



REKI KAWAHARA

ILLUSTRATION BY abec

The cover art features two main characters. In the foreground, a young man with dark hair and blue eyes, wearing a dark, tactical jacket, looks directly at the viewer. Behind him, a man with long brown hair, wearing a red and white armored suit, is shown in profile, looking towards the right. The background is a dark, cracked surface with blue and white light effects. The title 'SWORD ART ONLINE' is written in a large, stylized font with red and white colors. Below it, the subtitle 'EARLY AND LATE' is written in a smaller, white font.

SWORD ART ONLINE

EARLY AND LATE

SWORD ART ONLINE
ソードアート・オンライン



008

REKI KAWAHARA ABEC BEE-PEE

SWORD ART ONLINE

EARLY AND LATE



"What is this...? Ramen?"

Asuna § Vice commander of the KoB. A rapier expert nicknamed "the Flash."

"Then I will give you an answer worthy of this false ramen's flavor."

Heathcliff § Commander of the powerful Knights of the Blood guild. His unique skill, Holy Sword, gives him tremendous strength. Does not get along with Kirito.

"...So, have you come to any conclusions, Commander?"

Kirito § The Black Swordsman, who saved everyone trapped inside SAO, the game of death. A solo player with the unique skill Dual Blades.





Lisbeth § A girl who upgraded Kirito's swords in SAO. In ALO, she is a leprechaun blacksmith.

"All right! Everyone's weapons are at full capacity!"
"Thank you very much!!"
"Thank you for answering my abrupt summons today, everyone! You have my word that I will pay you back for your assistance—emotionally! And now...let's kick some ass!"
"Yeah!"

Leafa § Kirito's little sister. Real name: Suguha. She plays a magic fighter sylph in ALO.

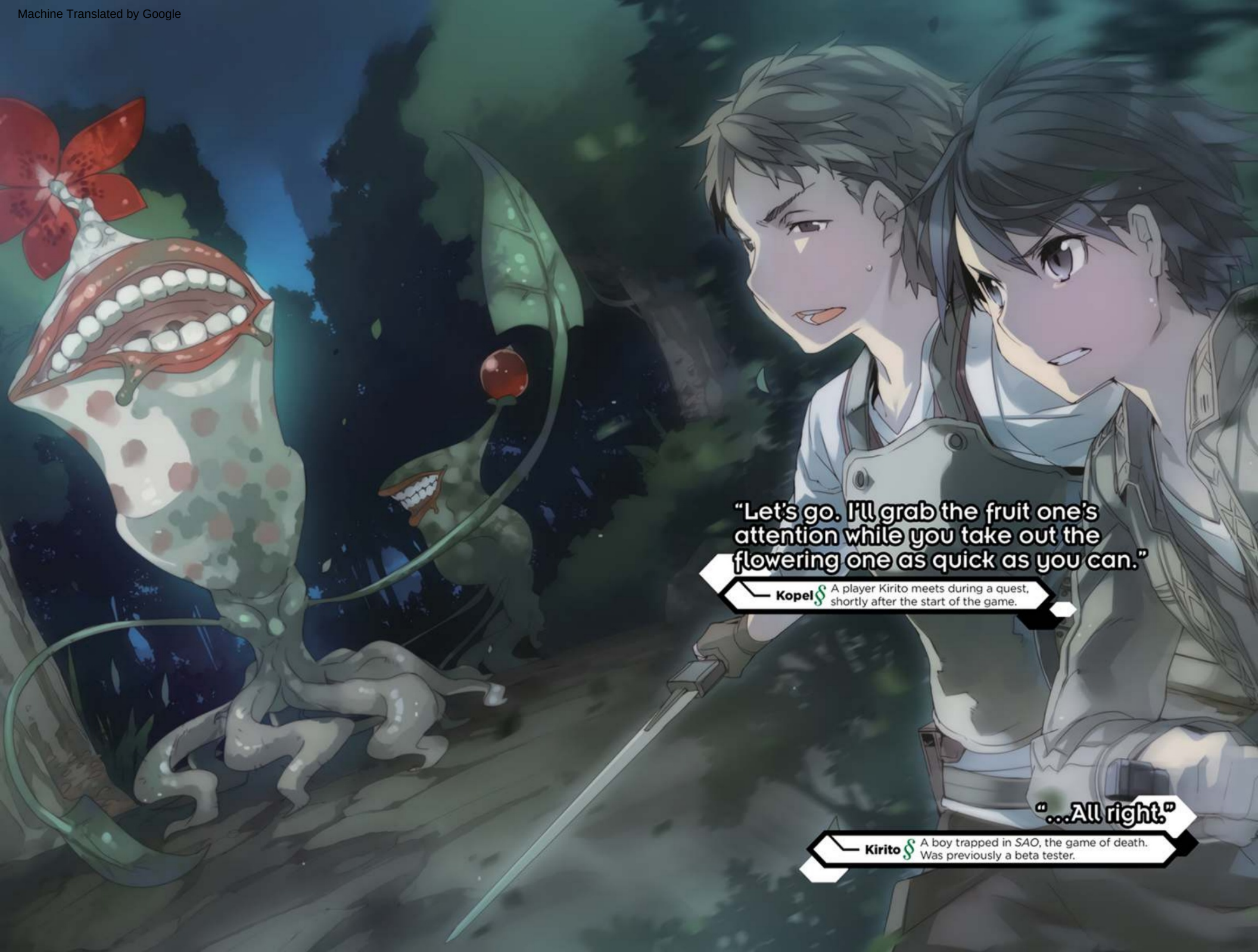
Asuna § Kirito's girlfriend. In ALO, she plays an undine magician.

Sinon § A young woman Kirito saved in GGO. Plays a cat sith archer in ALO.

Klein § A good friend of Kirito's. Plays a katana-wielding salamander in ALO.

Silica § A girl Kirito saved in SAO. In ALO, she plays a beast-taming cat sith character.

Yui § An A.I. in the form of a little girl. She met Kirito in SAO, and now serves the ALO party as a navigation pixie.



"Let's go. I'll grab the fruit one's attention while you take out the flowering one as quick as you can."

Kopel § A player Kirito meets during a quest, shortly after the start of the game.

"...All right."

Kirito § A boy trapped in SAO, the game of death. Was previously a beta tester.

ANTI-CRIMINAL CODE ZONE

Often called a "safe haven," in *Sword Art Online*, the game is divided into the "field," where monsters and danger lurk, and "settlements," where players can rest, relax, and prepare for their adventures. Settlements are safe-haven zones where players cannot harm one another through any means. Any weapon attack will produce its regular visuals but no HP damage, and poisonous items have no effect. As the name of the system code suggests, within the safe haven, there is no way to commit a direct crime against another player.

However, there are several loopholes in this code. For one, a sleeping player can be challenged to a "full-finish" duel, after which their hand can be moved to touch the OK button, thus opening them up to a lethal end. For another, opponents can be taken outside the safe haven against their will, where attacks are legal. Therefore, even under the special circumstances that nullify damage, murder can occur within the Anti-Criminal Code Zone.



SWORD **ART** **ONLINE** **EARLY AND LATE** **VOLUME 8**

Reki Kawahara

abec

bee-pee



NEW YORK

**"THIS MIGHT BE A GAME,
BUT IT'S NOT SOMETHING
YOU PLAY."**

—Akihiko Kayaba, *Sword Art Online* programmer



Reki Kawahara

abec

bee-pee



The Safe Haven Incident

§ 57th Floor of Aincrad
April 2024



1

Bu kıza ne oluyor?

Evet, hava güzelmiş, altında uyumaya değermiş diyen bendim, çimlere yatan bendim ve bir süreliğine uzaklaşan bendim.

Ama yarım saatten az uyuyacağımı kesinlikle beklemiyordum. uyandığımda onu yanımda baygın halde buldum. Ya aşırı derecede cesurdu, ya aşırı derecede inatçıydı ya da tehlikeli derecede uykusuzdu.

Kan Şövalyeleri'nin komutan yardımcısı Asuna Flash'ın huzur içinde uyuyan yüzüne bakarken başımı büyük bir bezginlikle iki yana salladım.

Bu hikaye o kadar güzel bir günde başladı ki, nemli, pis kokulu bir labirente dalmak istemedim. Kasabanın teleport meydanını çevreleyen alçak tepede uzanıp kelekleri saymak zamanımı daha iyi değerlendirmek gibi geldi.

Hava gerçekten inanılmazdı. Yüzen, sanal gerçeklikteki Aincrad Şatosu'nun mevsimleri gerçek dünyayla senkronizeydi, ancak yeniden yaratmaya biraz fazla adanmışlardı, bu da her yaz gününün kavurucu, kışın ise gerçekten dondurucu olduğu anlamına geliyordu. Sıcaklığa ek olarak, rüzgar ve yağmur, nem, polen ve hatta böcek sürüleri gibi sayısız başka iklim parametresi vardı. Herhangi bir günde bir yön güzelse, onu dengelemek için başka bir şey de aynı derecede tatsız olurdu.

Ama bugün farklıydı. İklim güneşli ve sıcaktı; Hava yumuşak güneş ışığıyla doluydu; serin esinti hoştu, savrulmuyordu ve üstüne üstlük böcek sürüleri de yoktu. İlkbaharda bile, yılda beş günden fazla bir sürede tüm parametreleri bu kadar mükemmel bir şekilde sıralayamıyordunuz.

Bunu, dijital alemlerin tanrısının benim oyun oynamaya ara verip bir şekerleme yapmamı istediğine dair bir işaret olarak yorumlayarak, O'nun önerisine sadakatle uyduğum.

Yine de başımı yumuşak çimenli yamaca yasladığımda ve kendimi uykuya dalmış hissettiğimde, beyaz deri çizimler başımın hemen yanından geçerek kabaca beni böldü. Bu sırada, tanıdık, sert bir ses kulaklarıma çarpıp ve sertçe "Oyunun diğer fatihleri labirenti bu kadar cesurca alt ederken, sana şekerleme yapman gerektiğini kim söyledi?" diye bağırdı.

Gözlerimi açmadan, "Sanırım bu yıl görebileceğimiz en güzel hava bu ve tadını çıkarmayı gerektiriyor." diye cevap verdim.

Daha da sinirlenen ses, "Aynı hava durumu," dedi.
"herhangi bir başka günde."

Ben de, "Yanıma yat, ne dediğimi anlayacaksın" dedim.

Tamam, konuşma bundan çok daha gayriresmiydi, ama her nedense kız yanıma uzandı ve çimlerin üzerinde uyu yakaldı.

Her neyse.

Öğle vaktinden önceydi ve meydana gelen ışınlanma kapısının etrafında dolaşan oyuncular, çimlerde yatarken Flash'a ve bana açıkça bakıyorlardı. Bazıları şok olmuştu, diğerleri kıkırdadı ve bazıları utanmadan kayıt kristallerini çalıştırdı, fotoğraf çekerken parlardı

bizi tođrafladı.

Suçlanamazlardı. KoB'un yardımcı komutanı olarak, Asuna, çocukların kalbine korku salan bir figürdü Her yerde, aşırı hızı sağlayan turbo motor oyunumuzu fethettik, tek başına oynayan Kirito ise—kendisine karşı sınıfın kötü çocuđu olarak bilinen, bir araya gelen kiři daha iyisini bilmesi gerekirken, kötölük yapanlarla birlikte oldu.

Ben bile, eđer tanık olsaydım, bu kombinasyonu ilgi çekici bulacağımı kabul etmek zorundaydım. Ama onu uyandırmak ve Bana bađırıldı, bu yüzden yapabileceğim en iyi şey kalkıp onu geride bırakmaktı.

Keşke bunu gerçekten yapabilseydim.

Flash uyurken kendini açıyordu sadece birkaç çeřit taciz var, ama uyurken PK'lanma olasılıđı sıfırdan fazla.

Evet, şehrin merkezi olan elli dokuzuncu katın meydanındaki güvenli limandaydık.

Evet, Ceza Kanunu ile Mücadele Bölgesi'ndeydik.

Bu yer bir oyuncunun başka bir oyuncuya zarar vermesini imkansız hale getirdi oyuncu. Bir silah vuruđu sadece mor renk üretecektir kıvılcımlar, HP hasarı vermeyen görsel bir efekt ve zehir yok herhangi bir etkisi de olmazdı. Üstelik çalmak kesinlikle imkansızdı.

Yani, Ceza Karşıtı Kanun'un önerdiđi gibi, güvenli liman kapsamında, diđer oyunculara karşı doğrudan suç işlemek imkansızdı. Bu, SAO içinde ,

HP'niz sıfıra düşerse ölürsünüz.

Ama ne yazık ki bir takım boşluklar da vardı.

Bunlardan biri uyuyan oyuncularla ilgiliydi. Bir oyuncu Saatlerce süren mücadeleden sonra bitkin ve neredeyse bayılacakmış gibi bir uykuya daldıklarında, orta düzeyde uyaranlara rağmen uyumaya devam edebilirler. Bu durumda, bir oyuncu "tam bitiş" düellosuna davet edilebilir ve eli bir başkası tarafından penceresindeki OK düğmesine dokunması için hareket ettirilebilir. Bu şekilde, kelimenin tam anlamıyla uykusunda katledilebilir.

Bundan daha cesur olanı ise bir oyuncunun fiziksel olarak taşınması planıydı güvenli bölgenin dışında. Kendi ayakları üzerinde duran bir oyuncu kod tarafından korunuyordu, ancak sedyeye yerleştirilen bir oyuncu serbestçe taşınabilirdi.

Bu vakaların her ikisi de daha önce test edilmiş ve gerçekleştirilmişti. "Kırmızı" oyuncuların korkunç, ahlaksız bağlılığının sınırı yoktu. Bu trajedilerin sonucunda, her oyuncu artık kilitli bir kapısı olan bir ev veya han odasında uyumaya özen gösteriyor. Çimlerde şekerleme yapmadan önce, Arama becerimi gelen hedefler konusunda beni uyaracak şekilde ayarladım ve derin bir uykuya dalmadım.

Ve yine de Flash'ın yanımda sert delta dalgaları yaydığını görmek açıktı. Yüzüne makyaj malzemeleriyle çizikler atabilirdim ve uyanmazdı. Ya aşırı cesurdu, aşırı inatçıydı ya da—

"Tamamen bitkin durumdayım, bahse girerim," diye mırıldandım kendi kendime.

SAO'daki yapınıza bağlı olarak , solo oyun en verimli olanıydı. Seviye atlamak için etkili bir yol. Ve yine de lonca üyelerinin seviyesini yükseltmeye özen gösteriyordu ve kendi sayısını benimkine yaklaşan bir hızla yükseltmeyi başarıyordu. Gece geç saatlerde çeteleri çiftlikte tutmak için uykusunu kısmak zorundaydı.

Bunun ne kadar zor olabileceğini biliyordum. Dört veya beş ay önce, aynı zor EXP temposundaydım ve uykuya daldığımda, sonrasında birkaç saat boyunca dışarıda kalacağım garantiydi.

İçimi çektim, envanterimden bir içecek çıkardım ve

Uzun bir yolculuğa hazırlanmak için çimlere tekrar oturdum.

Uyuması benim önerimdi. Bu yüzden uyanana kadar orada beklemek benim sorumluluğumdur.

Asuna the Flash, ışık söndüğünde sonunda ufak bir hapsirikle ayağa kalktı. Aincrad'ın dış penceresinden içeri sızan ışık gün batımıyla turuncuya çalıyordu.

Tam sekiz saat uyumuştur; Bu, basit bir şekerlemeden çok daha fazlasıydı. Öğle yemeğinin eksikliğinden dolayı midem guruldarken, ona baktım, duygusuz, affetmez yardımcı komutan olan biteni anladığında yapacağı surat ifadesini merakla bekliyordum.

"...Unyu..." diye mırıldandı, gözlerini kırıştırdı ve bana baktı.

Şekillendirilmiş kaşları yalnızca hafifçe daraltılmış. O dengesiz bir şekilde Kendini oturma pozisyonuna itti, kestane rengi saçları sağa, sonra sola, sonra tekrar sağa bakarken dalgalanıyordu. Son olarak, yanında bağdaş kurmuş bir şekilde oturan bana baktı.

Soluk beyaz teni anında kızardı (muhtemelen utanç), sonra Hafif mavi (muhtemelen panik), sonra tekrar kırmızı (muhtemelen öfke).

"Ne...Neden...Nasıl..." diye kekeledi Flash.

Ona en parlak gülümsememi gönderdim ve "Günaydın. İyi uykular?" dedim.

Beyaz deri giymiş bir el seğirdi. Ama ona uygun olarak Oyunun en güçlü loncasının alt lideri olarak yüce bir konuma sahip olan Asuna, net bir karar alabilmek için kurtarma atışını kazandı ve anında rapierini çekmedi veya kaçmadı.

Beyaz dişlerini sıkarak homurdandı, "...Bir öğün."

"Ha?"

"Sana bir öğün yemek ısmarlarım, ne istersen. Sonra ödeşmiş oluruz."

Anlaşmak?"

Onun bu doğrudan doğasını oldukça beğendim. Hatta yeni mezun bile olsam uyuduğunda, tüm zaman boyunca yanında kaldığımı ve sadece onu PK'lardan koruduğumu değil, aynı zamanda Güvenli limanda, ancak tüm uykusunu aldığından emin olarak açıkça şarj edilmesi gerekiyor.

Bu sefer dürüstçe bir yanağımı büküp gülümsedim ve kabul ettim. anlaşıma. anlaşıma. Ona kişisel mutfağında ev yapımı bir yemek teklif edebilirdim ama aynı zamanda soğukkanlılığımı da korudum. Geri çekildim ve ayağa fırladım, sonra elimi uzattım.

"Elli yedinci katta oldukça lanet bir yer var bir NPC restoranı için iyi. Hadi oraya gidelim."

"...Tamam," dedi sertçe, elimi tutup bakışlarını kaçırdı benden. Lüks bir şekilde gerindi, gün batımını içine çekmeye çalıştı onun akciğerleri

Sword'un başlamasından bu yana bir yıl beş ay geçti Art Online, ölüm oyunu.

Başlangıçta, yüzen kulenin yüzüncü katına giden yol küçük Aincrad imkansız derecede uzun görünüyordu, ancak şu anda neredeyse yüzde 60'ını bitirmiştik ve şu anki oyuncu sınırı elli dokuzuncu kattı. Bu, katları bir şekilde ele aldığımız anlamına geliyordu. her on günde bir tempoda. Tam ortasında olduğum için, Bunun hızlı mı yoksa yavaş bir tempoda mı olduğunu söyleyemem ama en azından orta katlarda, istikrarlı bir şekilde, zamanın tadını çıkarmak için artık bir özgüven vardı.

Bu tutum, ana şehir olan Marten'de bolca bulunuyordu. elli yedinci katın. Mevcut ön cephenin sadece iki kat altında Bu büyük yerleşim yeri, hem sınır hattının bir üs kampıydı hem de

oyuncular ve popüler bir turist destinasyonu. Akşamları, yukarıdan gelen fatihler geri dönerdi ve aşağıdan gelen oyuncular akşam yemeği için ziyarete gelirdi.

Asuna ve ben elli dokuzuncu kattan ışınlandık ve kendimizi ana caddedeki insan kalabalığının arasında omuz omuza sıkışmış halde bulduk. Yanımızdan geçen birçok kişinin şaşkın bakışlarını görmek keyifliydi. Bu doğaldı, çünkü kendi hayran kulübü olan bozulmamış, değerli çiçek, kendini beğenmiş, tatsız bir solo oyuncuyla yan yana yürüyordu. Asuna muhtemelen restorana doğru yarışmak için tüm çevikliğini kullanmak istiyordu, ancak ne yazık ki onun için -ve ne mutlu ki benim için- nereye gittiğimizi bilen tek kişi bendim.

Beş dakikalık bir yürüyüşün ve SAO'nun son gününde bir daha asla yaşayamayacağımı bildiğim bir duygunun tadını çıkarmanın ardından sağ tarafta büyük bir restoran görüldü.

"Bu kadar mı?" diye sordu Asuna, eşit miktarda umut ve şüpheyle. Vazgeçiyorum.

"Evet. Et yerine balığı tavsiye ederim."

Sallanan kapıyı iterek açtım ve eskrimcinin güvenle geçebilmesi için yerinde tuttum. NPC garson bizi biraz kalabalık restoranda gezdirirken bile tenimde gözler hissettim. Zevk artık yerini yorgunluğa bırakıyordu. Her gün bu kadar ilgi çekmek kolay olamazdı.

Ama Asuna cesurca arkadaki bir pencere masasına doğru ilerledi. Onun için sandalyeyi beceriksizce çektim, o da rahatça aldı.

Akşam yemeği onundu ama ben sanki ona eşlik eden benmişim gibi hissetmeye başladım. Karşısına oturdum ve bedava yemeğimi en iyi şekilde değerlendirip bir aperatif, meze, ana yemek ve tatlıyı aynı anda sipariş etmeye karar verdim, rahat bir nefes aldım

bittiğinde

Asuna anında beliren narin bardağı aldı ve içeceği tattı, sonra kendi uzun iç çekişini verdi. Açık kahverengi gözleri eskisinden biraz daha az keskindi ve zar zor duyulabilen bir sesle mırıldandı, "Eh... sanırım sana borçluyum..."

Teşekkürler."

"Ne?!"

Şok içinde ona bakakaldım.

