Thanh kiếm xám chém trúng vai tôi.

Đường kẻ mảnh ở góc trên bên trái tầm nhìn của tôi ngắn lại một chút. Cùng lúc đó một bàn tay lạnh ngắt sượt qua ngực tôi.

Đường kẻ màu xanh đó – được gọi là “thanh HP” – tượng trưng cho sinh lực còn lại của tôi, vẫn còn hơn tám mươi phần trăm. Mà không, nói như thế chưa chính xác cho lắm. Ngay lúc này tôi tiến gần đến cái chết thêm 20% nữa.

Tôi lùi lại trước khi kẻ địch kịp vung kiếm.

- Haaa…

Tôi hít vào thật sâu và cố gắng làm chậm nhịp thở. «Cơ thể» ở thế giới này có thể không cần oxy, nhưng cơ thể ở bên kia, hay đúng hơn là cơ thể đang nằm ở thế giới thật, có lẽ đang thở dốc. Tay tôi tuy bất động nhưng chắc chắn sẽ ướt đẫm mồ hôi còn tim của tôi có lẽ đang đập rất nhanh và mạnh.

Dĩ nhiên rồi.

Dù rằng mọi thứ trong thế giới này đều là ảo, và cái thanh đang giảm xuống kia không hơn gì một đống số liệu cho biết HP của tôi, việc tôi đang phải chiến đấu vì mạng sống lại là sự thật không thể thay đổi.

Nếu nghĩ như vậy thì trận đấu này không công bằng chút nào. Bởi vì «kẻ địch» ở trước mặt tôi – một con quái vật hình người với cánh tay xám ngoét được phủ một lớp vảy xanh thẫm, có cái đầu và đuôi của thằn lằn – hoàn toàn không phải là con người hay sinh vật sống. Nó chỉ là một đống dữ liệu mà hệ thống sẽ cứ tái tạo lại cho dù nó có bị giết bao nhiêu lần đi chăng nữa.

–Mà không.

Cứ mỗi giây trôi qua, AI đang điều khiển con Lizardman này lại nghiên cứu cách thức di chuyển của tôi và tăng cường khả năng ứng phó của nó. Tuy nhiên, khi mà con quái vật này bị tiêu diệt, dữ liệu được thiết lập về trạng thái ban đầu mà không truyền lại cho các con quái khác cùng khu vực.

Nếu nói thế thì con Lizardman này cũng sống. Như là một sinh vật độc lập và riêng biệt trong thế giới này.

- …phải không nhỉ?

Không đời nào con quái vật này hiểu được những gì tôi đang lẩm bẩm với bản thân, nhưng con Lizardman này – quái vật level 82 tên là «Lizardman Lord» – vẫn rít lên và cười một cách nham hiểm, để lộ ra những chiếc nanh nhọn hoắt từ bộ hàm dài của nó.

Đây là thực tế. Tất cả mọi thứ trong thế giới này đều là thực. Không có thứ gọi là thực tế ảo.

Tôi đưa thanh kiếm trong tay phải lên song song với cơ thể rồi từ từ quan sát kẻ địch.

Tên Lizardman đưa cái khiên trong tay trái của hắn về phía trước, còn thanh mã tấu thì thu về phía sau.

Một luồng gió lạnh lẽo thổi vào trong ngục tối làm ngọn đuốc lay động. Mặt sàn ẩm ướt phản chiếu ánh lửa bập bùng.

- Ugraaa!!

Tên Lizardman lao tới kèm một tiếng thét lớn. Thanh mã tấu trong tay nó vẽ lên một đường cong giữa không trung trong khi lao về phía tôi. Một thứ ánh sáng cam tô đậm quỹ đạo của nó. Đây là «Fell Crescent», một kiếm kỹ đơn kích cấp cao thuộc loại công phá cực mạnh với khả năng rút ngắn khoảng cách bốn mét trong 0.4 giây.

Nhưng, tôi đã đoán trước được đòn tấn công đó.

Tôi đã từ từ gia tăng khoảng cách để dụ cho AI sử dụng kỹ năng trên. Tôi áp sát tên Lizardman, mũi tôi ngửi thấy mùi khét mà thanh mã tấu tạo ra khi nó bay tới cách mũi tôi chỉ vài cm.

- …ha!

Thét lên một tiếng gãy gọn, tôi vung dọc thanh kiếm lên. Thanh kiếm, lúc này đang được phủ một hiệu ứng màu xanh da trời, chém vào phần bụng được che chắn mỏng manh. Một luồng sáng đỏ lóe lên thay vì máu, tiếng rít trầm thấp vang lên.

