение от Совета было, Йода один раз мягко предложил слетать на дипломатическую миссию. Я отказался, и заверил, что сначала хочу помочь целителям и мастеру Че, которая проводит исследования по влиянию тёмной стороны на джедая. Мутированный Чебурашка с важным видом покивал и оставил меня в покое.

Но я не увидел главного! Не было надписи перед глазами, по типу:

*

Внимание, Игрок!

Доступен квест "Поговори за правильную жизнь и спаси принцессу".

Награда вариативна:

1 вариант: 100500 пунктов опыта.

2 вариант: Сексуальная принцесса в качестве любовницы.

3 вариант: Похвала Высшего Совета Ордена джедаев.

*

Ничего подобного не было.

И как мне уровни набирать?

Лететь по местам "боевой славы" падавана Оби-Ван Кеноби. А в этой области ДДГ он успел поработать! "Дело Тали Фрая".

Итак, граждане пираты, охотники за головами, бандиты и прочие мерзавцы, вы нас не ждёте?
А мы уже летим к вам!

<http://tl.rulate.ru/book/80891/2481253>