"Teşekkür ederim dedim. Beni koruduğun için."

"Şey... şey, şey, ben, s-rica ederim."

Patronun planlama toplantılarında patronun zayıf noktalarının nerede olduğu ve kimin önde veya arkada savaşması gerektiğiyle ilgili her zamanki keskin sözlerine ve stratejik emirlerine o kadar alışmışım ki düzgün bir cümle kuramadım. Asuna kıkırdadı ve sandalyenin arkasına yaslandı. Her zamankinden çok daha nazik gözlerle havaya baktı ve mırıldandı, "Sanırım... buraya geldiğimden beri geçirdiğim en iyi uyku olabilir..."

"B-ben bunun sadece bir abartı olduğundan eminim."

"Hayır, doğru. Genellikle uykuya daldıktan yaklaşık üç saat sonra uyanırım."

Dilimi bardağımdaki ekşi sıvıyla ıslatıyorum. "Çünkü değil
"Alarmanız var sanırım?"

"Hayır. Tam olarak uykusuzluk değil... ama genellikle kabuslardan dolayı uykumdan uyanıyorum."

"...Evet."

Göğsümde keskin bir acı hissettim. Bir zamanlar bana aynı sözleri söyleyen birinin yüzünü gördüm.

Flash da bizim gibi bir insandı. Bunu düzgün bir şekilde işlemem bu kadar uzun sürdüğü için kelimeleri bir araya getirmek zordu.

"Şey... şey... sanırım dışarıda bir şekerleme daha yapmak istersen, bana yaz."

Oldukça aptalca bir cümleydi ama Asuna bana bir gülümseme daha bahşetti.

"İyi fikir. Belki oyun bize fırsat verirse bunu kabul ederim.
Yine mükemmel bir hava günü."

O gülümseme, onun ne kadar güzel olduğunu acı bir şekilde fark etmemi sağladı ve beynimin dil merkezini tamamen durdurdu.
Neyse ki, o potansiyel olarak garip duraklama NPC garson ve salata tabakları tarafından bozuldu. Gizemli sebzelerin üzerine biraz gizemli baharat serptim ve bir çatal dolusu ağızma tıktım.

Çiğnedikten sonra, "Hiçbir besin değeri olmayan bu çiğ sebzeleri nasıl hâlâ yiyebildiğimiz garip değil mi?" diyerek havayı yumuşatmaya çalıştım.

"Çok lezzetliler, değil mi?" diye karşılık verdi Asuna, yeşil bir yaprağı çiğnerken.

"Yani, fena değiller ... ama kesinlikle biraz mayonez kullanabilirler."

"Ah, kesinlikle. Yüzde yüz katılıyorum."

"Ve biraz sos...Biraz ketçap...ve-"

"Soya sosu!" dedik aynı anda ve kahkahalarla güldük.

Tam o sırada uzaktan ama açıkça duyulan bir dehşet çığlığı duyuldu.

"...İyyyyyy!!"

—?!

Derin bir nefes alıp ayağa kalktım, sırtımı kılıcımın kabzasına dayadım.

Asuna'nın da benzer şekilde kendi eli rapierinin üzerindeydi,
ses aniden keskinleşti

"Bu dışarıdandı!"

Sandalyesinden fırladı ve binanın çıkışına doğru koştu. Beyaz şövalye üniformasının peşinden koştum. Ana caddeye ulaştığımızda, bir başka iğrenç, kulakları sağır eden çığlık duyuldu.

Muhtemelen bizden bir blok ötedeki meydandan geliyordu. Asuna bana baktı ve düzgün bir tam hız koşusu başlattı. Beyaz şimşeğin hızına yetişebildiğim kadar hızlı koştum, köşeden doğuya dönüp dairesel meydana atlarken botlarımızın tabanlarından kıvılcımlar çıkıyordu.

İnanmadığım bir manzarayla karşılaştım.

Meydanın kuzey ucunda kiliseye benzeyen taş bir bina vardı. İkinci katının ortasındaki dekoratif pencereden sarkan bir ip vardı ve ucundaki ilimikten bir adam sarkıyordu.

Bir NPC değildi. Tam plaka zırh ve büyük bir miğfer giymişti, muhtemelen bir avdan dönüyordu. İp zırhının boynuna derin bir şekilde battı, ancak aşağıdaki kalabalık için terörün kaynağı bu değildi. Bu dünyada bir ipten boğularak ölmek mümkün değildi.

Korkularının kökü, göğsüne saplanan siyah, kısa bir mızraktı.

Adamın iki eli de mızrağın kabzasındaydı, ağzı sessizce çalışıyordu. Saniyeler geçtikçe, yaradan kan gibi kırmızı ışık efektleri fııırıyordu.

Başka bir deyişle, sabit, sürekli hasar alıyordu. Bu, yalnızca belirli delici silahlarla gerçekleşen bir delici DOT (zamanla hasar) etkisiydi.

O kısa mızrak, o etkiyi yaratmak için tasarlanmış bir silah olmalıydı. Mızrağın gövdesi boyunca sayısız diken görebiliyordum.

Bir anlık şoktan sıyrılıp bağırdım: "Çıkar onu!!"

Adam bana baktı. Elleri yavaşça mızrağı çıkarmaya çalıştı, ancak silah çok derindi. Ölüm korkusu onu felç ediyor, gücünü tüketiyordu.

Avatarı binanın duvarına, yerden en az otuz fit yukarıda sıkışmıştı. Çeviklik istatistiğim göz önüne alındığında, zıplayabilmem için çok uzaktı. İpi fırlatma kazmasıyla kesebilir miydim? Ya ıskalayıp ona vurursam? Ya bu onun HP'sini sıfıra düşürürse?

Elbette, burası güvenli limandı, bu yüzden bu mümkün değildi. Ama O mızrağın ona zarar vermesi de mümkün değildi.

Ben tereddüt ederken Asuna emirler veriyordu.

"Sen suya gir ve onu yakala!"

Kilisenin girişine doğru şaşırtıcı bir hızla koştu. İçeriye, ikinci kata girip kapıyı kesecekti.

halat

"Buldum!" diye bağırdım ve çaresiz adamın altındaki noktaya doğru koştum.

Ama tam o noktaya yarı yolda, adamın gözlerinin havadaki tek bir noktaya odaklandığını fark ettim. İçgüdüsel olarak, neye baktığını biliyordum.

Kendi HP çubuğu - daha doğrusu boşaldığı an.

Meydandaki çığlıklar ve bağırışmalar arasında onun bir şeyler bağırdığını duydum sanki.

Ve sonsuz bardakların kırılması gibi bir sesle, gece maviyle aydınlatılmıştı. Uçan çokgen parçalarına şaşkın şaşkın bakmaktan başka bir şey yapamadım.

Ağırlığı olmadan, ip kilise duvarına gevşekçe sallanıyordu. Bir saniye sonra, siyah mızrak—cinayet silahı—kaldırım taşlarına sert bir şekilde çarparak yerinde kaldı.

Kalabalığın çığlıkları, kasabanın üzerinde çalan hoş, huzurlu BGM'yi bastırdı. Şokta olsam bile, kilisenin etrafında toplanmış olan meydanın tüm kalabalığına dikkatlice bakacak kadar aklım başımdaydı. Bir şey arıyordum —mevcut olması gereken bir özellik.

Düellonun kazananını duyuran mesaj.

Şehrin tam ortasıydık, Anti-Criminal Code Bölgesi'nin sınırları içindeydik. Bir oyuncunun HP hasarı almasının, özellikle de ölüme kadar gidebilmesinin tek bir yolu vardı: "tam bitiş" düellosunu kabul etmek ve kaybetmek.

Başka yolu yoktu.

Yani öldüğü anda, kazananın adını ve düello saatini duyuran büyük bir sistem penceresi belirmeliydi. Bunu fark edebilseydim, o kısa mızrakla plaka zırhlı adamı kimin öldürdüğünü anında anlardım.

Ve yine de...

"...Nerede o?" diye mırıldandım kendi kendime.

Hiçbir sistem penceresi yoktu. Meydanda hiçbir yerde yoktu. Ve sadece otuz saniye boyunca görüntülenecekti.

"Herkes, düello kazananı bildirimini arayın!" diye bağırdım, kalabalığın üzerinden duyulabilecek kadar yüksek sesle. Diğer oyuncular ne demek istediğimi anında anladılar ve her yöne bakmaya başladılar.

Ama kimse cevap veremiyordu. On beş saniye geçmişti.

Bir binanın içinde olabilir miydi? Belki de kilisenin ikinci katındaki bir odada, adamın asıldığı yerde? Eğer öyleyse, Asuna bunu görebilirdi.

Tam o sırada Asuna the Flash'ın beyaz üniforması söz konusu pencereden belirdi.

"Asuna! Bir kazanan bildirimi gördün mü?!" diye sordum, ona soru sormanın anormal derecede kaba bir yoluydu, nispeten yabancı olmamıza rağmen, ama zaman çok önemliydi. Elbisesi kadar solgun olan yüzü sadece bir yandan diğer yana sallanıyordu.

"Hayır! Burada sistem penceresi yok ve insan da yok!!"

"...Nasıl...?" diye mırıldandım, çaresizce etrafıma bakarak.

Birkaç saniye sonra bir başkası mırıldandı: "Bu iyi değil... En azından otuz saniye..."

Kilisenin girişine kalıcı olarak park etmiş NPC rahibenin yanından geçip merdivenlerden hızla yukarı çıktım.

İkinci katta yatak odası gibi görünen dört küçük oda vardı, ancak bir hanın aksine, bunlar kilitlenmiyordu. İlk üç odada, geçtiğimde görsel olarak veya Arama becerimle oyunculara dair hiçbir işaret yoktu. Dudağımı ısırdım ve dördüncünün kapısından girdim.

Asuna pencereden bana doğru döndü ve bir şeyler giydi. cesur bir yüz ifadesi vardı ama onun da benim kadar şokta olduğunu görebiliyordum. Kaşlarımdaki şaşkınlığı da gizleyemiyordum.

"Kilisenin içinde başka kimse yok" diye bildirdim.

KoB komutan yardımcısı hemen sordu: "Pelerinle gizlenmiş olmaları mümkün mü?"

"Ön cephede bile, Arama becerimi geçersiz kılacak kadar güçlü bir düşüş olmadı. Her ihtimale karşı, kilisenin girişinin dışında bir sırada bekleyen insanlar var. Görünmez olsalar bile, bu kadar dikkatin arasında dışarı çıkmaya çalışırlarsa otomatik olarak ortaya çıkarlar. Bu binanın arka çıkışı yok ve tek pencere bu."

"Hmm... tamam. Şuna bak," dedi Asuna, bir düzineyi işaret ederek. Odanın beyaz eldivenli efendisi. Basit bir ahşap masaydı, fiziksel olarak hareket ettirilemeyen "sabit konumlu bir nesne".

İnce ama sağlam görünümlü bir ip masa ayaklarından birinin etrafına bağlanmıştı. "Bağlanmış" derken elle yapıldığını kastetmiyorum. İpe dokunarak açılan menüyü açmak, TIE düğmesine basmak ve ardından hedef nesneye tıklamak ipi otomatik olarak bağlayacaktı. Bir kez bağlandıktan sonra, bu ip dayanıklılık derecesinin üzerinde bir ağırlık taşımadığı veya keskin bir bıçakla kesilmediği sürece çözülemezdi.

Karanlık, parlak ip, güneye bakan pencereden düşmeden önce odanın içinde yaklaşık altı fit uzanıyordu. Buradan göremesem de, sonunda plaka zırhlı adamı hareketsiz kılan bir ilmikle son buldu.

"Hmm..." diye mırıldandım, başımı sallayarak. "Bu ne anlama geliyor?"

"Şey, sağduyumuzu kullanarak," dedi Asuna, benim hareketimi taklit ederek, "kurbanın düello rakibinin ipi bağlamış, mızrağı göğsüne saplamış, sonra ipi boynuna dolamış ve onu pencereden dışarı itmiş olması muhtemel görünüyor..."

"Başkalarına bir uyarı olarak mı? Durun, daha da önemlisi..." Derin bir nefes aldım. "Kazanan duyurulmadı. Oradaki meydanda onlarca insan var ve kimse görmedi. Eğer bir düello olsaydı, yakınlarda sergilenmesi gerekirdi."

"Ama... bu imkansız!" diye karşılık verdi. "Zarar vermenin tek yolu güvenli bir limanda birinin HP'sini yaşlandırmanın yolu, her iki tarafın da düelloya razı olmasıdır. Bunu sen de benim kadar iyi biliyorsun!"

"Evet...doğru."

Sessizliğe gömüldük, birbirimize baktık.

Asuna haklıydı: İmkansız olan gerçekleşmişti. Ve bildiğimiz tek şey, bir oyuncunun çok kamusal bir yerde öldüğüydü, kime, neden veya nasıl olduğuna dair hiçbir cevap veya ipucu yoktu.

Kalabalık gürültüsünün akışı sürekli olarak açık pencereden içeri akıyordu. Onlar da bu olayın anormal doğasını fark ettiler.

Asuna gözlerimin içine baktı ve "Bunu öylece bırakamayız." dedi. Eğer birileri güvenli bir limanda başkalarını PK'lemenin yeni bir yolunu bulduysa, bunu nasıl durduracağımızı bulmalı ve duyurmalıyız; aksi takdirde bu...

"felakete yol açabilir."

"...Bunu söylemem nadirdir, ama seninle tamamen ve tümüyle aynı fikirdeyim," dedim acı dolu bir gülümsemeyle. Flash sağ elini uzattı.

"O zaman sanırım bu işi çözene kadar benimle çalışacaksın. Ve uyumaya vaktimiz yok, bunu da bilesin."

"Sanırım bu benim değil, senin ilgini çekecek bir konu," diye mırıldandım kendi kendime ve elimi uzattım.

Ve böylece, hangisinin hangisi olduğu bir sır olarak kalsa da, siyah ve beyaz eldivenlerin el sıkışmasıyla, geçici bir dedektif ve asistandan oluşan bir ortaklık kurulmuş oldu.

2

Asuna ve ben ipi davadaki delil olarak aldık ve odadan ayrılıp kilisenin girişine geri döndük. Binaya girmeden önce siyah kısa mızrağı envanterime yerleştirmiştım.

Kapıda nöbet tutan iki tanıdık oyuncuya teşekkür ettim ve içeri girdiğimden beri kimsenin dışarı çıkmadığını doğruladılar. Meydana girdim ve kalabalığı izleyenlere doğru elimi kaldırdım, "Affedersiniz ama olanları ilk kim gördüyse lütfen gelip bizimle konuşsun!" diye seslendim.

Birkaç saniye sonra, isteksizce bir kadın oyuncu ortaya çıktı. kalabalık. Onu tanıyamadım. Normal bir NPC yapımı uzun kılıcı vardı—muhtemelen orta katlardan bir turistti.

Ne yazık ki, benden biraz korkmuş gibi görünüyordu, bu yüzden Asuna öne geçti ve nazikçe sordu, "Üzgünüm, bunun korkutucu olduğunu biliyorum. Adınız nedir?"

"Şey...şey, adım Yolko."

Onun zayıf sesindeki bir şey bana tanıdık geldi. Araya girdim, "İlk çılgık atan sen miydin?"

"E-evet."

Yolko adlı kadın dalgalı, koyu mavi saçlarını bobbing'den feda etti. Avatarının görünümüne dayanarak, onun on yedi veya on sekiz yaşında olduğuna karar verdim.

Saçları kadar mavi, iri, masum gözleri birden yaşlarla doldu.

"Ben... Ben... Ben ... Az önce öldürülen kişiyle arkadaşım.
Az önce birlikte akşam yemeği yedik, sonra meydanda ayrıldık... ve...
ve sonra..."

İki eliyle ağzını kapattı, daha fazla devam edemedi.
Asuna ince omuzlarına bir kolunu doladı ve onu kiliseye yönlendirdi. Uzun
sıralardan birine doğru ilerlediler ve birlikte oturdular.

Biraz mesafeli durdum ve kızın sakinleşmesini bekledim. Eğer arkadaşının
gözlerinin önünde böylesine zalimce bir şekilde PK edildiğini görseydi, şoku
inanılmaz olurdu.

Asuna, Yolko'nun sırtını ağlaması durana kadar ovuşturdu ve kız zayıf,
ince bir sesle özür diledi.

"Hayır, sorun değil," diye güvence verdi Asuna ona. "Ne kadar gerekiyorsa bekleyeceğim.
Hazır olduğunda bana daha fazlasını anlat, tamam mı?"

"Tamam. Ben... Sanırım artık iyiyim."

Yolko, Asuna'nın elinden uzaklaştı ve teklif etti.
Kendisinin görüldüğünden daha sert olduğunu fark etti.

"Adı... Kains'ti. Bir zamanlar aynı luncada birlikteydik... Hala parti yapıp
bazen birlikte yemek yiyoruz... Bu yüzden bugün akşam yemeği için buraya
geldik..."

Gözlerini kapattı, sonra devam etti, sesi hâlâ titriyordu.
"Ama o kadar çok insan vardı ki... Meydanda onu gözden kaybettim. Onu
ararken aniden bir kişi—Kains—kilise penceresinden düştü, o ipe asılıydı...
göğsünde mızrakla..."

"Başka birini gördün mü?" diye sordu Asuna. Yolko durakladı.

Sonra yavaş yavaş ama emin adımlarla kazandı. "Evet... Sadece bir an için, Kains'in arkasında birinin durduğunu gördüm gibi hissettim..."

Bilinçsizce yumruklarımı sıktım. Katil o odadaydı. Bu da kurbanı pencereden ittikten hemen sonra katilin kaçmak için halkın arasına daldığı anlamına geliyordu.

Bu, bir tür Saklanma-etkinleştirme ekipmanı kullandıkları anlamına gelirdi, ancak bu tür eşyalar kullanıcı hareket ederken daha az etkiliydi. Belki de farkı telafi etmeye yetecek kadar ultra yüksek kişisel saklanma becerileri vardı.

Suikastçı terimi zihnimde uğursuzca yankılandı.

SAO'da Asuna ve benim bile henüz bilmediğimiz bir silah becerileri kategorisi olabilir mi ? Ya Anti-Ceza Kanunu'nu geçersiz kılma yeteneğine sahip olsaydı...?

Asuna'nın sırtı bir an titredi;
aynı sonuca vardı. Ama hemen başını kaldırıp Yolko'ya sordu, "Kişiyi tanıdın mı?"

" ... "

Yolko derin düşüncelere dalarak dudaklarını büzdü, sonra başını salladı.

Bu sefer nazikçe sorma sırası bendeydi, "Eğer bu hoş değilse özür dilerim ama... Kains'in hedef alınmasının herhangi bir sebebi olabilir mi sizce...?"

Korktuğum gibi, Yolko anında gerildi. Anlaşılabilirdi—arkadaşının cinayetine tanık olmuştu ve ben de ona bunu hak edecek bir şey yapıp yapmadığını soruyordum. Acı verici bir görevdi, biliyordum ama yapılmalıydı. Eğer orada birileri Kains'e karşı kin besliyorsa, bu bizim için en iyi ipucu olurdu.

Ama bu sefer, Yolko sadece başını salladı. Hayal kırıklığına uğrayarak, "Anlıyorum. Bunu sorduğum için üzgünüm." dedim.

Elbette, Yolko'nun bundan haberi olmaması da mümkündü. bir şey. Ancak Kains'i öldüren kişi hem gerçek bir katil hem de geleneksel MMO anlamında bir PKer'dı. Oyuncu öldürme, bazı oyuncuların sadece bu nedenle girdiği bir eylemdi. Tam da bu anda Aincrad'ın karanlığında gizlenen kırmızı oyuncular, bu arketipin denenmiş ve gerçek örnekleriydi.

Bu, potansiyel şüphelilerin her birinin turuncu veya kırmızı olduğu anlamına geliyordu. Yüzlerce oyuncu vardı ve bunların yanı sıra bilinçaltında bu arzuyu barındıran herkes vardı. Bu listeyi nasıl daraltacağımızı bilmenin bir yolu yoktu.

Bir kez daha aynı sonuca aynı anda vararak, Asuna çaresiz bir iç çekti.



Yolko alt katlara tek başına dönmekten korkuyordu, bu yüzden onu gönderdik. Onu en yakın hana götürdüm ve ısınlanma meydanına geri döndüm.

Olaydan bu yana otuz dakika geçmişti ve kalabalık artık azalıyordu. Yine de, çoğunluğu ön saflarda savaşıyor, bizden bir güncelleme duymayı bekleyen yirmi kadar oyuncu vardı.

Asuna ve ben onlara ölen kişinin adının Kains olduğunu, cinayetin nasıl işlendiğine dair henüz bir ipucumuz olmadığını söyledik. Ve en önemlisi, henüz keşfedilmemiş bir tür güvenli liman PKing yönteminin iş başında olma ihtimali.

"...Yani şu an için kasabada bile tamamen güvenli olmadığı konusunda her yere bir uyarı gönderebilir misin?" diye bitirdim. Grup görevi asık suratlarla kabul etti.

"Tamam. Bir bilgi komisyonusundan bunu bir sonraki gazeteye eklemesini isteyeceğim," dedi büyük loncalardan birindeki bir oyuncu, grup adına konuşarak. Ondan sonra hile yaptılar. Görüş alanımın köşesinden saate baktım ve saatin hala yediyi biraz geçtiğini görünce şaşırdım.