Tuy nhiên, lưỡi kiếm của tôi vẫn không ngừng lại tại đó. Hệ thống hỗ trợ tôi bằng một loạt chuyển động được lập trình sẵn và tiếp tục bằng một nhát kiếm nhanh không tưởng.

Đây chính là phần quan trọng nhất của các cuộc chiến trong thế giới này: «Kiếm kỹ».

Thanh kiếm lượn từ phải sang trái và chém ngay vào ngực của tên Lizardman. Ngay lúc này, tôi xoay người một vòng và tung nhát chém thứ ba, đâm sâu hơn nữa vào ngực của kẻ địch.

- Raarrgh!

Ngay khi mà tên Lizardman hồi phục lại sau khoảnh khắc ngắn ngủi bị choáng, có lẽ vì ra chiêu thất bại, nó gào lên, tiếng gào tràn ngập sự phẫn nộ - mà cũng có thể là nỗi sợ hãi và nâng thanh mã tấu lên cao.

Nhưng đòn đánh của tôi chưa kết thúc. Thanh kiếm của tôi đang vung sang phải bỗng nhiên giật mạnh sang trái và đâm thẳng vào tim của nó – một đòn chí mạng.

Hình thoi màu xanh nước biển được tạo ra từ bốn đòn đánh liên tiếp của tôi tan biến. Một skill bốn đòn chém ngang liên tiếp, «Horizontal Square».

Thứ ánh sáng soi sáng ngục tối dần biến mất. Cùng lúc đó, thanh HP ở phía trên đầu Lizardman tụt xuống không còn chút gì và biến mất.

Cơ thể to lớn ngã xuống, để lại một vệt dài, bỗng nhiên khựng lại–

Với âm thanh như tiếng kính vỡ, nó tan ra thành vô số mảnh nhỏ và biến mất.

Đây chính là «Cái chết» trong thế giới này. Nó rất nhanh, hủy diệt hoàn toàn và không để lại dấu tích gì.

Tôi nhìn lên thanh điểm kinh nghiệm và item nhận được hiện ra trước mắt tôi, vung kiếm vài lần trước khi tra vào bao trên lưng. Tôi lùi lại vài bước và dựa lưng vào tường.

Tôi thở ra và nhắm mắt lại. Hai thái dương của tôi đập mạnh, có lẽ là do quá mệt mỏi từ trận chiến. Lắc đầu vài lần để rũ bỏ cơn đau, tôi từ từ mở mắt.

Đồng hồ ở góc dưới màn hình cho biết đã hơn ba giờ chiều. Tôi nên rời khỏi mê cung này không thì tôi sẽ không kịp trở về thành phố trước khi trời tối.

- …mình nên đi luôn chứ nhỉ?

Tôi nói, dù không có ai ở quanh đây, rồi đứng dậy.

Ngày hôm nay khám phá như thế là đủ. Bằng cách nào đó tôi đã thoát khỏi cái chết lần nữa. Nhưng sau khi nghỉ ngơi, ngày mai sẽ đến với nhiều trận chiến hơn. Khi chiến đấu mà không nắm chắc 100% cơ hội thắng, cho dù bạn có chuẩn bị bao nhiêu biện pháp an toàn đi chăng nữa, sẽ vẫn có một ngày vận may của bạn sẽ hết.

Vấn đề chính là liệu trò chơi này có bị «hoàn thành» trước khi tôi hết vận may không.

Nếu như bạn trân trọng cuộc sống hơn tất cả mọi thứ, hãy cứ đợi ở trong làng đến khi ai đó «hoàn thành» được trò chơi này chính là lựa chọn sáng suốt nhất. Nhưng ngày nào tôi cũng đơn độc tiến đến tiền tuyến. Tôi chỉ đơn giản là một kẻ nghiện chơi VRMMO muốn nâng cao chỉ số sau hàng loạt trận chiến, hay là–

Tôi là một thằng ngốc nghĩ rằng tôi có thể giành được sự tự do cho tất cả mọi người bằng thanh kiếm của hắn.

Đi về phía lối thoát khỏi mê cung trong khi tự cười nhạo bản thân, tôi nghĩ về ngày đấy.

Hai năm trước.

Cái ngày mà mọi thứ kết thúc nhưng cũng đồng thời bắt đầu.