"Peki...şimdi ne olacak?" diye sordum Asuna'ya.

Hemen cevap verdi. "Şu anda sahip olduğumuz bilgileri, özellikle ipi ve mızrağı inceleyelim. Nereden geldiklerini söyleyebilirsek, katili bulabiliriz."

"Anlıyorum... Yani bir sebep yoksa delillere başvurmamız gerekecek. Bunun için Değerlendirme becerisine ihtiyacımız olacak. Hey, sen... bunun üzerinde çalıştığını sanmıyorum."

"Sen de öyle. Aslında," diye ekledi Asuna, beni bir

Aniden bana baktı, "Bana sadece 'hey, sen' diye seslenmeyi bırakır mısın?"

"Ha? Şey...oh, doğru...Yani, şey...Leydim? Yardımcı Komutan? ...
Bizim Meryem Ana mı?"

Sonuncusu, onun üyeleri tarafından kullanılan özel bir terimdi.
dergilerinde hayran kulübü. Gerçekten de, öfkeyle dönüp gitmeden önce göz
lazerleriyle beni parçalara ayırdı. "Sadece 'Asuna' yeterli. Bana daha önce öyle
 demiştin."

"G-yakaladım seni," dedim titreyerek. Konuyu değiştirme zamanı gelmişti.
"Peki, Değerlendirme becerisi. Bu konuda becerikli olan herhangi bir arkadaşın
var mı...?"

"Hmm." Kısa bir süre düşündü, sonra başını salladı. "Bir cephanelik işleten bir
arkadaşım var, ama bu onun en yoğun dönemi ve hemen yardım edebileceğinden
şüpheliyim..."

Gerçekten de bu, en maceraperestlerin ekipman bakımı ve satın alma işlemlerini
gerçekleştirdiği, günlük seyahatlerinin son saatiydi.

"İyi nokta. Pekala, bir marketin balta kullananına sorabilirim.
"Biliyorum, ama bu konudaki becerisinin en iyisi olduğunu düşünmüyorum."

"Şu... iri adamdan mı bahsediyorsun? Agil, değil mi?" diye sordu, penceremi açıp
bir mesaj yazmaya başladığımda. "Ama eğer bir dükkan işletiyorsa, şu anda da aynı
derecede meşgul olacaktır."

"Önemli değil," dedim ve acımasızca GÖNDER tuşuna bastım.

Asuna ve ben ışınlanma kapısından Algade'ye çıktık.
şehrin elliinci katında, her zamanki koşuşturmacası ve telaşı vardı.

Bu şehrin yararına faaliyete geçmesinin üzerinden çok zaman geçmemişti
oyuncu nüfusunun, ancak pazar bölgesi zaten

sayısız oyuncu tarafından işletilen dükkanlarla doluydu; bunun başlıca nedeni, burada bir dükkan kurmanın temel maliyetinin, alt katlardaki şehirlere göre çok daha ucuz olmasıydı.

Doğal olarak, bu da mağazaların ortalama alanını ve görünümünü düşürdü, ancak sıkışık, benzersiz Asya kaosu -veya Tokyo'daki belirli bir elektronik bölgesinin kaosu- birçok oyuncunun favorisiydi. Ben de bundan hoşlanmıştım ve taşınabilmek için burada bir ev satın alma planları yapıyordum.

Egzotik BGM, gürültülü savaş çığırtkanlığı ve havada uçuşan ucuz tezgah yemeği kokusu arasında, Asuna'yı pazarda hızla yönlendirdim. Kusursuz mini eteği ve çıplak bacakları bu mekanda biraz fazla dikkat çekiciydi.

"Hadi, acele edelim," dedim, sonra topuklu ayakkabılarının sesinin uzaklaştığını fark ettim, bu yüzden arkamı dönüp bağırdım, "Hey, neden marketten yiyecek alıyorsun?!"

Flash, şüpheli bir şiş et satın alıyordu eşit derecede şüpheli bir araba. Bir ısırik aldı ve cesurca şöyle dedi, "Şey, akşam yemeğinden ayrıldığımızda salatalarımızı karıştırmaya başladık..." "Hey, bu oldukça iyi."

Çiğnerken diğer elini bana doğru uzattı, tuttu- Bir şiş daha batırıyorum.

"Ha? Benim için mi?"

"Anlaşma böyleydi, değil mi?"

"Ah...doğru..."

Eti kabul ettiğimde başımı otomatik olarak eğdim, sonra ücretsiz tam öğün yemeğimin ücretsiz bir şiş ete düşürüldüğünü fark ettim. Ve o restorandaki maliyet şu anda ikimizin hesabından otomatik olarak düşüldü

binayı terk ettik.

Gizemli, egzotik baharatlı eti çiğnerken yemin ettim ki
Bir gün, ona ev yapımı bir yemek pişirmesini söyledim.
yemek

İki şişi temizlediğimizde masamıza ulaştık.
Hedef. Şişin kendisi, elimi sildiğimde ince havaya karıştı.
Deri ceketimin üzerindeki mükemmel temiz el ve çizmem için seslendi
esnafın dikkati.

"Hey. Buradayım."

"Müşteri olmayanlara her zamanki karşılama rutinini vermiyorum"
Agil homurdandı, somurtkan sesi dükkan sahibi-balta savaşıncısının iri,
kaslı figürüne uymadı. Başka bir müşteriye işaret etti ve "Üzgünüm, bugün
kapalıyız." dedi.

Müşterinin şikâyetini kibarca dile getirdi ve özür diledi, yalnız
kaldıklarında ise mağaza yönetim penceresini açarak işletmeyi kapalı
statüsüne aldı.

Karmakarışık, sıkışık vitrinler otomatik olarak kapandı ve ön panjur da
gürültüyle kapandı. Agil,
sonunda ben

"Dinle, Kirito, bir tüccar olarak geçimini sağlama söz konusu
olduğunda, bir numara güvendir. İki numara da güvendir ve hatta
Üçüncü ve dördüncü sırada hiçbir şey yok, sadece zamanla
Beşinci sıraya geldiğinizde 'kolay para kazanma' noktasına mı ulaşıyorsunuz?"

Bu oldukça şaşırtıcı uyarı, kel dükkan sahibi tarafından unutulup gitti.
Kaleci yanımda duran oyuncuyu fark etti.
Asuna ona parlak bir gülümseme verip eğilince bıyıkları sallandı
kibarca

"Uzun zaman oldu, Agil. Seni aniden rahatsız ettiğim için özür dilerim."

böyle. Korkarım ki bu konuda acil yardıma ihtiyacımız var..."

Agil'in asık suratı bir anda hoş bir hal aldı. Göğsünü sertçe yumrukladı, ona halledeceğini söyledi ve biraz çay hazırladı.

Görünüşe göre bir erkeğin doğuştan gelen parametrelerini aşmasının hiçbir yolu yok.

Yukarıda, olayı anlattıktan sonra Agil'in çıkıntısı kaşları çatıldı ve gözleri keskinleşti.

"HP'si güvenli limanda mı bitti? Ve bunun bir düello olmadığından emin misin?" diye gürledi derin bariton sesiyle. Sallanan sandalyede öne eğildim ve kabul ettim.

"Kimsenin duyuruyu görmeyeceğini hayal edemiyorum, bu yüzden artık doğal bir sonuç gibi görünüyor. Ayrıca... bir zafer düellosu olsa bile, dışarıda akşam yemeği yerken düelloyu kabul etmesi mümkün değil, özellikle de tam bir düelloyu."

"Ve eğer daha önce Yolko adlı kızla yürüyorsa, bu kesinlikle bir uyku-PK olamaz," diye ekledi Asuna, kupasını küçük yuvarlak masanın üzerinde döndürerek.

"Ayrıca, ayrıntılar kendiliğinden bir düello için fazla karmaşık. "Bunun önceden planlanmış bir PK olduğunu varsayabiliriz diye düşünüyorum. Bu da bizi... şuraya getiriyor," dedim, menümü açıp envanterimden ipi tezahür ettirdim, böylece Agil'e verebilirdim.

Doğal olarak, masa ayağına atılan düğüm ipi geri aldığımda çözülmüştü, ama diğer ucu hala büyük ilmiğin içine girmişti. Agil ilmeği yüzünün önünde salladı, öğrenerek homurdandı ve dokundu.

Açılır pencereden "Değerlendirme" menüsünü seçti. Eğer

Asuna veya ben bunu deneseydik, yeterli beceri seviyesine sahip olmadığımız için sadece bir başarısızlık bildirimi alırdık, ancak tüccar Agil bu konuda daha fazla şey öğrenebilirdi.

Büyük adam, sadece görülebilen pencereye baktı
Ona doğru yürüdü ve kalın sesiyle içindekileri anlattı.

"Korkarım bu oyuncu yapımı değil, sadece NPC'nin sattığı sıradan bir ip. Yüksek rütbeli bir eşya değil. Dayanıklılığının yaklaşık yarısı kaldı."

Korkunç manzarayı zihnimde tekrar canlandırdım ve umut ettim. "Bu doğru. Ağır zırhlı bir adamı tutuyordu; bu, taşınması gereken önemli bir yük olmalıydı."

Ancak katilin tek ihtiyacı olan, adamın kalan canını kaybetmesi ve yokluğa dönüşmesi için gereken birkaç saniye boyunca ipin dayanmasıydı.

"Aslında ipten çok fazla bir şey beklemiyordum. Asıl can alıcı nokta bu," dedim ve hâlâ açık olan envanterime dokunarak başka bir öğeyi daha ortaya çıkardım.

Karanlık, parıldayan mızrak ve ağır varlığı, sıkışık odaya ürkütücü bir hava kattı. Bir silah olarak, Asuna ve benim donattıklarımızın çok çok altında bir rütbeye aitti, ancak mesele bu değildi. Bu mızrak bir cinayet silahıydı, bir oyuncunun hayatını acımasızca alan bir araçtı.

Mızrağı Agil'e uzattım, hiçbir şeye çarpmamasına dikkat ettim. Tüm silah tek bir siyah metalden yapılmıştı, bu kategori için nadir bir şeydi. Yaklaşık beş fit uzunluğundaydı, bir fit uzunluğunda sapı, uzun bir sapı ve ucunda keskin altı inçlik bir ucu vardı.

Başlıca özelliği, kısa ve keskin dikenlerin sıralanmasıydı. Sapın tüm uzunluğu boyunca. Mızrak hedefini deldikten sonra onu çıkarmayı zorlaştırmak için hizmet ettiler.

Bu nedenle çekip çıkarmak için çok yüksek bir mukavemet gerekir.

Bu durumda, güç hem oyuncunun sayısal güç istatistiğine hem de beynin zihinsel sinyalinin NerveGear tarafından emilmesine atıfta bulunuyordu. O anda, Kains ölüm korkusuyla o kadar meşguldü ki, vücudunu hareket ettirmek için net, keskin bir sinyal üretemedi. Mızrağı hareket ettiremediği için onu suçlamak pek mümkün değildi.

Bu, bunun kendiliğinden bir PK değil, önceden tasarlanmış, planlanmış bir şey olduğu yönündeki sezgimi güçlendirdi. Sürekli delme hasarıyla ölümden daha zalim bir şey yoktu. Bir rakibin becerisi veya üstün silahları tarafından değil, kendi dehşeti tarafından yere serildi.

Agil incelemesini bitirince beni düşüncelerimden çıkardı.

"Bilgisayar yapımı."

Hem Asuna hem de ben aniden ayağa fırladık. "Gerçekten mi?!" diye bağırdım.

Eğer PC'de yapılmış olsaydı—Smithing becerisine sahip bir oyuncu tarafından yapılmış olsaydı—o oyuncunun adı orada listelenmiş olurdu. Ve o mızrak muhtemelen tek seferlik özel sipariş bir silahtı. Eğer zanaatkarına doğrudan sorabilseydik, kimin sipariş ettiğini ve parasını kimin ödediğini öğrenme şansımız çok yüksekti.

"Kim yaptı?" diye önerdi Asuna ona. Agil sistem penceresine baktı.

"Grimlock... Onu hiç duymadım. Her neyse, bu en üst düzey zanaatkarlık değil... Yine de, normal oyuncuların kendi silahlarını yapmak için Demircilik'i geliştirmeyi hiç düşünmemiş olması gibi bir şey değil..."

Tüccar Agil bu zanaatkarı tanımıyorsa, o zaman Asuna ve ben

kesinlikle olmazdı. Sıkışık odaya yine sessizlik çöktü.

Ancak Asuna'nın şunu not etmesi uzun sürmedi: "Onu hala takip edebilmeliyiz. Tek başına oynayan bir oyuncunun bu tür bir silah yapabilecek noktaya gelebileceğini hayal edemiyorum. Orta seviye katlarda sorarsak, daha önce bir 'Grimlock' ile bir partide bulunmuş birini bulacağımızdan eminiz."

"Doğru. Bu adam gibi pek çok aptal yok," diye kabul etti Agil. O ve Asuna bana baktılar—aptala.

"Ne-ne? Arada sırada bir partiye katılıyorum."

"Sadece boss dövüşleri için," diye espri yaptı. Buna geri dönemeyecektim.

Asuna homurdandı ve Agil'in elindeki mızrağı tekrar inceledi. "Buna dayanarak... Grimlock'u bulsak bile onunla güzel bir sohbet etmek isteyip istemediğimden emin değilim..."

Katılmak zorundaydım. Bu mızrağı sipariş eden ve kullanan Grimlock demirci değil, bilinmeyen bir kırmızı oyuncu olmalı. SAO'da kendi el yapımı silahınızla birini öldürmek, adınızın kalıcı olarak kaydedildiği bir silah, gerçek hayatta birini bıçakladığınız bir bıçağa kendi adınızı yazmak gibi olurdu. Öte yandan, belli bir zeka ve deneyime sahip herhangi bir zanaatkar, bunun gibi bir silahın ne yapmak için tasarlandığını bilmelidir.

Zamanla delme hasarı canavarlara karşı çok sınırlı bir etkiye sahipti. Bunun nedeni canavarların korku hissetmeyen bir dizi algoritma olmasıydı. Delici bir silahla sıkışıp kalırlarsa, fırsat bulduklarında onu çıkarırlardı. Ve hiçbir canavar silahı düşünceli bir şekilde geri vermediği için, genellikle savaş bitene kadar geri alınamaz bir şekilde uzağa fırlatılırdı.

Bu da bu mızrağın yalnızca PvP amacıyla yapılmış olabileceği anlamına geliyordu. Tanıdığım tüm zanaatkarlar, en azından,

Ne işe yaradığını öğrenince işi reddettiler.

Ama bu Grimlock öyle yapmamıştı.

Bunun katilin kendi adı olması pek olası değildi —ismin ne kadar kolay olduğu göz önüne alındığında—ancak bu zanaatkarın en azından ahlak değerleri düşük biri olması ya da belki de gizlice kırmızı bir loncaya bağlı olması mümkündü.

"...Her neyse, bedavaya bir cevap almamız pek olası değil. Eğer bilgi için ödeme yapmaya zorlanırsak..." diye mırıldandım. Agil başını iki yana salladı ve Asuna bana delici bir bakış attı.

"Maliyeti paylaşacağız."

"...Tamam. Artık geri dönüş yok," dedim, pes ederek. Kurnaz tüccara döndüm ve sordum, "Pek ipucu vereceğini sanmıyorum ama silahın adını sorsam iyi olur."

Kel adam üçüncü kez görünmez pencere olarak değerlendirildi.

"Adının... Suçlu Diken olduğunu söylüyor."

"...Hmm."

Kısa mızrağın sapından çıkan dikenlere tekrar baktım. Elbette, isim oyun tarafından rastgele oluşturulmuştu. Yani bu belirli kelimelerin arkasında kişisel bir irade olamazdı.

Ancak...

"Suçlu...Diken..."

Asuna'nın fısıltısı kelimelere soğuk bir hava katıyordu.

3

Asuna ve ben, yanımızda Agil ile birlikte, Algade'deki ışınlama kapısından geçerek en alt kata, Başlangıçlar Kasabası'na gittik.

Blackiron Sarayı'nda bulunan Yaşam Anıtı'nı kontrol etmemiz gerekiyordu. Demirci Grimlock ile iletişime geçmenin ilk adımı, bizimle konuşabilecek kadar hayatta olduğundan emin olmaktı.

İlkbahar mevsimi olmasına rağmen, Başlangıçlar Kasabası kasvetle örtülüydü. Bunun tek nedeni hava parametreleri değildi; geceleri geniş sokaklarda az sayıda oyuncu geziniyordu ve BGM sağlayan NPC müzisyenlerinin hepsinin minör anahtar ruh halinde olduğu görülüyordu.

Söylentileri duymuştum: Son zamanlarda, loncaların en büyüğü ve alt katların yönetim gücü olan Aincrad Kurtuluş Cephesi, sözde bir gece sokağa çıkma yasağını devreye sokmuştu. Şaka gibi geliyordu ama buna dayanarak, doğru olabilir. Gördüğümüz tek insanlar, hepsi aynı silah metali zırhı giyen ALF muhafızlarıydı.

Daha da kötüsü, bizi gördüklerinde yanımıza koşma biçimleri sinir bozucuydu - kendimi polis memurları tarafından azarlanan bir ortaokul öğrencisi gibi hissettim. Asuna'nın tek bir mutlak sıfır bakışı onları korkutmaya yetiyordu.

"Yaşam maliyetine rağmen Algade'in patlama yapmasına şaşmamak gerek." Agil mırıldandı, sonra alçak sesle, "Ordunun oyunculara vergi koymayı planladığını duydum." dedi.

"Ha? Vergiler mi?! Bunları nasıl toplamayı düşünüyorlar?"

"Bilmiyorum... Belki de en üsttekini otomatik olarak alıyorlar

"canavar damlalarından."

"Ya da satışlarınızın bir kısmına el koyabilirler."

Agil ve ben bir süre anlamsızca tartıştık, ama Blackiron Sarayı'nın içine girdiğimizde sessizliğe gömüldük.

Adından da anlaşılacağı gibi, bina sadece metal kirişler ve levhalardan inşa edilmiş devasa bir yapıydı ve dışarıdan bile daha soğuk bir atmosferle doluydu. Asuna bile önümüzde yürürken çıplak kollarını ovuşturuyordu.

İçeride başka kimse yoktu, muhtemelen saatin erken olmasından dolayı. Gün ortasında, oyuncular arkadaşlarının ve sevgililerinin ölümlerini doğrulamak için geldiklerinde, ölenlerin isimlerinin üzerine çizilmiş acımasız yatay çizgilerle karşılaştıklarında çığlıklar bitmek bilmiyordu. Yarın, Kains'in ölümünün arkadaşı ve tanıdığı Yolko muhtemelen kendi ziyaretini gerçekleştirecekti. Ben de aynı şeyi yapmışım, çok da uzak olmayan bir geçmişte. Hala o acı anıyı tamamen atlatamamışım.

Bulanık alevli fenerlerle aydınlatılmış boş salonda hızla yürüdük. Bir yandan diğer yana onlarca fit uzanan Hayat Anıtı'na ulaştığımızda, alfabetik listenin G bölümünü aradık.

Agil sağa doğru yürümeye devam ederken, Asuna ve ben de Oyuncu isimleri sıralanıyor, sonunda doğru olanı buluyoruz.

Grimlock—hiçbir çizgi yok.

"...Yani hâlâ hayatta."

"Evet."

Rahat bir nefes aldık. Bu arada Agil K bloğundan geri geldi ve "Kains gerçekten öldü. Ay'da öldü" dedi.

Kiraz Çiçekleri, 22 Nisan, 18:27 ."

"...Tarih ve saat mükemmel bir şekilde uyuyor. Bu, bu gece restorandan ayrıldıktan hemen sonra," diye belirtti Asuna. Bakışlarını kaçırdı, uzun kirpikleri yere bakıyordu. Agil ve ben kısa bir nöbet tuttuk. Ayrıca, Yolko bize "Kains" in nasıl yazılacağını söylediği için doğru adam olduğunu biliyorduk.

Her şey bittiğinde ve hemen Blackiron Sarayı'ndan çıktığımızda, üçümüz de nefesimizi tuttuk. Şehir içi BGM artık gece yarısı vals moduna geçmişti. NPC dükkanlarının hepsi kapalıydı ve sokaklardaki tek ışık ara sıra yanan sokak lambasıydı. Bu saatte Ordu devriyesi de yoktu, öyle görünüyordu.

Sessizce ışınlanma meydanına doğru ilerledik, o noktada Asuna arkasını döndü ve "Yarın Grim-lock'u aramaya başlayalım." dedi.

"İyi fikir," diye kabul ettim.

Agil'in güçlü kaşları aşağı doğru eğildi. "İkiniz de bunun farkındasınız Benim asıl mesleğim 'savaşçı' değil, 'tüccar'dır..."

"Anlaşıldı. Bu vesileyle buradaki yardımcılık görevinden alındın," diye onu rahatlattım, sırtını sıvazlayarak. Rahatlamış bir şekilde teşekkür etti.

Düşünceli Agil, işine gerçekten öncelik vermiyordu ya da soruşturma sorumluluğundan kaçmıyordu; sadece o kötü görünümlü mızrağı yapan kişiyle yüz yüze gelmek istemiyordu. Korkudan değil, normalde canavarlara sakladığı öfkenin kontrolünden çıkıp patlama olasılığından.

Agil bize şans diledi ve portaldan kayboldu. Asuna bir dakikalığına lonca karargahına dönmesi gerekiyordu, bu yüzden karar verdik

günü sonlandır

"Elli yedinci katın girişinde saat dokuzda buluşalım
Yarın uyumak yok!

O bir öğretmen ya da abla gibiydi; gerçek hayatta olmadığı için ben bilemezdim.

"Tamam, tamam. Ve düzgün bir gece uykusu çeksen iyi olur. Eğer ihtiyacım olursa, yanında uyuyabilirim—"

"Hayır, teşekkür ederim!" diye bağırdı KoB'un komutan yardımcısı, sonra topuklarının üzerinde dönerek portala atladı ve geride sadece beyaz ve kırmızı bir bulanıklık bıraktı.

Artık tek başıma, dalgalanan mavi geçidin önünde durup günün olaylarını düşünüyordum. Çok güzel bir hava ile başlayan bir gündü, ancak Asuna the Flash'ın uykusunu gözetlemeye zorlandığımda, akşam yemeği yedik, ancak kasabada aniden bir cinayet işlendiğinde erken ayrıldık, bu da beni dedektif -veya asistan- rolüne itti.

Doğal olarak, Aincrad yüzen kalesinde geçirdiğim her gün "anormaldi", ancak 6 Kasım 2022'de ölümcül oyunun başlamasından bu yana bir buçuk yıl geçtiğine göre, oyuncuların çoğu (en azından orta ve üst seviyelerdekiler) gerçek dünyadaki hayatlarını bilinçli bir şekilde unutup kılıçlar, savaşlar, altın paralar ve zindanlardan oluşan "normal" bir programa katılabilirler.

Ama bugünkü olay beni bir kez daha bir tür anormalliğe çekmişti. Belki de statükomuzdaki bir tür sürekli değişimin habercisiydi...

Mavi portala doğru birkaç adım attım. Mevcut konaklama yerim olan kırk sekizinci kattaki şehir olan "Lindarth" diye seslendim ve portal etrafımda parıldarken bir anlığına ağırlığının azaldığını hissettim.

Botlarım farklı renkteki bir taş a tekrar deđdiđinde, etraftaki manzara az önce bulunduđum yere hiđ benzemiyordu. Lindarth'ta üssümü sadece bir hafta önce kurmuştum ama kasabanın her yerinden geđen, huzurlu su çarklarıyla dolu kanalları seviyordum. Elbette, saat ondan sonra, gecenin perdesi burada da inmişti ve hiđbir demirci çekicinin sesi duyulmuyordu.

Komutan yardımcısının tavsiyesine uyup erken mi yatsam, yoksa önce bir içki içmek için bir NPC pub'ına mı gitsem diye düşünüyordum ki, portaldan yeni çıkmışken altı yedi kişilik bir oyuncu grubu tarafından saldırıya uğradım.

İlk başta neredeyse kılıcımı çekecektim. Kasabada, düzinelerce insanla çevrili olsanız bile, birinin güvende olduđu varsayımı son birkaç saatte temelden sarsılmıştı.

Ama içgüdülerimi kontrol etmeyi başardım, sadece bir parmađın seđirmesine kadar tuttum. Bu gruptaki yüzleri tanıdım—ön cephe loncalarının en büyüđu olan İlahi Ejderha İttifakı'nın üyeleriydiler. Yarım dairenin lideri gibi görünen üyeyi buldum ve gülümseyerek "İyi akşamlar, Schmitt," dedim.

Uzun mızrakçı bir an durakladı, sonra hızla konuştu, sesi sıkıntılıydı. "Burada bekliyorduk, sana bir şey sormayı umuyorduk, Kirito."

"Öyle mi? Sanırım doğum günüm veya kan grubum deđil..." diye şaka yaptım otomatik olarak. Schmitt'in spor kaptanı tıraşının altında, kalın kaşları titriyordu.

Biz ön saflarda savaşıyan iki arkadaşlık ve aslında tam olarak düşman deđildik ama İlahi Ejderha İttifakı ve ben genelde aynı fikirde deđildik. Muhtemelen Asuna'nın Kan Şövalyeleri'yle daha iyi anlaşıyordum.

KoB'un hedefi "yenmek" iken, kendimi bu kadar iyi hissetmeden edemedim. DDA'nın özel amacı, oyunu mümkün olduđuunca hızlı bir şekilde

"en güçlü lonca olmanın ihtişamının tadını çıkarın." Onlar bir lonca oluşturmadılar üye olmayanların olduğu partiler ve bilgilerini asla paylaşmazlar oyun bilgisi. Ayrıca, puanlama konusunda da hoş olmayan bir şekilde sabitlenmişlerdi Her boss'a Son Saldırı—kazanın alt eden son darbe ekstra eşya ödülleri.

Bir bakıma, SAO'nun tadını herkesten daha fazla çıkarıyorlardı , bu yüzden Onlar hakkında hiçbir zaman bir yaygara koparmamıştım, ancak loncalarına katılmak için gelen iki daveti reddetmiştim. Yani, özellikle yakın değildik.

en azından söyleyelim.

Hatta şimdi, ışınlanmanın taş duvarına yaslanmışken kare, yarım daire içindeki yedi ile çevrili, garip bir tane vardı aramızdaki mesafe hissi. Bu, bir oyuncunun hareket etmesini engellemenin "kutuya sokma" taciz yöntemi değildi; daha çok "davranışlarla sınırlanmış" bir duruma benziyor, burada yapma ihtiyacı var Çemberin dışına çıkmak için yapılan kaba fiziksel temaslar, görgü kurallarına dikkat edenleri oldukları yerde tutuyordu.

İçimi çektim ve Schmitt'e "Herhangi bir soruyu cevaplayacağım" dedim. Neler yaşıyorsun? Ne haber?"

"Bu, elli yedinci katta gerçekleşen PK ile ilgili bu akşam."

Açıkcısı, bu gelecekti. Benimkini planladım ve katladım Kolları hâlâ duvara dayalıydı, sonra bir bakışla devam etmesini sağladı.

"Doğru mu... düello değildi?" diye sordu nemli bir tonda. Düşündüm ve omuz silktim

"En azından hiç kimse bir zafer ekranı görmedi. "Diyelim ki, orada bulunan herkesin bunu kaçırmış olma ihtimalini inkar edemeyiz."

"..."

Schmitt'in kare çenesi sertçe sıkıldı. Boynunun tabanındaki zırhlı plaka çatladı. DDA üyelerinin hepsi mavi vurgulu gümüş plaka zırhlar giydi. Mızrağı altı fit yüksekliğe kadar uzanıyordu, lonca bayrağı sivri ucundan sarkıyordu.

Uzun bir sessizlikten sonra tekrar konuştu, bu sefer daha da yumuşaktı. "Ben Kurbanın adının Kains olduğunu duydum... Bu doğru mu?"

"Olayı gören arkadaş öyle söyledi. Blackiron Sarayı'na kontrole gittik ve tarih ve saat uyuşturdu."

Boğazının seğirdiğini fark ettim ve ilk defa bir şeylerin döndüğünü anladım. "Onu tanıyor muydun?"

"...Bu seni ilgilendirmez."

"Hey, sen sorularını sordun, benimkileri görmezden gelemezsin-" itiraz etmeye başladım ama Schmitt'in bağıırışı sözümü kesti.

"Sen polis değilsin! Anladığım kadarıyla birlikte çalışıyormuşsun." KoB'un komutan yardımcısı, ama sen o bilgiyi tekelinde bulundurma hakkına sahip değilsin!"

Sesi meydanın kenarına kadar ulaşmış olmalı. Oradaki diğer üyeler endişeyle birbirlerine baktılar. Görünüşe göre Schmitt tam bir açıklama yapmadan onları yakalamıştı.

Bu da bu olayla olası bir bağlantının DDA'nın tamamından değil, Schmitt'in kendisinden geldiği anlamına geliyordu. Bu gerçeği gelecekte referans olması için sakladım. Aniden, eldivenli bir el doğrudan yüzüme işaret etti.

"PK'da kullanılan silahı sizin aldığınızı biliyorum. İnceleme sırası sizde; şimdi teslim edin."

"...Hadi canım."

Bu, görgü kurallarının açıkça ihlaliydi. SAO'da, birinin figürüne takılmayan silahlar, yere bırakıldıktan, başkasına verildikten, bir canavara bıçaklanarak bırakıldıktan veya benzeri bir durumdan üç yüz saniye sonra sahiplik haklarına sahip olmuyordu. O noktada, hem sistem protokolü hem de onu bir sonraki kim alırsa onun sahibi olduğu genel kabul görmüş bir gerçektir. Siyah kısa mızrağın, Kains'in hayatını aldığı zamana kadar kayıtlı bir sahibi yoktu. Yani oyun sistemine göre, artık bana aitti.

Başka bir oyuncunun silahını talep etmek kaba bir davranıştı ama Öte yandan, o mızrak bir suçta bir delil parçasıydı, sadece bir silah olmaktan daha fazlasıydı. Küçük bir parçam, ne bir polis ne de bir asker olduğum için, o delili kendim için tekelleştirmemin doğru olmadığı konusunda hemfikirdi.

Bu sefer açıkça iç çektim ve envanter penceremi açmak için elimi salladım. Siyah mızrak elimde belirlediğinde, onu aramızdaki kaldırım taşlarına saplama gösterisi yaptım.

Schmitt, metal mızrağın çıkardığı muazzam şangırtı ve kıvılcım yağmuru yüzünden yarım adım geri çekildi.

Tekrar baktığımda, ne kadar kötü görünümlü bir silah olduğunu fark ettim; oyuncuları öldürmek için tasarlanmış olduğu düşünüldüğünde bu şaşırtıcı olmamalıydı. Gözlerimi sadece benim görebildiğim drop counter'dan ayırdım ve mızrakçıya, "Sana onu değerlendirme zahmetinden kurtaracağım. Bu mızrağın adı Guilty Thorn. Grimlock adında bir demirci tarafından yapılmış." dedim.

Bu seferki tepkisi çok açıktı: Schmitt'in kısık gözleri fal taşı gibi açıldı, ağzı açık kaldı ve kısık bir inleme sesi çıkardı.

Sporcunun şüphesiz bir şekilde siyahilerle bağlantısı vardı. demirci Grimlock ve muhtemelen kurban Kains de.

onlarla bir gemiři paylařtıđı aıktı.

Eđer o gemiř Kains'i öldürmek için yeterli bir sebepse, o zaman belki de güvenli liman cinayetinin kırmızı bir oyuncunun gelişigüzel eylemi olduđu korkularım yanıřtı. Geçmişte ne olduğunu bilmek istiyordum ama Schmitt'in asla özgürce söylemeyeceğini biliyordum.

Ne yapacağımı düşünürken kalın eldivenini uzatıp beceriksizce mızrađı yerden çıkardı.

Neredeyse onu envanterine dođru savurarak bir kenara kaldırdı, ona gereğinden fazla dokunmamak için fırlattı. Sonra birden bana dođru döndü.

Oldukça tahmin edilebileceđi gibi, uzun boylu mızrakçının paylaşım yorumu řuydu: "Ve bunun hakkında ortalıkta dolanma. Hadi gidelim!"

İlahi Ejderha İttifakı üyeleri ışınlanma kapısından geçerek gözden kayboldular.

Çok ilginç.

4

"DDA mı?" Asuna şüpheyile tekrarladı, ona ne olduğunu söylediğimde. olmuştu.

Bu üç harf normalde korku ve canavar ulusunun kaynağıydı, bir ebeveynin ağlayan çocuğunu susturmak için uyduracağı türden bir tehditti, ama KoB'un yardımcı komutanı olarak Asuna bunlardan hiç etkilenmiyordu.

Kiraz Çiçekleri Ayı'nın yirmi üçüncü gününde, Hava parametreleri kötü durumdaydı ve sabah yoğun sis ve yağmurla örtülü. Aincrad'da başınızın üstündeki tek şeyin bir üst katın altı olduğu düşünülüyordu, Üzerimize yağmur yağması çok adil görünüyor, ama yine de aynı şey geçerli. bu, uzun bir süre boyunca aldığımız bol güneş ışığına uygulanan bir şeydi gün

Tam elli yedide saat dokuzda buluştuktan sonra Katın ısınma meydanında—önceki günkü olayın gerçekleştiği yerde—Asuna ve ben kahvaltı için yakındaki açık bir kafeye gittik böylece bilgileri yeniden inceleyebiliriz. Doğal olarak, en büyük tartışma konusu dün gece bana pusu kuran ve neredeyse silahı ve ayrıntıları ele geçiren DDA'dan Schmitt'ti benden

"Ah, evet, onu hatırlıyorum. Büyük mızrakçı mı?"

"İşte o. Lise kaptanına benziyor."

"mızrak dövüşü takımı."

"Bu gerçek bir şey değil," diye çıkıştı ve parlak hayal gücümü mahvetti.

şaka yaptı, sonra café au lait'ini aldı ve bilgiyi düşündü. "Sanırım onu katil olmaktan çıkarabiliriz?"

"Varsayımlarda bulunmak tehlikelidir, ancak bunun o olduğunu düşünmüyorum. İzlerini örtmek için silahı geri almak isteseydi, onu en baştan meydanda bırakmazdı. Her şeyden önce, o mızrağın katilden bir mesaj olduğunu düşünüyorum."

"Anlıyorum... İyi nokta. Cinayetin işlenme şekli ve silahın adı... Abartılı bir PK'dan çok halka açık bir infaz gibi görünüyor," diye mırıldandı Asuna, kasvetli bir şekilde. Katılmak zorundaydım.

Bu ayrım gözetmeyen bir PKing değildi, özellikle Kains'i hedef alan bir infazdı. Ve geçmişte Kains, Grimlock ve Schmitt'i ilgilendiren bir şey olmuştu. Sonucumu kısık sesle söyledim.

"Yani amaç ya intikam ya da adaletti. Kains geçmişte bir 'suç' işledi ve bu onun haklı cezasıydı, katil bize inandırmak istedi."

"Bu durumda, Schmitt cinayetin arkasındaki suçlu değil, hedef alınanlardan biri. Kains'le bir şey yaptı ve Kains ölü bulunduğu anda panikledi..."

"Eğer o şeyin ne olduğunu anlarsak, intikam yemini eden kişinin kim olduğunu da bileceğimizi düşünüyorum. Ama aynı zamanda tüm bunların katilin bir eylemi olması da mümkün. Varsayımlara göre hareket etmemeye dikkat etmeliyiz."

"Doğru. Özellikle Yolko ile konuştuğumuzda," diye kabul etti Asuna. Saate baktım. Saat onda, olay hakkında daha fazla ayrıntı konuşmak için yakındaki bir handa Yolko ile buluşacaktık.

Siyah ekmek ve sebze çorbasından oluşan basit kahvaltımızdan sonra bile, hala bolca vaktimiz vardı, bu yüzden arkama yaslandım ve resme baktım.

Karşımdaki KoB'un komutan yardımcısının görüntüsü.

Bugün her zamanki beyaz üzerine kırmızı üniformasını giymemişti, muhtemelen kişisel bir mesele olduğu için. Dar pembe ve gri çizgili bir gömlek ve siyah deri bir yelek, siyah fırfırlı bir mini etek ve parlak gri tayt giymişti.

Ayakkabıları pembe emayeydi ve beresi de pembeydi, bu da tüm kıyafetinin çok dikkatli bir şekilde koordine edilmiş görünmesini sağlıyordu—ama bunun kasıtlı mı yoksa sadece sıradan bir kadın modası dikkati mi olduğunu ne yazık ki kendi moda anlayışım eksikliğinden dolayı belirleyemedim. Pahalı bir kıyafet olup olmadığını bile söyleyemedim. Ama bir cinayet soruşturması için giyinmiş olması da bir şey ifade etmiyordu...

Aniden, Asuna başını kaldırdı ve bakışlarımla buluştu, sadece hemen yüzünü çevirdi. "Neye bakıyorsun?"

"Şey... şey, yani..."

Ona kıyafetinin ne kadara mal olduğunu soramazdım ve ona iltifat etmenin sadece bir öfke patlamasına yol açacağını biliyordum, bu yüzden bunun yerine doğaçlama yaptım. "Şey... o kalın, damlayan şey iyi mi?"

Asuna karıştırdığı gizemli çorbaya baktı, yüzünde çok tuhaf bir ifadeyle bana baktı ve derin bir iç çekti.

"...Çok iyi değil," diye mırıldandı, tabağını kenara iterek. Boğazını temizledi ve daha resmi bir ton takındı.

"Dün gece geç saatlerde düşünüyordum. O siyah mızraktaki DOT nüfuzu hakkında..."

Birdenbire bunun ilk kez olabileceğini fark ettim onu her zamanki rapier'i olmadan hiç gördünüz mü? "Evet?"

"Alandaki delici silahla vurulmuş olabilir mi? Etki aktifken güvenli bir limana geçerseniz ne olacağını biliyor musunuz?"

"Şey..."

Düşünmem gerekiyordu. Daha önce böyle bir durumla karşılaşmamıştım, hatta hiç düşünmemiştim.

"Bilmiyorum. Ama... zehirden veya yanıklardan kaynaklanan DOT, güvenli liman bölgesine adım attığınız anda ortadan kayboluyor, değil mi? Delici hasar da aynı şekilde işe yaramaz mı?"

"Peki o zaman seni delen silahın durumu ne olacak? Otomatik olarak mı çıkıyor?"

"Bu ürkütücü bir düşünce... Tamam, biraz vakit öldürmemiz gerekiyor; "Hadi bir deney yapalım," diye önerdim. Gözleri kocaman açıldı.

"E-deney mi?!"

"Bir resim bin kelimeye bedeldir," dedim tehditkar bir şekilde, ayağa kalkıp en yakın kapıyı görmek için şehir haritamı kontrol ettim.

Marten'in hemen dışında, elli yedinci katın ana şehri, ara sıra buruşuk eski meşelerle noktalanmış bir tarla vardı. Birkaç hafta önce, burası ilerlememizin ön cephesi olduğunda bu yoldan birçok kez geçmiştim, ancak hafızam çoktan bulanıktı. Elbette, ilkbaharda yeşillikler çiçek açtığında şimdi farklı görünüyordu, ancak genel olarak, ön cephe oyuncularını, daha önce yendikleri zeminlerin vahşi arazisine pek fazla ihtiyaç duymuyordu.

Kapıdan dışarı çıktığımız anda çiseleyen sisin içine girdik, Görüş alanımda DIŞ ALAN yazan bir uyarı belirdi. Bu, canavarların hemen saldırmaya başlayacağı anlamına gelmiyordu, ancak

Zihnimin bir kısmının otomatik olarak gerginleşmesine ve büyümesine neden olan yollar dikkatli

Artık Asuna tanıdık rapierini tekrar kuşanmıştı,
Saçlarının ön kısmında biriken damlaları bir kenara iterek, şaşkınlıkla sordu:
"Peki bu deneyi nasıl yapacaksın?"

"Bunun gibi."

Her zaman sakladığım atma penalarını bulmak için kemerimde dolaştım
Orada, bir seferde üç tane ve bir tane çıkardım. Ain-crad'daki her silah dört
hasar türünden birine karşılık geliyordu: kesici, saplayıcı, köreltici ve delici.
Tek elle kullandığım kılıç
Zaman kesici bir silahtı, Asuna'nın rapier'i ise saplayıcıydı.
Topuzlar ve çekiçler kör silahlardı, Schmitt'in mızrağı ise
ve Kains'i öldüren mızrak deliciydi.

Söylemesi biraz daha zor olan şey, kaç tane atıldığıнын anlaşılmasıydı.
silahlar bu sisteme uyuyor. Aynı kategoride bile olsa,
Bumeranglar ve çakramlar kesiyordu, hançerler fırlatılıyordu
itme ve fırlatma penalarım delme altına düştü. Olabilir
sadece bir ayak uzunluğunda bir iğne gibi görünüyordu, ama fırlatma penası
zamanla az miktarda hasar verebilen mükemmel bir delme silahıydı.

Deney için biraz HP feda etmekten çekinmedim ama
bunun için zırh dayanıklılığını kaybetmek aptallık olurdu, bu yüzden çıkardım
Sol eldivenimi çıkardım ve penayı elime doğrulttum.

"B-bekle, dur!" diye bağırdı Asuna, irkilmeme neden olarak.
Sürpriz, envanterini açıp çok pahalı bir şifa kristali çıkarıyordu.

"Ah, dramatik olma. Bu seçim sadece yüzde bir veya."
"Toplam HP'mden iki puan düştü."

"Sen aptal! Dışarıda neler olabileceğini bilemezsin."

"Alan! Benimle bir parti kur ki HP çubuğunu görebileyim!" Küçük kardeşini azarlayan bir kız kardeş gibi gürlledi, sonra bana bir parti isteği göndermek için birkaç düğmeye bastı. Uysalca kabul ettim ve HP göstergemin altında Asuna'yı temsil eden daha küçük bir gösterge belirdi.

Onunla ilk defa bir partiye gittiğimi fark ettim. Oyunun en iyi oyuncularında olmamız nedeniyle birçok kez karşılaşmıştık, ancak o oyunun en güçlü loncasının kıdemli bir subayıydı ve ben sadece dışlanmış bir solo oyuncuydum. Daha önce bile neredeyse hiç konuşmamıştık.

Ve yine de buradaydık, sadece iki kişilik bir grup oluşturuyorduk. Ve patron taktikleri hakkında bir tartışma yüzünden birebir düello yapmamızın üzerinden çok da uzun zaman geçmemişti. Şimdi gergin bir şekilde bakıyordu, elinde pembe bir kristal tutuyordu. Ona bakmaktan kendimi alamadım.

"...Ne?"

"Önemli değil, sadece... benim için bu kadar endişeleneceğini düşünmemiştim..."

Şaşkınlığıma rağmen, bunu söyler söylemez, beyaz yanakları elindeki kristalin rengine büründü. Hemen öfkeli bir yıldırım çakması çağırırdı.

"B-bu doğru değil! E-yani, doğru, ama... Hadi yap artık!!"

Küçük bir vites koluyla seçimi tekrar okudum. "T-tamam, hadi bakalım," diye duyurdum, derin bir nefes aldım ve başlangıç atma silahı becerisi olan Tek Atış için hareketi yaptım.

Kazma iki parmağımın arasında hafif bir etkiyle parlamaya başladı. ve doğrudan ileri doğru fırladı, sol elimi deldi. İlk şoktan sonra, hoş olmayan bir uyuşukluk ve donuk bir acı hissettim.

HP çubuğum beklediğimden daha fazla düştü: toplamının yaklaşık %3'ü. Gecikmeli olarak yakın zamanda yağmaladığım yeni, daha nadir bir seçim seti donattığımı hatırladım.

Acı devam ederken, iğnenin deriden çıktığı noktayı izledim. Beş saniye sonra, kırmızı bir ışık daha parladı ve HP'min yaklaşık yüzde yarısını kaybettim. Bu, Kains'in hayatını çalan aynı delici DOT etkisiydi.

"Güvenli bölgeye gir artık!" diye çıkıştı Asuna gergin bir şekilde. HP çubuğuma ve kazmaya baktım, sonra yakındaki kasaba kapısına yöneldim. Botlarım ıslak çimenlerden sert taşla geçtiğinde, GÜVENLİ LİMAN yazan uyarı belirdi.

HP barımın azalması durdu.

Kırmızı efekt hala her beş saniyede bir yanıp sönüyordu, ancak can puanlarım hiç azalmıyordu. Kasa tüm hasarın geçersiz kılındığından emin değildi.

"...Durdu," dedi Asuna ve ben de onayladım.

"Silah hala sapasağlam, ama hasar durdu."

"Hisseder misin?"

"Evet, his orada. Sanırım bu muhtemelen hiçbir aptalın kasabada dolaşırken hala içlerinde bir silah olduğunu fark etmemesini sağlamak için..."

"Seni mi kastediyorsun?" diye sordu kuru bir şekilde. Omuz silktim ve kazmayı çekip çıkardım, taze rahatsızlıktan dolayı yüzümü buruşturdum. Elimin arkasında dışarıdan bir yara yoktu ama soğuk metal hissi hala oradaydı. Birkaç kez üfledim.

"Yani hasar gitti..." diye mırıldandım. "Ama o zaman, Kains neden öldü? Bu, o silahın özel bir etkisi miydi... yoksa bizim geliştirdiğimiz bir yetenek miydi?"

Senin hakkında bir şey bilmiyorum—V-vay canına!!"

Sonundaki bağıırış, Asuna'nın sol elimi tutmasından kaynaklanıyordu. İki elini birden göğsüne bastırdı ve sıkıca kavradı.

"Ne... Ne...sin sen..."

Birkaç saniye sonra komutan yardımcısı beni bırakıp bana ateş etti yan bakış. "Bu hissi ortadan kaldırdı, değil mi?"

"...Şey...evet...öyle oldu. Teşekkürler."

Kalbimin hızla çarpmasının tek sebebi her şeyin ani olmasıydı.

Evet, kesinlikle başka bir şey değildi.

Yolko tam saat onda hanından çıktı. Çok fazla uyumamış olmalı ki, ikimize eğilirken çok fazla göz kırpyordu.

Geriye doğru eğildim ve "Bunu sizin için sürekli gündeme getirdiğim için özür dilerim," dedim. tam da bir arkadaşınızın kaybıyla uğraştığınız anda..."

"Her şey yolunda," diye mırıldandı biraz daha büyük olan kız, mavi-siyah saçlarını sallayarak. "Sadece bunu yapanı yakalamanı istiyorum..."

Ama Asuna'yı gördüğü anda gözleri büyüdü. "Ooh, vay canına! Bunların hepsi Ashley'nin mağazasından el yapımı ürünler, değil mi? Sanırım hiç kimsenin tüm kıyafetini giydiğini görmedim!"

İsmi tanımadığım için, "Kim o?" diye sordum.

"Bilmiyor musun?!" dedi Yolko, şaşkın bir şekilde, sanki hayatımı boşa harcıyordum gibi bana bakarak. "Ashley, Dikiş becerisini tamamen bine çıkaran ilk terzi! Bir

"Bunu yapmak için en nadir ve en lüks işçilik malzemelerini getiremezseniz, isteğinizi yerine getiremezsiniz!"

"Ohhh," dedim, etkilenmiştim. Tek yaptığım dövüşmek ve dövüşmekti Saf bir aptal gibi ve Tek Elle Kullanılan Kılıç becerimi en üst seviyeye çıkarmamın üzerinden çok da uzun zaman geçmedi. Asuna'ya baştan ayağa bir ışık hızı muayenesi daha yaptım. Yanağı seğirdi.

"Bu...Bu düşündüğün gibi değil!"

Ama onun benim ne düşündüğümü düşündüğünü hiç bilmiyordum.

Etkilenen Yolko ve şüpheci ben eşliğinde Asuna, dün gece yemek yiyemediğimiz restoranın kapısından içeri doğru bize rehberlik etti.

Günün saati nedeniyle başka oyuncu bulunmuyordu. En arkadaki masaya yöneldik, kapıya olan mesafeyi kontrol ettik. Bu kadar uzakta, bağırmadığımız sürece konuşmamız dışarıdan duyulamazdı. Eskiden sırlar için en iyi yerin kilitli bir kapının ardındaki bir han odası olduğunu düşündüm, ancak yakın zamanda bunun sadece sizi Dinleme becerisine sahip birine karşı daha savunmasız hale getirdiğini öğrendim.

Yolko kahvaltısını yapmıştı, biz de üç çay söyleyip hemen işe koyulduk.

"Öncelikle bir rapor... Dün gece Blackiron Sarayı'ndaki Yaşam Anıtı'nı kontrol ettik. Gerçekten de Kains tam o anda öldü."

Yolko kısa bir nefes aldı, gözlerini kapattı ve öldü. "Ben... Anlıyorum. Kontrol etme zahmetine girdiğiniz için teşekkür ederim..."

"Hayır, sorun değil. Orada olduğumuz sırada kontrol etmek istediğimiz başka bir isim daha vardı," dedi Asuna başını sallayarak. İlk önemli soruyu sordu: "Yolko, bunları tanıyor musun?"

isimler? Birincisi Grimlock, büyük ihtimalle bir demirci. Diğerisi ise... Schmitt adında bir mızrakçı."

Yolko'nun aşağı bakan başı seğirdi. Yavaşça, tereddütle, bir tanıma hareketi yaptı.

"...Evet, onları tanıyorum. İkisi de bir loncanın üyesiydi. "Kains ve ben, uzun zaman önce," diye mırıldandı. Asuna ve ben birbirimize baktık.

Yani doğruduydu. O zaman diğer şüphelerimizi doğrulamamız gerekiyordu. cion— o loncanın geçmişinde bir şeyin bu olaya sebep olduğu.

İkinci soruyu sordum: "Yolko, eminim ki bu cevabı vermek zor... ama bu olayı çözmek için gerçeği sormalıyım. Bu cinayetin ya intikam ya da yargılama olduğuna inanıyoruz. Belki de geçmişteki bir olay yüzünden, Kains birinin nefretini ve intikam arzusunu kazanmış olabilir... Dün sorduğum gibi, iyice düşünmeni istiyorum. Aklına gelen, bu konuyu aydınlatabilecek bir şey var mı...?"

Bu sefer cevabı hemen gelmedi. Yolko uzun süre aşağı baktı, sessizce, sonra titreyen parmaklarıyla çayına uzandı. Bir yudumla dilini ıslattı ve sonunda başardı.

"...Evet... Öyle. Dün sana bundan bahsedemediğim için üzgünüm... Sadece her şeyi unutmak istiyorum. Bunun alakalı olmamasını umuyordum, bu yüzden hemen bahsetmeye kendimi getiremedim... ama şimdi, bahsedeceğim. O... 'olay' loncamızın dağılmasına neden olan şeydi."

Loncamızın adı Golden Apple'dı. Oyunu yenmeye çalışmıyorduk; sadece sekiz kişilik küçük bir loncaydık, yatak ve yemek için yeterli parayı kazanabilmek için güvenli bir şekilde avlanmayı umuyorduk.

Ama bundan yarım yıl önce, sonbaharın başlarında...

Orta katlardan birinde sıradan bir alt zindanda maceraya atılırken daha önce hiç görmediğimiz bir canavarla karşılaştık. Küçük bir kertenkeleydi, tamamen siyahtı ama son derece hızlıydı ve fark edilmesi zordu... İlk bakışta nadir bir canavar olduğunu anladık. Heyecandan kendimizden geçmiştik, her yeri kovalıyorduk... ve birinin hançer atışı şanslıydı ve tam isabet edip canavarı öldürdü.

Düşürdüğü nesne sadece basit bir yüzüktü. Ama onu tanımladığımızda hayrete düştük. Çevikliği tam yirmi puan artırdı. Bugün cephede bile bu kadar güçlü bir ganimet bulabileceğinizden şüpheliyim.

Daha sonra ne olduğunu tahmin edebilirsiniz sanırım.

Loncanın iyiliği için kullanmak ve satıp geliri bölüşmek arasında bölünmüştük. Tartışma o kadar hararetlendi ki neredeyse kavgaya dönüşecekti ve planımızı belirlemek için oylama yaptık: beşe üç satış lehine. Değerli bir eşya orta katlardaki tüccarlar için çok fazlaydı, bu yüzden lonca liderimiz onu bir müzayedeciye bırakmak için cephedeki büyük bir şehre gitti.

Güvenilir bir müzayede evi araştırmak zaman alacaktı, bu yüzden liderimiz orada bir gece geçirecekti. Müzayedenin bitmesini ve liderimizin dönüşünü heyecanla beklediğimi hatırlıyorum. Sekiz kişiye bölünsek bile, bir ton para kazanacağımız kesindi, bu yüzden satın almak istediğim silahları ve lüks kişisel markalı kıyafetleri düşünüyordum, katalogları inceliyordum... Ama bunun böyle olacağını hiç tahmin etmemiştim...

...geri dönüş yoktu.

Planlanan toplantı saatimizden bir saatten fazla bir süre sonra aşağıdaki gece, tek bir güncelleme mesajı bile olmamıştı. Liderin yerini takip etmeye çalıştık ve hiçbir şey elde edemedik ve hiçbir

Mesajlarımıza gelen yanıtlar.

Patronumuzun eşyayı alıp kaçacağına inanamadık. Bu bize çok kötü bir önsezi verdi, bu yüzden birkaçımız kontrol etmek için Hayat Anıtı'na gittik.

Ve daha sonra...

Yolko dudağını ısırdı ve sadece başını iki yana salladı.

Asuna ve ben ne söyleyeceğimizi bilmiyorduk. Rahatlamamıza yol açan şey, Yolko'nun gözlerini silerek ve titrek ama kararlı bir sesle, "Ölüm saati yüzüğü üst kata çıkardıktan bir saat sonraydı. Ölüm nedeni... delici hasar." diyerek bize bir erteleme verdi.

"...Böyle değerli bir eşyayı kasabadan dışarı çıkarmanın hiçbir yolu yok. O zaman bu... bir uyku PK'si olmalı," diye mırıldandım. Asuna'nın başı sallandı.

"Altı yıl önce, bu yöntem yaygınlaşmaya başlamadan hemen önceydi. O zamanlar, kilitli kapısı olan bir han odası için para biriktirmek amacıyla halka açık alanlarda uyuyan birkaç kişiden fazlası vardı."

"Ve cephedeki konaklama yerleri pahalı. Ama... bunun bir tesadüf olduğunu düşünmekte zorlanıyorum. Liderinizin peşine düşen kişi yüzüğü biliyor olmalıydı... yani..."

Yolko yardım ediyor, gözleri kapalı. "Diğer yedi üyeden biri Altın Elma'nın... Bunu da düşündük tabii. Ama... geriye dönüp kimin ne zaman ne yaptığını araştırmanın bir yolu yok... Bu yüzden herkes birbirinden şüphelendiği için loncanın dağılması uzun sürmedi."

Masaya yine derin bir sessizlik çöktü.

Çok kötü bir hikaye. Ama aynı zamanda çok da makul. Hepsi bir araya geliyor.

Başlarında dramatik fırtına bulutları olmayan mükemmel dost loncaların, güçlü bir eşyanın talih eseri gelişle aniden kargaşaya sürüklenmesiyle ilgili hikayeler bulmak o kadar da zor değildi. Söylentilerde daha sık yer almamalarının tek nedeni, olaya karışan insanların bunun hiç yaşanmadığını unutmak istemeleriydi.

Ama bu noktada Yolko'ya bir şey sormam gerekiyordu.

Büyük kız acı içinde aşağı bakarken ben pratik bir yol seçtim. "Bana sadece bir şey söyle. O yüzüğü satmaya karşı çıkan üç kişinin adı neydi?"

Birkaç saniye sonra Yolko kararlılığını topladı ve başını kaldırıp net bir şekilde cevap verdi: "Kains, Schmitt... ve ben."

Cevap beni şaşırttı. Gözümü kırıştıtırırken Yolko ironik bir şekilde, "Ama karşı çıkmalarının sebebi benimkiyle aynı değildi. Kains ve Schmitt ikisi de forvetti ve bunu kendileri kullanmak istiyorlardı. Ve ben... o zamanlar Kains ile yeni ilişki kurmaya başlamıştım. Bu yüzden grubun genel iyiliğinden çok onun fikrini önceliklendirdim. Aptalmışım." dedi.

Ağzını kapattı ve tekrar masaya baktı. Asuna sonunda sessizliğini bozup yumuşak bir sesle sordu, "Yolko, sen ve Kains'in loncaının dağılmasından bu yana hala bir eşya olduğunuzu mu söylüyorsunuz...?"

Yolko başını neredeyse fark edilmeyecek şekilde salladı, başını kaldırmadan. "Lonca dağıldığında... biz de dağıldık. Ara sıra bir araya gelip birbirimizi yakaladık... ama yüzükle ilgili olayı düşünmeden çok uzun süre kalamadık. Dün de öyleydi. Sadece akşam yemeği yiyorduk... ama ondan önce, eh..."

"Anlıyorum... Bu, bunun korkunç bir şok olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Sana bu acı verici şeyleri sorduğum için özür dilerim."

Yolko başını tekrar kısaca salladı. "Hayır, sorun değil. Şimdi..."

Grimlock hakkında..."

Bu isim beni kendime getirdi. Doğrudum.

"O, Golden Apple'ın alt lideriydi. Ayrıca, kocasıydı lonca liderinin grubu. Elbette sadece SAO'daki koca."

"Ah...lideriniz bir kadın mıydı?"

"Evet. Çok güçlüydü... orta seviye bir oyuncu için yani... Ama tek elle kullanılan bir kılıçta iyiydi, güzeldi ve zeki... Ona çok hayrandım. Bu yüzden... uykusunda bu kadar acımasızca PK'ye maruz kalmasını kabul etmek hâlâ çok zor..."

"Sanırım Grimlock için de korkunç bir şok olmuştur, "Evlenecek kadar sevdiğin birini kaybetmek..." diye mırıldandı Asuna.

Yolko titredi. "Evet. O ana kadar çok nazik ve neşeli bir demirciydi... ve olaydan sonra korkunç bir enkaz haline geldi... Bir kez dağıldığımızda, herkesle iletişimini kaybetti. Şu anda nerede olduğuna dair hiçbir fikrim yok."

"Anlıyorum... Tüm bu acı verici soruları sormaktan nefret ediyorum ama bir tane daha var. Sizce Grimlock'un dün Kains'i öldürmesi mümkün mü? Kains'in göğsüne saplanmış olan o kara mızrağı aldık ve değerlendirdik... ve Grimlock'un zanaatkar olduğunu söyledi."

Bu, yarım yıl önceki yüzük olayının gerçek suçlusunun Kains olup olmadığını sormaya eşdeğerti. Yolko bir süre tereddütlü göründü, sonra çok kısa bir süre.

"...Evet...Bence mümkün. Ama ne Kains ne de ben liderimizi o yüzüğü çalması için PK'lemezdik. Masumiyetimi kanıtlayacak hiçbir şeyim yok... ama dün bunu yapan Grimlock ise... o zaman belki de yüzüğü satmaya karşı olan uçumuzu de öldürmeyi amaçlıyor: Kains, Schmitt ve ben..."

Yolko'yu hana kadar yürüttük, ona birkaç günlük yiyecek verdik ve hiçbir koşulda oradan ayrılmamasını söyledik.

İşleri daha katlanılabilir kılmak için, hanın sunduğu en büyük üç odalı süitte bir haftalık bir süre için ödeme yaptık. Ancak Aincrad'da zaman geçirmek için oynanacak MMORPG'ler yoktu, bu yüzden onu geride bırakmadan önce davayı olabildiğince çabuk çözmeye söz verdik.

"Aslında, onu KoB karargahında bırakırsam kendimi en güvende hissederdim," diye belirtti Asuna. Demir Şehri Grandzam'daki yeni karargah binalarının ihtişamını hatırladım, elli beşinci katta.

"İyi bir nokta... ama gitmek istemediğinde ısrar ediyorsa onu zorlamanın bir yolu yok."

Yolko'nun KoB'nin koruması altında olması için, loncaya durumunun tüm ayrıntılarını açıklamak—başka bir deyişle, altı ay önce Altın Elma'nın dağılmasının her iğrenç ayrıntısını kamuoyuna açıklamak. Muhtemelen Kains'in onurunu korumak için direnmişti.

Tam teleport kapısına ulaştığımızda, kasaba zili saat on birde çaldı. Yağmur sonunda dinmişti, ancak yerini yoğun bir sis aldı. Pusun içinden, siyah ve küllü pembe kıyafeti içindeki Asuna'ya baktım ve "Şimdi..." dedim.

"...?"

Asuna bana meraklı bir bakış attı, hislerimin geri kalanını bekledi. tansiyon

Şimdi bunu gündeme getirmek garip görünüyordu ama daha sonra gündeme getirmekten daha iyiydi. asla, bu yüzden boğazımı temizledim ve "Öh! Şey, şey. Sadece... diyecektim ki... güzel görünüyorsun." dedim.

Yaptım. Ben bir beyefendiydim.

Ama artık aklımdan o düşünce geçmiyordu
Yüzü o kadar keskin bir şekilde kırıştı ki neredeyse çatlayacaktı. İşaret
parmağını göğsüme soktu ve büyüdü, "Eğer tepkin buysa, beni gördüğün anda
söylemeliydin!!"

Işık hızında döndü ve kıyafetlerini değiştireceğini duyurdu. Kırmızı kulakları
öfkeden olmalıydı.

Hiçbir anlamı yoktu. Gerçekten, kadınları asla anlayamayacağım.

Asuna, her zamanki şövalye kıyafetiyle yakındaki boş bir evden çıktı,
uzun saçlarını arkasında savuruyordu. "Peki şimdi ne yapacağız?"

"Ah, r-tamam. Seçeneklerimiz... Bir, Grimlock'un yerini saptamak için orta katlarda
dolaşmak. İki, Yolko'nun hikayesini doğrulamak için Altın Elma'nın diğer üyelerini
aramak. Üç... Kains'in cinayetindeki ipuçlarının daha kapsamlı bir incelemesi."

"Hrrm," diye mırıldandı Asuna, kollarını kavuşturup iyice düşünerek.
"Biri sadece ikimiz varken çok verimsiz. Eğer Grimlock şu anda şüphelendiğimiz
gibi suçluysa, saklanıyor olacak. İki... diğer üyeler dahil olanlar, bu yüzden
doğru bir resim elde etmek imkansız..."

"Ha? Nasıl yani?"

"Peki, bize karşıt bir bilgi verdiklerini varsayalım.
Yolko'nun hikayesini söylüyor. Hangi hikayenin gerçek, hangisinin
yalan olduğunu nasıl belirleyeceğiz? Bu bizi sadece şaşırtacak. Daha
nesnel materyallere ihtiyacımız var..."

"Yani...üç mü?"

Birbirimize baktık ve anlaştık. Birincisi

Yolko'ya itiraf etmesi zor da olsa, davayı çözmekle bu kadar ilgilenmemizin sebebi Altın Elma cinayetlerinin gerçeğini ortaya çıkarmak değil, Kains'i öldüren güvenli liman PK'nin yöntemini tespit etmektir.

Dün geceki cinayet hakkında şimdiye kadar doğrulayabildiğimiz tek şey, bunun kasabanın dışında meydana gelen ve sonra içeri getirilen delici bir hasardan kaynaklanmadığıydı . Bunun başka hangi şekillerde gerçekleşebileceği hakkında uzun ve kapsamlı bir tartışma yapmamız gerekiyordu.

"Sadece... Sanırım biraz daha fazla bilgiye sahip birinin yardımına ihtiyacımız var," diye mırıldandım.

Asuna bana merakla baktı. "Evet, ama Yolko'nun hikayesinin ayrıntılarını gittiğimiz her yerde anlatması adil olmazdı. Ve SAO oyun sistemi hakkında bizden daha fazla şey bilen ve kesinlikle güvenilir olan çok fazla insan yok..."

"...Ah."

Aklıma tek bir isim geldi ve parmağımı şıklattım.
gerler

"Bu kadar. Tam da o kişiyi tanıyorum."

"DSÖ?"

İsmi söylediğimde Asuna'nın gözleri neredeyse yuvalarından fırlayacaktı.

5

Adamın Asuna'nın mesajı göndermesinden otuz dakika sonra ortaya çıkması biraz sürpriz oldu. Öğle yemeği ısmarlamam konusunda ısrarcı olmam yüzünden olduğundan şüphelendim.

Sessiz, uzun boylu figürü merkezden geçtiği anda Algade meydanında, kalabalığın içinden geçen oyuncular mırıldanmaya başladı. Uzun sarı saçları koyu kırmızı cübbesinin arkasına düzgünce dökülecek şekilde bağlanmıştı ve belinde veya sırtında hiçbir silah yoktu. Sadece varlığı bile ona otoriter bir büyücü imajı veriyordu; SAO'da aslında var olmayan bir sınıf . Kan Şövalyeleri'nin lideri ve Aincrad'ın en büyük kılıç ustası olan Kutsal Kılıç Heathcliff, bize doğru usulca yaklaştı, tek tepkisi kaşını kaldırmak oldu.

Asuna ona duyulabilecek netlikte bir selam verdi ve hemen açıkladı. "Ani çağrı için beni başışlayın, Komutan! Bu id... Eee, bu adamın geri dönmeyi reddettiği bazı soruları var..."

"Ben de öğle yemeği yemeyi planlıyordum. Kirito, Kara Kılıç Ustası'nın nezaketi sayesinde bir ikram alma fırsatını sık sık yakalayamıyorum. Bu akşam ekipman yöneticilerimizle bir toplantım var ama o zamana kadar vaktim var," dedi Heathcliff yumuşak, çelik gibi bir tenorla. Belirgin yüzüne baktım ve omuz silktim.

"Pekala, son boss dövüşünde bu kadar uzun süre dikkat çektiğin için sana henüz teşekkür etmedim. Karşılığında sana çok ilginç bir hikaye anlatacağım."

En güçlü loncanın en iyi iki üyesine rehberlik ettim

Algade'de bildiğim en iğrenç, en iğrenç NPC tarafından işletilen restorana gittim. Oradaki tadı beğendiğimden değil, mekanın genel estetiğinin bende bir şekilde yankı uyandırmasından dolayı.

Beş dakika boyunca onları bir sokak labirentinde gezdirdim, sağa doğru, eğilerek, sola dönerek, yukarı tırmanarak ve benzeri şekilde, sonunda karanlık görünümlü restorana ulaşana kadar. Asuna ona baktı ve "Dönüş yolculuğunda bize rehberlik etsen iyi olur. Meydana geri dönüş yolumu bulabileceğimi sanmıyorum." dedi.

"Duyduğuma göre, kaybolan ve ışınlanma kristali olmayan onlarca oyuncu, bugün bile sokaklarda dolaşıyorlarmış," diye espri yaptım, ürkütücü bir sırıtışla.

Heathcliff açıkça belirtti, "Yol kenarındaki bir NPC'ye seni geri götürmesi için on col ödeyebilirsin. Ve eğer o kadar paran yoksa..."

Ellerinin avuçlarını omuz silkerek kaldırdı ve içeri yürüdü. Bina. Asuna yüzünü buruşturdu ve beni takip etmeye başladı.

Umut ettiğim gibi, sıkışık iç mekan tamamen boştu. Ucuz dört kişilik bir masaya oturduk ve şüpheli görünen sahibinden üç porsiyon "Al-gade soba eriştesi" sipariş ettik, sonra bulanık bardaklardan buzlu su yudumladık. Sağımda, Asuna yüzünü buruşturdu ve "Sanki bir teselli partisi veriyormuşuz gibi geliyor..." dedi.

"Sadece hayal gücün. Neyse, meşgul komutanına bir mola verelim ve işe koyulalım," dedim, masanın karşısındaki soğuk yüzlü Heathcliff'e bakarak.

Asuna dün geceki olayların etkili bir açıklamasını sunarken ifadesi en ufak bir şekilde değişmedi. Verdiği tek tepki, Kains'in ölüm sahnesinde bir kaş seğirmesi idi.

"...Bu yüzden, eğer çok fazla sorun olmayacaksa, bunu kullanmayı umuyorduk.

"Bilginize efendim," diye bitirdi Asuna. Heathcliff bir yudum daha buzlu su aldı ve homurdandı.

"Öncelikle Kirito'nun tahminini duymak istiyorum. Bu güvenli liman cinayetinin araçları hakkında ne düşünüyorsunuz?"

Yanağımı destekleyen elimi bıraktım ve üç parmağımı kaldırdım. "Temel olarak... Üç teorim var. Birincisi, bunun uygun bir şehir içi düello olduğu. İkincisi, zaten bilinen yöntemlerin bir kombinasyonunu kullanarak sistemde bir tür boşluk olduğu. Ve üçüncüsü... Anti-Criminal Kanunu geçersiz kılan bir tür bilinmeyen beceri veya öge."

"Üçüncüyü eleyebilirsiniz," diye hemen cevapladı. Bakmaktan kendimi alamadım. Aynı şekilde geri çekilen Asuna birkaç kez gözlerini kırıştırdı.

"Bundan çok emin görünüyorsunuz, Komutan."

"Bir düşünün. Bu oyunu siz geliştirseydiniz, o güce sahip bir beceri veya silah ekler miydiniz?"

"Şey... sanırım hayır," dedim.

"Peki neden böyle düşünüyorsunuz?"

Tekrar o pirinç rengi gözlere baktım, bakışları manyetik bir güçle doluydu ve cevap verdim, "Çünkü... bu adil olmazdı. Bunu kabul etmek canımı acıtsa da, özünde, SAO kuralları adildir. Tek istisna, Benzersiz Becerinizdir ."

Son yorumu küçük bir gülümsemeyle yaptım, Heath... cliff sessizce geri döndü. Bu beni şaşırttı, ama belli etmedim. KoB komutanı bile yakın zamanda sakladığım gizli beceriyi kesinlikle bilemezdi.

Asuna ikimizin de gizemli gülümsemeler alışverişinde bulunduğunu gördü, sonra içini çekti, başını salladı ve araya girdi, "Her neyse, bu

Üçüncü seçenek hakkında spekülasyon yapmamız zaman kaybı olur, çünkü bundan emin olmanın bir yolu yok. O halde ilk olasılıkla başlayalım: düello tabanlı bir PK."

"Pekala... Bu arada, burası yemek servisi yapmak için kesinlikle vakit harcıyor gibi görünüyor," dedi Heathcliff huysuzca, tezgaha doğru bakarak.

Omuz silktim. "Gördüğüm kadarıyla, buradaki adam en az motive olan kişi. Aincrad'daki değerli NPC. Bir bakıma, tadını çıkarmaya değer. Ve içebileceğiniz kadar buzlu su var," dedim, masanın üzerindeki ucuz sürahidenden komutanın kupasını ağzına kadar doldururken. "Bir oyuncu güvenli bir limanda ölürse, bunun bir düellodan kaynaklandığına dair sağduyulu bir anlayış vardır. Ancak -ve sizi temin ederim- Kains öldüğünde, zafer gösterisi yapılmadı. Hiç böyle bir düello duydunuz mu?"

Yanımda duran Asuna, "Bu arada, daha önce hiç aklıma gelmemişti, zafer ekranının yerini ne belirliyor?" diye düşündü.

"Ha? Şey..."

Ben de bunu hiç düşünmemiştim. Ama Heathcliff soruyu hemen cevapladı.

"İki düellocu arasındaki orta noktadır. Bitiş anında birbirlerinden otuz fitten fazla uzaktalarsa, her iki oyuncunun da yakın çevresinde bir pencere belirecektir."

"...Böyle bir kuralı bilmenize şaşırdım. Bu da şu anlama geliyor, en uzakta, Kains'e on beş fit mesafede olurdu."

O vahşeti beynimde tekrar tekrar canlandırdım ve başımı salladım. "Orada Etrafındaki açık alanda pencere yoktu. Düzinelerce tanık vardı, bu yüzden bu kesin. Şimdi, eğer ortaya çıktıysa

Arkasındaki kilise, o ayrı bir hikaye, ama katil hâlâ içeride olmalı ve Asuna, Kains'in ölümünden önce oraya daldığında onunla karşılaşmış olmalı."

"Ve kilisenin içinde herhangi bir kazananın sergilendiğini görmedim, ei-"Orada," diye ekledi Asuna.

Kabul ederek homurdandım. "Yani... Sanırım düello değildi..."

Sanki kasvetli restoranın üzerine daha da karanlık bir gölge düşmüştü.

"Burası için doğru seçimi yaptığından emin misin?" diye mırıldandı Asuna, su bardağını bitirip masaya çarparak. Tekrar doldurmak için vakit kaybetmedim. Bana bir bakış attı ve teşekkür etti, sonra iki parmağını kaldırdı. "Bu sadece ikinci seçeneği bırakıyor: sistemde bir açık. Sadece tek bir şeye geri dönüyorum."

"Hangisi?"

"DOT Delme."

Asuna masadaki tutucudan kürdanlardan birini aldı -burada dişler kirlenmediği için işe yaramaz bir eşyaydı- ve onu küçük bir silah gibi sapladı.

"Mızrağın sadece kamusal infaz gösterisi için olduğunu düşünmüyorum. PK'nin işe yaraması için zamanla oluşan hasarın gerekli olduğunu düşünüyorum."

"Evet, buna katılıyorum," dedim, sadece başka bir düşünceye başımı sallamak için. "Ama deneyimizi hatırlıyor musun? Eğer sahada delici bir silahla delinirsen, o zaman şehre git, hasar durur."

"Geri yürürken, evet. Peki ya koridor kristali?"
Eğer o kilise odasına ışınlanmak için ayarlanmış bir kristaliniz varsa, o zaman

Şehrin dışından geçseydi...zarar o zaman durur muydu?"

"Olur," dedi Heathcliff hemen. "İster yürüyerek, ister koridor ışınlanmasıyla, ister başka bir oyuncu tarafından atılsın, kod kasabaya girdikleri anda herhangi bir oyuncuda çalışır.
"İstisnasız."

"Dur bir dakika. 'Kasaba' sadece yerde ve binalarda mı sayılır? Peki ya havada?" diye sordum, ani bir tepkiyle vurulmuştum.

İp. Kains'in boynuna bir ip geçirip, mızraktan kanlar akarak, kasabanın hiçbir yüzeyine dokunmadan, kristal bir koridordan kilise penceresinden sarkmasını sağlamak mümkün olabilir miydi?

Heathcliff bile bu düşünce karşısında bir an şüpheye düştü.
Ama iki saniye sonra atkuyruğu saçları bir yandan diğer yana sallanmaya başladı.

"Hayır... kesin olarak söylemek gerekirse, güvenli liman bölgesi dikey olarak uzanıyor Kasabanın sınırlarından yukarıdaki katın 'kapağına' dokunana kadar. Bir oyuncu o uzay sütunuyla kesiştiği sürece, kodun koruması altındadır. Yani bir koridor kristalinin çıkışını kasabanın yüzlerce fit yukarısına yerleştirseler ve bir kurbanı sınırlarının dışından içeri atsalar bile, düşme hasarı almazlar. "Sonuçta oluşan sinir şoku hiç de hoş olmazdı."

"Ohhh," Asuna ve ben aynı anda hayrete düştük. Kasabanın güvenli liman bölgesinin şeklini öğrenmek değil, Heathcliff'in böyle bir şeyi bilmesi için gereken zihinsel ve gözlemsel beceriydi. Bir parçam bunun bir lonca lideri olmak için gereken zihniyet olup olmadığını merak etti, ama sonra belli bir katana savaşçısının çelimsiz yüzü aklıma geldi ve bu fikri paramparça etti.

Ancak bu, Kains'in içeride olduğu sürece,

kasaba sınırları, o delici hasar-zaman etkisi bile dururdu. Bu da onun HP'sini ortadan kaldıran hasarın kaynağının Suçlu Diken'in dışından geldiği anlamına geliyordu. Acaba açık orada mıydı?

Çok düşündüm ve sonunda tahminde bulundum, "Yaşam Anıtı, Kains'in ölüm nedenini zamanla birlikte içeriyordu. 'Delici hasar' diyordu. Ve kaybolmasının ardında bıraktığı tek şey o siyah mızraktı."

"Doğru. Başka bir silahın gizlice dahil olduğunu hayal etmekte zorlanıyorum."

"Dinle," dedim, güçlü bir canavardan kritik bir vuruş almanın mide bulandırıcı hissini hatırlayarak, "gerçekten kötü bir kritik vuruş aldığınızda HP çubuğunuza ne olur?"

Asuna bana sanki cevap çok açkımış gibi baktı ve "Elbette bir ton HP kaybedersin." dedi.

"Yani, bu şekilde oluyor. Barın büyük bir kısmını hemen ortadan kaldırmıyor. Sağdan aşağı doğru kayıyor. Başka bir deyişle, darbeyi aldığınız andan HP çubuğunuzun doğru miktarı yansıtması arasında küçük bir gecikme süresi vardır."

Sonunda ne demek istediğimi anladı. Bu arada, Heathcliff'in yüzü duygusuz bir maskeydi, bu yüzden ne düşündüğünü tahmin etmenin bir yolu yoktu. Sırayla her birine baktım ve jestler yaptım. "Diyelim ki Kains'in HP'si kasabanın dışında tek bir mızrak darbesiyle tamdan sıfıra düştü. Zırhına bakılırsa bir tank gibi görünüyordu, bu yüzden çok fazla HP'si olmalıydı. Öyle birinin, tamamen boşalması beş saniye sürebilirdi diyelim. O süre içinde, Kains portaldan ve kilise penceresinden gönderildi..."

"B-bir dakika," diye hırıltılı bir sesle konuştu Asuna. "Ön saflarda dövüşen biri olmayabilirdi ama Kains,

yüksek hacimli bölge. Benim onun tüm HP'sini silebilecek tek vuruşluk bir kılıç becerim yok... ve sizin de yok!"

"Bu doğru," diye kabul ettim. "Vorpall Strike'ımın kritik bir vuruşu bile HP'sinin yarısını bile düşürmezdi. Ancak SAO'da binlerce oyuncu var. Ön saflardaki ilerlemelerden hiçbirine bağlı olmayan, aşırı yüksek seviyede bir oyuncunun bir yerlerde gizlenme olasılığını inkar edemeyiz."

"Yani, Grimlock'un kendisini öldürüp öldürmediğini bilmiyoruz. Mızraklı Kains mi, yoksa bu işi yapması için kiralanmış başka bir kırmızı oyuncu mu, ama kim olursa olsun, tek vuruşta zırhlı bir tankı öldürebilecek kadar güçlü müydüler?"

Onaylama işareti olarak omuz silktim, sonra masanın karşısındaki adama döndüm, öğretmenim notunu bekliyordum. Heathcliff yarı kapalı göz kapaklarının ardından masaya baktı, sonra yavaşça kabul etti.

"Bu metodoloji imkansız değil. Eğer kasabanın dışında bir oyuncuyu tek vuruşla indirirseniz, sonra da önceden inşa edilmiş bir koridorla anında işinlarsanız, güvenli limanın içinde bir PK görüntüsü verebilirsiniz."

Bir an için gerçekten haklı olduğumu düşündüm.

"Ama," diye devam etti, "eminim biliyorsunuzdur, delici silahlar öncelikle erişimleri, sonra da zırh delme güçleri nedeniyle değerlidir. Temel güç açısından, kör ve kesici silahlardan daha zayıftırlar. Özellikle büyük, ağır bir mızrak değil de kısa bir mızrak kullandığınızda."

Canımı sıkan bir noktaya dokunmuştu. Somurtkan bir çocuk gibi dudaklarımı büzdüm. Heathcliff hafifçe gülümsedi ve devam etti. "Seçkin olmayan kısa bir mızrak kullanarak, hacim bölgesinde bir tank avcısını tek vuruşta öldürmek... bence en azından yüzüncü seviye gerektirir."

"Yüz mü?!" diye bağırdı Asuna. Eskrimcinin fındık rengi

gözler Heathcliff ve benim aramda gidip geldi ve başını hızla salladı. "H-hiç kimse o kadar iyi değil. Şu an olduğumuz yere gelmek için ne kadar çok seviye atladığımızı unutmadın, değil mi? Yüzüncü seviye... Son labirentte günde yirmi dört saat geçersen bile şu ana kadar oraya ulaşamazsın."

"Kabul ediyorum."

Oyunun en güçlü loncasının iki lider üyesi de aynı fikirde olduğundan, benim gibi basit bir solo oyuncunun tartışmasının bir yolu yoktu. Frontier grubundaki oyuncuların en üst sıralarındaydım ve seviyem bile zar zor 80'in üzerindeydi.

Ama ben vazgeçemedim. "Bu...bir beceri sorunu olabilir güç, sadece istatistiksel güç değil. Örneğin, biri üçüncüyü bulmuş olabilir... Oyundaki ikinci Benzersiz Beceri."

Komutanın kırmızı cübbesi kıkırdarken sallandı. "Böyle bir oyuncu gerçekten var olsaydı, KoB'a çoktan kırmızı halı sererdim."

Bana o anlaşılmaz gözlerle bakışındaki bir şey beni rahatsız etti, bu yüzden bu mantıktan vazgeçip ucuz sandalyeye yaslandım.

"Hmm, bir şey bulduğumu sanıyordum. Geriye..."

Işınlanmadan önce bir patron canavarın ona saldırması gibi aptalca bir fikir aklıma gelmeden önce, bir gölge diğer tarafıma doğru eğildi.

"...Ye," dedi NPC aşçı, üç beyaz kaseyi kare bir tepsiye koyarken tonlamalı bir şekilde. Yüzü, yağ lekeli aşçı şapkasından aşağı inen uzun perçemlerin ardında saklıydı. Asuna ona şaşkınlıkla bakarken tezgahın arkasındaki yerine geri döndü; diğer katlardaki temiz, nazik ve dakik NPC'lere alışkın olduğu açıktı.

Masadan bir çift tek kullanımlık yemek çubuğu aldım ve onları parçaladım, kaselerden birini daha yakına çektim. Asuna beni takip etti ve mırıldandı, "Bu ne...? Ramen?"

"Ya da buna benzer bir şey," diye cevap verdim, açık renkli et suyundan kıvrık erişteleri çıkarırken.

Karanlık restoranda duyulan tek ses üç yalnız setti şapırtılar. Kuru bir esinti, giriş yolunda asılı duran kumaşı çarptı ve dışarıda bir tür kuş öttü.

Birkaç dakika sonra boş kasemi masanın kenarına ittim ve karşımdaki adama baktım.

"...Peki, herhangi bir sonuca vardınız mı Komutan?"

"..."

Et suyu dahil olmak üzere kasesi tamamen boştu, Heathcliff başroldeydi alttaki kanji benzeri desene baktı ve "Bu ramen değil. Bundan eminim." dedi.

"Evet, katılıyorum."

"O zaman sana bu sahte ramen lezzetine layık bir cevap vereceğim." Başını kaldırıp nazikçe yemek çubuklarını kâsenin kenarına koydu. "Şu an sahip olduğumuz bilgilere dayanarak, tam olarak ne olduğunu belirleyemeyiz. Ancak şunu söyleyebilirim... Bu olay hakkında sahip olduğumuz tek sağlam bilgi, sizin ilk elden gördüğünüz ve duyduğunuzdur."

"...Ne demek istiyorsun...?"

"Yani..." Heathcliff bana, sonra Asuna'ya pirinç rengi gözleriyle baktı. "Aincrad'da doğrudan gördüğünüz ve duyduğunuz her şeyin koda dönüştürülebilir dijital veriler olduğu. Hayalet görüntülere veya işitsel sinyallere yer yok. Öte yandan

yandan, dijital veri olarak ortaya çıkmayan tüm bilgilerin hatalar veya aldatmacalarla örtülebileceği anlamına gelir. Bu güvenli liman cinayetinin gerçeğini araştırırsanız... o zaman yalnızca gözleriniz, kulaklarınız ve beyniniz tarafından doğrudan alınan bilgilere güvenmelisiniz."

Yemek için son bir teşekkürle Heathcliff ayağa kalktı. Ben de ayağa kalktım, gizemli kılıç ustasının sözlerinin anlamını düşündüm, aşçıya teşekkür ettim ve kapıdan içeri girdim.

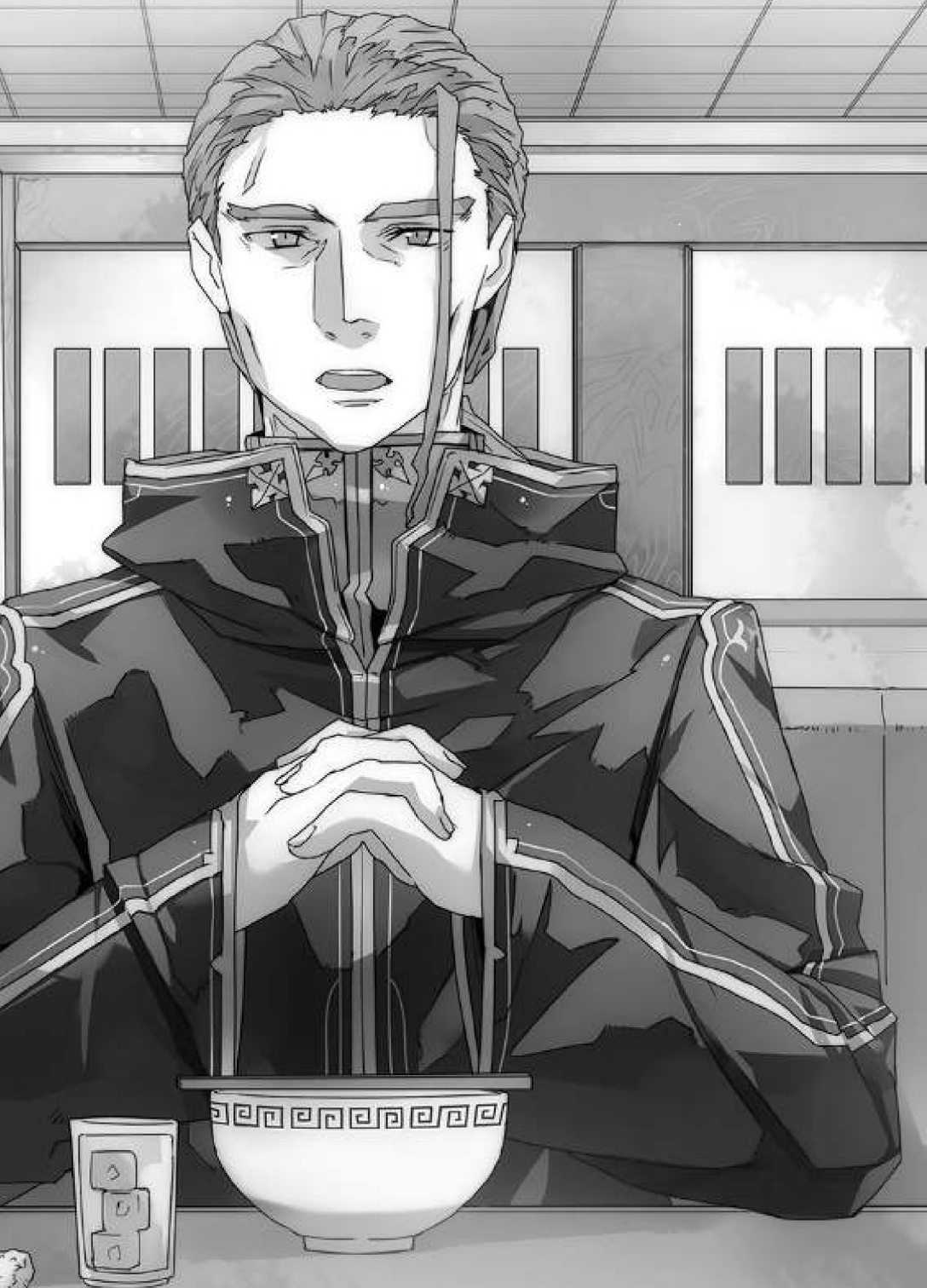
Heathcliff'in kendi kendine "Bu yer neden var ki...?" diye mırıldandığını zar zor duydum.

Komutan sokak labirentinde kaybolurken Asuna'ya dönüp baktım ve "Bunun ne anlama geldiğini anladın mı?" diye sordum.

"...Evet," dedi. Etkilenmişim.

"Tokyo tarzı shoyu ramen'di, soya sosu olmadan. Bu kadar yalnız hissetmesine şaşmamalı."

"Ne-?"



"Kararımı verdim. Soya sosu yapmanın bir yolunu bulacağım. Aksi takdirde bu tatminsizlik hissinden asla kurtulamayacağım."

"...Uhm, bununla iyi şanslar?" diye mırıldandım, sonra aniden başımı salladım.
"Hayır, o değil!"

"Ha? Ne demek istedin?"

"Bak, sana garip yiyecekler verdiğim için üzgünüm. Bunu unut gitsin. Demek istediğim, Heathcliff o garip Zen felsefesiyle ne demek istedi?"

"Oh..." dedi Asuna. Şu anda kararlı. "Sadece, ikinci el kaynakları çok ciddiye alma demek istedi. Bu durumda, sebep argümanları bunlar olurdu... Altın Elma ve sihirli yüzükle ilgili her şey."

"Ne?" diye homurdandım. "Yolko'dan şüphelenmemi mi istiyorsun? Yani, tabii ki hiçbir şeye dair kanıt yok... ama senin de dediğin gibi Asuna, zaten hiçbir şeyi destekleyen bir kanıt elde etmenin bir yolu yok, bu yüzden ondan şüphelenmek de anlamsız."

Nedense gözlerini kırıştırdı, şaşkına döndü, sonra bakışlarını kaçırdı ve başını birkaç kez salladı.

"E-peki, bu konuda haklı olabilirsin. Ama komutanın dediği gibi, PK yöntemini doğrulamak için henüz yeterli materyalimiz yok. O yüzden gidip olaya karışan diğer kişiden bir hikaye alalım."
Eğer bütün yüzük hikayesini yüzüne vurursak, bazı cevapları ağzından kaçırabilir."

"Ha? Kim?"

"Elbette senden mızrağı alan adam."

6

Görüntümün sağ alt köşesindeki sayılar saatin tam 14:00 olduğunu gösteriyordu.

Normalde öğle yemeği vakti biterdi ve labirent fetihlerinin öğleden sonraki programı tüm hızıyla devam ederdi. Ancak bugün kasabadan ayrılmak için zaman yoktu. Vahşi doğadan geçip zindanın keşfedilmemiş kısımlarına ulaştığımda, güneş çoktan batmış olurdu.

Ben hava güzel diye normal görevimi bir kenara bırakmaya razıyım, bu yüzden benim için hiçbir şey ifade etmiyordu ama Flash için aynı şey söylenemezdi, o üst üste ikinci gün oyunu ilerletmekten uzak kaldı.

Ve yine de, birlikte yürürken Asuna'ya yan gözle baktığım kadarıyla, her zamankinden daha yumuşak, daha nazik bir ruh halinde görünüyordu. Algade'in arka sokaklarındaki gizemli görünümlü dükkânları geziyor, Tanrı bilir nereye çıkan karanlık menfezlere bakıyordu ve bakışlarımı fark ettiğinde, sorgulayıcı bakışlarının yanı sıra bana hafifçe gülümsedi.

"Nedir?"

Başımı hızla salladım. "H-hiçbir şey, hiç bir şey."

"Tuhafsın. Ama bu yeni bir şey değil."

Kıkırdadı, ellerini arkasında birleştirdi ve neredeyse öne doğru sıçradı.

Burada kim tuhaf davranıyordu? Bu gerçekten aynı ele geçirilmiş miydi? Dün ögle uykusunun ortasında üzerime yıldırım düşüren oyun ilerlemesi savaşçısı mıydı? Yoksa o Al-Gade sobasını gerçekten bu kadar mı sevdi? Eğer durum buysa, bir dahaki sefere o restoranda "Algade roast"ın daha da kaotik lezzetini denemesi gerekiyordu.

Sonunda, ışınlama meydanının telaşı ileride menzile girdi. Neyse ki, bu sefer herhangi bir NPC rehberinin yardımı için ödeme yapmamıza gerek kalmadı.

Alışılmadık derecede huzursuzdum, bu yüzden kendime gelmek için boğazımı temizledim ve dedi ki, "Öh. Sırada Takım Kaptanı Schmitt ile konuşmak var. Ama şimdi düşününce, sanırım DDA bu saatte görev yapıyor olurdu."

"Mmm, ben olsam o kadar emin olmazdım," dedi Asuna, narin çenesine bir parmağını götürerek, gülümsemesi artık gitmişti. "Yolko'nun sözüne inanırsak, Schmitt yüzüğü satmaya karşı olanlardan biriydi... yani Kains'le aynı gemide. Dün geceki davranışlarına bakılırsa, bunun farkında olduğunu varsayabiliriz. Eğer bilinmeyen bir kırmızı oyuncu tarafından saldırıya uğrarsa... gerçekten güvenli bir bölgeden çıkacağını mı düşünüyorsunuz?"

"Şey...bu iyi bir nokta. Ama aynı zamanda çok iyi bir ihtimal de var." o kırmızı oyuncunun güvenli bölge içinde birini öldürme imkanı var. Onun kasabada da tehlikede olmadığından kesin olarak emin olamayız."

"Bu yüzden mümkün olan en büyük güvenliği bulması gerekecek. Yani kendini bir han odasına kilitlemek, ya da..."

O noktada Asuna'nın ne elde ettiğini anladım. Parmaklarımı şıklattım ve devam ettim. "Ya da DDA'nın karargahında saklanıyor."

İlahi Ejderha İttifakı'nın kurulmasının üzerinden çok kısa bir süre geçti. Aincrad'daki önde gelen loncalar lonca evlerini görkemli elli altıncı kata taşımışlardı. Knights of the Blood'ın karargahının bir kat üstünde yer alması tesadüf olamazdı. Son derece hoşgörölü ve gösterişli karşılama partilerine, nedense ben de dahildim ve binalarının bir "ev"den çok bir "kale" veya "kale" olduğunu fark ettim. Onları geri püskürtmenin ince bir yolu olarak, Klein ve Agil'e büfelerinde bir treni çalıştırmada katıldım, ancak aşırı lezzet sinyalleri alımı oyunun bana üç gün boyunca bağırsaklarımda hoş olmayan bir tıka basa his vermesine neden oldu.

Şehre bakan dik bir tepede bulunan aşırı yeme korkularının evine dik dik baktım ve hatta anlık bir refleks öğürmesi hissettim. Asuna kırmızı tuğla yolda yürürken manzaraya karşı görünür bir tepki göstermedi.

Gümüş bir alanda mavi ejderhalardan oluşan lonca bayrağını dalgalandıran beyaz zirvelere bakarken homurdandım, "Büyük ve kudretli DDA'nın bile burayı satın alacak kadar parası olmasına şaşırdım. Siz ne düşünüyorsunuz, KoB Yardımcı Komutanı?"

"Sadece sayılara bakıldığında bile, DDA'nın rütbesi bizim iki katımız. Ama yine de, bu bana pek uymuyor. Muhasebecimiz Daizen, 'Bir sürü gerçekten verimli çiftçilik alanları olmalı' diyor."

"Ahhh."

Çiftçilik, yüksek hızlı çete öldürme rotasyon sistemini ifade eden bir MMO terimiydi. Bu noktalardan en dikkat çekenlerden biri, geçen kış pervasızca seviye atlama çılgınlığına girdiğim kırk altıncı kattaki sözde Karınca Vadisi'ydi. Ancak, belirli bir konumdaki deneyim alımı belirli bir oranı aştığında, oyunun her yönünü yöneten SAO'nun dijital tanrısı olan Kardinal Sistem otomatik olarak bir ceza uygulardı

Bu da deneyim oranını düşürdü.

Bu yüzden ön saflardaki oyuncular arasında en iyi çiftçilik noktalarının tüm oyunculara duyurulması ve ganimetler kuruyana kadar eşit olarak paylaşılması gerektiği konusunda kamuoyunda tartışıldı ve anlaşmaya varıldı. Ancak Asuna, DDA'nın kendi topraklarında keşfettikleri bir dizi noktayı gizlice barındırıyor olabileceği şüphesinden bahsediyordu.

sahip olmak

Elbette bu adil değildi, ancak DDA güçlenirse, nihayetinde tüm ön cephe nüfusunu bir bütün olarak güçlendirdi, bu yüzden onları bu tür eylemlerden dolayı açıkça eleştirmek zordu. Bunu yapmak, oyunun en iyileri arasında olmanın içsel çelişkisini ortaya çıkarırdı. Son derece dengesiz bir hiyerarşiyi destekleyen hepimizin bireysel egolarıydı, burada küçük bir azınlık sistem kaynaklarının çoğunluğunu tekeline alıyordu - herkesi bu ölüm oyunundan kurtarma kisvesi altında.

Bu anlamda, Aincrad Kurtuluş Cephesi'nin rekabet eden felsefesi -tüm oyuncuların kazandığı kaynaklara el konulması ve sonra adil bir şekilde yeniden dağıtılması gerektiği- sadece bir hayal olarak reddedilemezdi. Ordunun hedefi uygulamaya konulmuş olsaydı, bu güvenli liman cinayeti gerçekleşmezdi. Bunun merkezindeki yüzük alınır, satılır ve karlar oyundaki tüm oyuncular arasında paylaştırılırdı.

"Yemin ederim... bu ölüm oyununu kim yarattıysa gerçekten iğrenç bir iş çıkarmış..."

Neden bir MMO olmak zorundaydı? Gerçek zamanlı bir strateji oyunu veya birinci şahıs nişancı oyunu daha adil, daha hızlı ve bitirilmesi daha kolay olurdu. Ancak SAO, üst düzey oyuncularının egolarını test ediyordu. Kişinin arkadaşlarının veya oyundaki tüm oyuncuların hayatlarına karşı daha büyük bir üstünlük duygusunu dengelemesini talep etmiyordu.

Yüzük cinayetinin faili egosuna yenik düştü.

Ben de tamamen bağışık olduğumu iddia edemezdim. Ben de durum pencereimde bir sır saklıyordum, o kadar büyük bir şeydi ki tek bir sihirli eşyayla bile karşılaştırılamazdı.

Ve benim mırıldanmamı duyup, o ana kadarki her düşüncemi takip eden Asuna fısıldadı, "Bu yüzden bu davayı çözmeliyiz."

Bir anlığına elimi sıktı ve bana tüm şüphelerimi tamamen ortadan kaldıran küçük bir gülümseme verdi. Orada, alışılmadık bir şekilde paniklemiş bir şekilde dururken, Asuna benden olduğum yerde beklememi istedi ve kararlı bir şekilde ilerideki devasa kompleksin kapısına yöneldi. Hala sıcak olan elimi ceketimin cebine sokup yakındaki bir ağaç gövdesine yaslandım.

Lonca merkezi olarak kayıtlı binaların arazileri, lonca üyesi olmayanlar için genellikle yasaktı, tıpkı bir oyuncunun evinin çalışma şekli gibi. Yani aslında muhafızlara ihtiyaç yoktu, ancak personele sahip olan daha büyük loncaların birçoğunda nöbetçi olurdu; güvenlik için değil, ziyaretçilerle ilgilenmek için.

Her zamanki gibi DDA'nın görkemli ön kapısının önünde iki ağır mızraklı adam otoriter bir tavırla duruyordu.

Muhafızlardan çok RPG'deki küçük patronlara benziyorlar . diye düşündü ama Asuna sakinliğini korudu ve doğrudan sağdaki muhafızla konuşmaya gitti.

"Merhaba. Ben Kan Şövalyeleri'nden Asuna."

Heybetli savaşçı bir anlığına geriye yaslandı ve "Oh, hey! Yo, nasılsın? Seni buraya ne getirdi?!" diye bağırdı.

Hiçbir şekilde etkileyici ya da küçük bir patron değildi. Asuna, diğer muhafızın yanına geldiğinde ona parlak bir gülümsemeyle yaklaştı ve hemen konuya girdi.

"Ben buradayım çünkü üyelerinizden biriyle işim var.
Schmitt ile benim adıma iletişime geçebileceğinizi düşünüyor musunuz?"

Adamlar birbirlerine baktılar ve içlerinden biri merak etti:
"O son labirentte olmayacak mıydı?"

Diğeri cevapladı, "Ah, ama sanırım baş ağrısından şikayet ettiğini ve bu sabah izin alacağını söylediğini hatırlıyorum. İçeride odasında olabilir - gidip kontrol edeceğim."

Bu kadar anlayışlı olmalarına şaşırdım. DDA ve KoB hiçbir şekilde dostça ilişkiler içinde değildi, ancak bu tutumların bireylere uzanmadığı anlaşılıyordu. Ya da Asuna'nın kişisel çekicilik parametreleri o kadar yüksekti ki karşı koyamıyorlardı.
Eğer ikincisi olsaydı, muhtemelen burada kalmayı tercih ederdim.

Kapının yakınındaki ağaca yapışıp saklanma beceri puanları kazanırken, gardiyanlardan biri hızlıca bir mesaj yazıp gönderdi.

Otuz saniye içinde bir yanıt geldi, bu yüzden penceresini tekrar açtı. Schmitt sonuçta kalenin içindeydi—eğer son zindanda maceraya atılmakla meşgulse bu kadar hızlı yanıt veremezdi.

Muhafız mesajı okudu, sıkıntılı görünüyordu. "Bugün bir mola vermek istiyor gibi görünüyor... ama önce senin ne istediğini öğrenmek istiyor."

Asuna düşündü ve "Ona yüzük olayı hakkında konuşmak istediğimi söyle." dedi.

Bir sihir gibi işe yaradı. Yıkıcı bir baş ağrısından şikayet eden adam, inanılmaz bir hızla kaleden dışarı fırladı, "Başka bir yer bulalım," dedi ve sonra tepeden aşağı koşmaya devam etti.
Asuna peşinden koşan ağacımı geçince ben de peşinden gittim.
Schmitt bize baktı ama sadece hızını artırdı ve diğer-

Wise tepki vermedi. Muhtemelen Asuna ve benim bu konuda bir ekip olarak çalıştığımızı biliyordu.

Tıpkı dün gece mızrağı benden kaptığı gibi, Schmitt birkaç adım önümüzde yürürken pahalı görünümlü plaka zırhını giyiyordu. Altında daha hafif bir zincir zırh bile vardı. Devasa mızrağını taşııyordu ama o ekipmanın ağırlığı olağanüstü olmalıydı. Hiçbir şey giymemiş gibi ileri doğru koşması onu bir tanktan daha az, daha iri yarı bir Amerikan futbolu oyuncusuna benzetiyordu.

Aincrad'da gerçekten atletik bir yapıya sahip olan nadir kişilerden biri olan iri adam, ancak tepeden kasabaya indiğinde durdu. Zırhını takırdatarak arkasını döndü ve Asuna'ya değil bana çarptı.

"Kiminle konuştun?"

"Ha?" diye cevapladım, sonra yüzükle ilgili cümleyi atladığını fark ettim ve kelimelerimi dikkatlice seçtim. "Altın Elma loncasının eski bir üyesinden."

Kısa, dikenli saçlarının altında kalın kaşları seğiriyordu.

"DSÖ?"

Burada tereddüt ettim ama Schmitt'in gerçekten bunu yapmış olması durumunda, çünkü cinayeti, Yolko'nun o sırada Kains'le birlikte olduğunu da bilirdi. Bunu saklamanın bir anlamı yoktu.

"Yolko," diye cevapladım ve iri adam kısa bir süre yukarı baktı, derin bir nefes verdi. Zihnim hızla çalışırken yüzümü pasif tuttum. Eğer bu tepkiyi rahatlama olarak algılamakta haklıysam, bunun sebebi Yolko'nun yüzüğün satışına karşı çıkmasında onun tarafında olduğunu bilmesiydi.

Schmitt de öldürmenin evet olduğu sonucuna varmıştı.

Perşembe günü, Grimlock'un da dahil olduğu "yüzüğü sat" seçmenlerinden birinin intikamıydı. Bu yüzden bir hastalık numarası yapmıştı lonca binasının güvenliğinde kalın.

Schmitt'in sorumlu olma ihtimali giderek daha da azalıyordu. Kains'in öldürülmesinden sorumlu tutulamazdı, ancak bu onun hiçbir nedeni olmadığı anlamına gelmiyordu. Hem Kains hem de Schmitt cinayeti gerçekleştirmiş olsaydı yüzük, biri onu susturmak için diğerini öldürebilir. Bununla birlikte Aklımda, direkt olmaya karar verdim.

"Schmitt, dün aldığın mızrağın yaratıcısı Grimlock'u nerede bulabileceğimizi biliyor musun?"

"Ben... Ben bilmiyorum!!" diye bağırdı Schmitt, başını bakışlarını dik tutarak sallayarak. "Lonca dağıldığından beri onunla konuşmadım. Bilmiyorum." "Hatta hayatta olup olmadığını bile bilmiyorum!" diye geveledi, gözleri camın üzerinde dans ediyordu. kasabanın çeşitli binaları. Başka birinden korkuyor gibiydi Her an mızrak ona doğru uçabilir.

Bu noktada Asuna sessizliğini bozdu ve nazikçe şöyle dedi: "Dinle, Schmitt, biz lideri öldüren kişiyi aramıyoruz. Altın Elma. Son olaya kimin sebep olduğunu arıyoruz gece... Özellikle, buna dair herhangi bir ipucu. Bunu sağlamanın tek yolu bu Güvenli liman herkes için güvende kalır."

Duraksadı, sonra öncekinden daha ciddi bir tonda devam etti. "Korkarım ki şu anda en şüpheli karakter o mızrağın yaratıcısı ve lonca liderinizin kocası: Grim-lock. Elbette, birisinin onu suçlamaya çalışması da mümkün, ancak bu olasılığı değerlendirmek için doğrudan Grim-lock ile konuşmamız gerekiyor. Şu anda nerede olduğu veya nasıl olduğu hakkında bir fikriniz varsa ulaşılabilir mi, bize söyler misiniz?"

Schmitt, büyük ela-kahverengi gözlerini ona dikmiş bir şekilde hafifçe geriye yaslandı. Bu yüzden özellikle rahat değildi Kadın oyuncularla konuşmak. Ruh eşi.

Uzaklara baktı ve dudaklarını sıktı. Eğer Asuna'nın doğrudan saldırısı işe yaramayacaksa, o gerçekten değerli bir düşmandı. Kendimi umduğumdan daha zor bir zamana yeniden hazırladım, ama sonra Schmitt mırıldanmaya başladı.

"...Nerede olduğunu bilmiyorum. Gerçekten. O zamanlar, Grimlock gerçekten." belirli bir NPC restoranını çok sevdi. Neredeyse her gün oraya gidiyordu, bu yüzden belki de hala müdavimidir..."

"G-gerçekten mi?" diye sordum öne doğru eğilerek.

Aincrad'da, yemek yemek esasen oyunda bulunabilecek tek zevkti. Ancak daha ucuz NPC restoranları arasında tatmin edici bir lezzet bulmak da çok nadirdi. Her gün ziyaret edecek kadar beğendiği bir yer bulduysa, bu alışkanlığı kırmak zordu. Ben bile günlük yemeklerimi sadece üç belirli işletmede dönüşümlü olarak yiyordum ve daha önceki o gizemli lokanta bunlardan biri değildi.

"Bize şu adamın adını söyleyebilir misiniz?"

"Bir şartla," dedi Schmitt, sözümü keserek. "Sana söyleyebilirim, ama karşılığında benim için bir şey yapman gerek. Bana yardım et... Yolko'yu tekrar göreyim."

Asuna ve ben Schmitt'i yakındaki bir bakkalda beklettik ve anlaşmayı görüşmek üzere bir araya toplandık.

"Bunda...hiçbir tehlike yok, değil mi? Yoksa var mı?"

"Hmmm..." diye homurdandım, şu anda bu soruya bir karar veremedim.

Schmitt—veya daha da olasılık dışı olanı Yolko—dünkü güvenli liman cinayetinin gerçek suçlusuydu, o zaman diğer kişiyi bir sonraki hedefleri yapmaları çok olasıydı.

Şahsen karşılaştıkları anda, o güvenli liman PK numarasının tekrar devreye girmesi ve yeni bir ölüme yol açması söz konusu olamazdı.

Ama durum böyle olsaydı, bir silah donatmaları ve bir kılıç becerisi kullanmaları gerekirdi. Ve bu, pencereyi açmak, ekipman mankenindeki silahları değiştirmek ve OK düğmesine basmak için en az dört veya beş saniye gerektiriyordu.

"Onlardan gözümüzü ayırmadığımız sürece,
"PK için herhangi bir fırsat olabilir. Ama eğer bu toplantının amacı bu değilse, Schmitt neden bizden onu Yolko ile bir araya getirmemizi istiyor?" diye sordum, ellerimi açarak. Asuna başını eğdi, çok düşündü.

"Bakalım... Sanırım sonunda ona olan aşkını ifade edebilmek için değil."

"Ha? Gerçekten mi?"

Schmitt'e bakmak için dönmeye başladım, o da muhtemelen bu kadar masum görünüyordu, ama Asuna beni durdurmak için ceketimin yakasını tuttu. "Sadece bunun o olmadığını söyledim ! Neyse, eğer bunda bir tehlike yoksa, o zaman bu sadece Yolko'ya bağlı. Görmesi için ona bir mesaj atacağım."

"E-evet, hanımefendi. Lütfen yapın."

Penceresini açtı ve holo-klavyesinde göz kamaştırıcı bir hızla yazmaya başladı. Arkadaş mesajları, uzak bir konumdaki biriyle anında konuşmanıza izin veren kullanışlı bir işlevdi, ancak katı gereksinimleri vardı: Arkadaş, lonca arkadaşı veya eş olarak kayıtlı olmanız gerekiyordu. Yani Grimlock'un adını biliyor olmamız, ona bir mesaj gönderebileceğimiz anlamına gelmiyordu. Teknik olarak, bir oyuncunun adını biliyorsanız gönderilebilecek "anlık mesajlar" vardı, ancak bunlar yalnızca aynı seviyedeyse çalışıyordu ve gönderici için mesajın gönderildiğine dair bir onay yoktu.

Mesaj görüldü.

Yolko hemen cevap vermiş olmalı ki Asuna, "Tamam diyor. Gergin olmadığımı söyleyemem... ama onu da götürelim. Yolko'nun hanına gidebiliriz, değil mi?" diye mırıldanmadan önce penceresini kapatmasına bile gerek kalmadı.

"Evet. Onun dışarıda olması hâlâ çok tehlikeli," diye kabul ettim, sonra bu sefer tam olarak arkamızdaki dükkânda bekleyen Schmitt'e döndüm. Ona tamam işaretini gösterdim ve ağır zırhlı adam bariz bir rahatlama ifadesi yaptı.

Üçümüz elli dokuzuncu kattan ışınlandığımızda Martin'e göre elli yedisinde şehir akşam güneşiyle örtülmüştü.

Meydan, savaş çığırtkanlığı yapan NPC'lerin ve tüccar oyuncuların gürültülü çığılıklarıyla doluydu. Maceracılar aralarında dolaşarak günün savaş yorgunluğunu atıyorlardı, ancak meydanda ıssız bir nokta vardı.

Küçük bir kilisenin cephesiydi, Kains adlı adamın yirmi dört saat önce gizemli ve şok edici koşullar altında öldüğü yer. Ona bakmamak için bakışlarımı dümdüz öne sabitlemek zorundaydım.

Dün yürüdüğümüz aynı yolu birkaç dakika yürüdükten sonra hana ulaştık ve yukarı kata çıktık. Koridorun en sonundaki oda, Yolko'nun kaldığı veya korunmak için saklandığı yerdı.

Kapıyı çaldım ve adımı söyledim.

O küçük bir sesle cevap verdi ve ben de kapının kolunu çevirdim. Kapı kilidi sadece arkadaşlarımın açabileceğı şekilde ayarlamıştım ve açtığımda hafifçe tık sesi geldi.

Yolko odanın ortasında, kapının hemen önünde, birbirine bakan iki kanepeden birinde oturuyordu. Ayağa kalktı ve eğildi, koyu mavi saçları sallanıyordu.

Bir adım bile atmadan, Yolko'nun gergin ifadesinden arkamdaki Schmitt'in eşit derecede gergin yüzüne baktım ve "Şey... sadece güvenli olduğunu teyit etmek için, ikinizden de silah kuşanmamanızı veya pencerelerinizi açmamanızı isteyeceğiz. Bunu size zorla yaptırdığım için üzgünüm, ancak umarım anlarsınız." dedim.

"...Evet."

"Anladım."

Yolko'nun tereddütlü fısıltısı ve Schmitt'in hoşnutsuz homurtusu aynı anda geldi. İçeri girdim ve Schmitt ile Asuna'nın yanına geçtim.

Aylar sonra ilk kez bir araya gelen iki eski Altın Elma üyesi, uzun süre sessizce birbirlerine baktılar. Yolko ve Schmitt bir zamanlar lonca arkadaşlarıydılar, ancak şimdi aralarında en az yirmi seviye olması gerekiyordu, zira Schmitt büyük bir cephe loncasının meşgul bir üyesiydi. Ancak benim gözümde, toplantı konusunda daha gergin olan sağlam mızrakçıydı.

Sonunda ilk konuşan Yolko oldu.

"...Uzun zaman oldu, Schmitt."

İnce bir şekilde gülümsedi. Schmitt dudaklarını büzdü, sonra hırıltılı bir sesle, "Evet... ve seni bir daha asla göremeyeceğimi düşündüm. Oturabilir miyim?" dedi.

Yolko kabul etti ve zırhını kanepelere takıp diğerinin üzerine oturdu. Bana rahatsız edici göründü ama zırhını çıkarmadı.

Kapının tekrar kendi kendine kilitlendiğinden emin oldum, sonra paralel koltukların doğu tarafına yerleştim. Asuna diğer tarafta duruyordu.

Yolko'nun saklanmaktan başka seçeneği yokken ona en pahalı odayı almıştık, bu yüzden dördümüz içeride olsak bile ferah hissettiriyordu. Ana kapı kuzey duvarındaydı, yatak odasına giden kapı batıdaydı ve doğuda ve güneyde büyük pencereler vardı.

Güney penceresi açıktı, hoş bahar esintisi perdeleri hışırdatıyordu. Elbette, pencere oyun sistemiyle korunuyordu, bu yüzden hiç kimse içeri giremiyordu, sonuna kadar açık olsa bile. Etrafındakilerden daha uzun bir binaydı, bu yüzden beyaz perdelerin ardında kararan kasabanın güzel bir manzarası vardı, ışık mora doğru koyulaşırken.

Şehrin dışındaki hareketlilik Yolko'nun sesiyle kesildi.
"Artık İlahi Ejderha İttifakı'ndasın, Schmitt. Bu çok iyi—onlar en iyiler, hatta ön saflardaki oyuncular arasında bile."

Dürüst bir iltifat gibi duyuluyordu, ancak Schmitt'in kaşları mutsuzca çatıldı.
"Ne demek istiyorsun? Bunu doğal bulmuyor musun?" diye gürledi.

Şüpheli, dikenli cevabı beni şaşırttı ama Yolko bundan etkilenmedi.

"Zor. Sadece loncamızın sona ermesinden sonra gerçekten çok çalışmış olmalısın diye düşünüyorum. Kains ve ben daha fazla seviye atlamayı bıraktığımızda, bu senin için çok takdire şayan."

Omuzlarına düşen koyu renk saçlarını geriye doğru taradı ve gülümsedi. Schmitt'in zırhıyla aynı seviyede olmasa da, Yolko da her zamankinden daha şıktı. Deri yelekli kalın tek parça bir elbise, ardından mor kadife bir tunik ve hatta omuzlarında bir şal giymişti. Hiçbir şey olmadan bile

metal, bu kadar giysi önemli bir zırh desteği sağlayacaktır. Sakin ve kontrollü davranırken, içten gergin olması gerekiyordu.

Bu arada Schmitt rahatsızlığını gizlemeye yönelik hiçbir girişimde bulunmadı. Zırhı şangırdayarak öne doğru eğildi. "Benim hakkımda yeter! Burada olmamın tek sebebi... Kains hakkında soru sormak." Ses tonu alçaldı. "Neden bu kadar zaman sonra öldürülsün ki?! Yüzüğü çaldı mı? GA'daki liderimizi öldüren o muydu?"

Hemen "GA"nın Altın Elma anlamına geldiğini fark ettim. Soruları- esasen yüzük olayıyla veya güvenli liman cinayetiyle hiçbir ilgisi olmadığını duyurdu. Eğer bir oyunsaydı, iyi bir oyundu.

İlk kez, Yolko'nun ifadesi değişti. Hafif gülümsemesi kayboldu ve Schmitt'e dik dik baktı. "Elbette hayır. Hem Kains hem de ben lidere tam anlamıyla saygı duyuyorduk. Yüzüğü satmaya karşı çıktık çünkü parayı bölüşüp israf etmektense onu loncayı güçlendirmek için kullanmak istiyorduk. Eminim o da aynı şekilde düşünüyordur."

"Evet... Ben de öyle hissettim. Unutmayın, ben de satılmasına karşı çıktım. Ayrıca, yüzüğü çalmak için bir nedeni olan sadece karşıt satıcılar değildi. Satıcılardan biri, tüm parayı kendileri alabilmek için yüzüğü ele geçirmek istemiş olabilir!"

Eldivenli elini dizine çarptı, sonra tuttu başı ellerinin arasında

"Öyleyse... Grimlock neden şimdi Kains'in peşine düşsün ki...? Düşecek mi?" Satışa karşı oy kullandığımız için üçümüzü de öldürecek mi? O senin ve benim peşimde mi?!"

Bu bir oyun olamazdı. Schmitt'in profesyonel profiline baktığımda, dişlerini sıkma biçiminden, net, inkar edilemez bir şey gördüm.

korku

Bu arada Yolko sakinliğini yeniden kazanmıştı. "Kains'i öldürenin Grimlock olduğundan emin değiliz." dedi.

Diğer üyelerden biri ondan o mızrağı yapmasını istemiş olabilir. Aslında..." İki kanepenin arasındaki alçak masaya baktı ve mırıldandı, "Liderin intikamı olamaz mıydı? Sıradan bir oyuncunun güvenli bir bölgede böyle birini öldürmesi mümkün değil."

"Ne..."

Schmitt'in ağız sessizce açıldı. Bir şey hissettiğimi inkar edemezdim. Sırtımda da ufak bir ürperti hissettim. Sırttan Yolko'ya baktı ve şöyle dedi, "Ama az önce Kains'in yüzüğü çalamayacağını söyledin..."

Yolko cevap vermeden ayağa kalktı ve sağa doğru bir adım attı. İki elini de arkasında kavuşturmuş ve yüzü bize dönük bir şekilde, güneydeki açık pencereye doğru geri çekildi. Terlikleri yere hafifçe kıkırdarken, "Bütün gece düşündüm. Loncadaki biri lideri öldürdü, ama sonunda hepimiz öldürdük. Yüzük düştüğünde oylama yapmamalıydık. Sadece uymamız için bir emir vermeliydi. Aslında, onu kendisi kullanmalıydı.

Hepimizin içinde en iyi kılıç ustasıydı ve yüzüğü en iyi şekilde kullanırdı. Yine de hiçbirimiz bunu önermedik çünkü hepimiz kendi yollarımızdaki açgözlülük tarafından kör edilmiştik. Hepimiz GA'yı ön cephe loncası yapmak istediğimizi iddia ettik ama sadece bireyler olarak kendimizi güçlendirmek istedik."

Uzun konuşması sona erdiğinde, Yolko'nun sırtı yaslanmıştı pencere pervazına. Geriye yaslanırken ekledi, "Sadece Grimlock bunu onun takdirine bırakacağını söyledi. Sadece o açgözlülüğünden vazgeçti ve lonca'yı bir bütün olarak düşündü. Bu yüzden arzularımızdan vazgeçmediğimiz için hepimizden intikam alma hakkına sahip.

liderin hatırı için..."

Çöken sessizliğin ortasında, tek ses akşamın soğuk ıslıklı esintisiydi. Sonunda, tıkırdayan metalin sesi sessizliği bozdu: Schmitt'in titreyen zırhı.

Deneyimli oyuncu, yüzü solgun ve üzgün bir şekilde mırıldandı, "... Şaka yapıyor olmalısın. Şaka yapıyor olmalısın. Şimdi mi...? Bunca ay sonra, şimdi intikam mı istiyor...?"

Yukarı fırladı ve bağırdı. "Ve sen bunun iyi olduğunu mu düşünüyorsun, Yolko?! Hayatta kalmak için gösterdiğimiz tüm çabalardan sonra, tuhaf, açıklanamayan bir şekilde öldürülmemizin iyi olduğunu mu düşünüyorsun?!"

Schmitt, Asuna ve ben Yolko'ya baktık. Kırılgan görünümlü kadın, sanki doğru kelimeleri arıyormuş gibi, boşluğa oradan oraya bakıyordu.

Sonunda dudakları kıpırdadı, bir şeyler söylemeye hazırlandı.

Tam o anda, kuru bir ses duvarlardan yankılandı. Gözleri ve ağzı kocaman açıldı. Sonra, zayıf bedeni sallandı. Kendini sabitlemek için ağır bir adım attı, sonra sendeleyerek açık pencere pervazına bir elini koydu.

Aniden esen bir rüzgar, Yolko'nun saçlarını savurdu. geri. Orada inanmadığım bir şey gördüm.

Parlayan mor tuniğinin ortasından küçük siyah bir çubuk gibi bir şey çıkıyordu. O kadar önemsiz ve ucuz görünüyordu ki bir an tanıyamadım. Ama çubuğu çevreleyen yanıp sönen kırmızı ışığı gördüğümde, bir korku ürpertisi hissettim.

Bir fırlatma hançerinin kabzasıydı. Tüm bıçak vücuduna gömülmüştü. Başka bir deyişle, bıçak pencerenin dışından uçup Yolko'nun sırtını delmişti.

Vücudu öne arkaya sallanıyordu, ta ki eğilinceye kadar.

pervazın üzerinden şanlı bir şekilde

"Ah-!" diye soludu Asuna. İleri atıldım, Yolko'yu yakalamak ve geri çekmek için uzandım.

Ama parmaklarım sadece şalının ucuna dokundu ve o düştü sessizce binadan dışarı

"Yolko!!" diye bağırdım pencereden dışarıya doğru eğilerek.

Aşağıda, mavi bir ışıkla çevrili bedeni kaldırım taşlarından sekerek gidiyordu.

Çok ufak, çok önemsiz bir kırılma sesi duyuldu.
Mavi ışık patlamasıyla genişleyen çokgenler kütlesi...

Ve bir saniye sonra, sadece kara hançer taşa çarparak geride kaldı.

7

Bu imkansız!! Kafamın içindeki ses çığlık atıyordu, birden fazla nedenden dolayı gelen bir duygu.

Han odası oyun koduyla korunuyordu. Pencere açık olsa bile, içeri girmenin, hatta silah atmanın kesinlikle hiçbir yolu yoktu.

Ve böylesine küçük bir fırlatma hançerinin, zamanla bile, orta seviye bir oyuncunun tüm HP'sini yok edecek kadar delici hasara sahip olduğunu hayal etmek zordu. Yolko'nun hançer tarafından vurulduktan sonra ortadan kaybolması en fazla beş saniye sürmüştü.

İmkansızdı. Bu sadece güvenli bir liman PK'sından daha fazlasıydı; anında öldürücüydü.

Yolko'nun düştüğü kaldırım taşlarına bakmaya zorladım kendimi, boğazımda sıkışan nefesle ve sırtımdan aşağı yukarı akan korkunç soğukla mücadele ettim. Sonra yukarı baktım, gözlerim kocaman açılmış, kasabanın ana hatlarını bir kamera gibi izliyordum.

Ve sonra onu gördüm.

Bu binayla aynı yükseklikte, handan yaklaşık iki blok ötede bulunan başka bir binanın çatısı. Ve tepesinde, koyu mor karanlığın önünde duran siyah bir figür.

Üzerindeki kapüşonlu siyah cübbe yüzünden yüzünü göremiyordum. "Seni piç kurusu!!" diye bağırırken Ölüm kelimesini bir kenara ittim.

Sağ ayağımı pencere pervazına koydum ve arkama bakmadan bağırdım:
"Gerisini sen hallet, Asuna!!"

Sonra atladım, doğruca karşıdaki binanın çatısına atladım.

Ancak, zıplamamı artıracak mükemmel bir çeviklik istatistiğine sahip olsam bile, koşarak başlamadan on beş fit uzağa gidebileceğimi düşünmek biraz safçaydı, bu yüzden ayaklarımın üzerine düşmek yerine, uzattığım elimle çatının kenarına tutunmayı başardım.
Şimdi kendimi yukarı doğru çevirmeme ve çatının üzerinden tekrar ayağa kalkmama yardımcı olan şey güç istatistiğimdi.

Arkamdan Asuna'nın panik içindeki sesini duydum, "Yapamazsın, Kirito!"

Emrinin sebebi açıktı: Eğer bir darbe alırsam
Aynı hançer atma saldırısı olmasaydı, Yolko kadar çabuk ölebilirdim.

Ama kendi ölümlülüğümün korkusunun beni katilin canlı bir görüntüsünü görmekten alıkoymasına izin vermeyecektim. Yolko'nun güvenliğini garanti eden bendim. Oyun sisteminin onu güvende tutacağını dar görüşlü bir şekilde varsaymışım ve başka olasılıklar düşünememiştim. Sistemin korumasına güveneceksem, kasabanın her yerinde işe yarardı. Güvenli liman PK'sini gerçekleştiren bir oyuncunun bir han odasının korumasını da aşabileceğini neden düşünmemiştim?

Uzaktaki çatıların üzerinden, pişmanlığımın alay edercesine rüzgarda dalgalanan siyah kübbeyi gördüm.

"Sadece bekle!" diye bağırdım ve sırtımdaki kılıcı çekerek koşmaya başladım. Kasabada ona kılıçla hasar veremezdim ama fırlatılan herhangi bir nesneyi saptırmak için kullanabilirdim.

Çatıdan çatıya atladım, hızımı yavaşlatmamaya dikkat ettim. Aşağıdaki sokaklardaki insanlar çeviklik istatistiklerimi göstermek için inanılmaz derecede zayıf bir gösteri olduğunu düşünmüş olmalılar, ama artık endişem bu değildi. Karanlıkta zıplamaya devam ettim, paltomun eteği arkamda dalgalanıyordu.

Kapşonlu suikastçı kaçmadı ve hatta saldırmaya bile hazırlanmadı; sadece ben giderek yaklaşırken izledi. Aramızda sadece iki bina kaldığında, suikastçının sağ eli cübbesinin derinliklerine daldı. Nefesimi tuttum ve ileri bir duruş sergiledim.

Ama el ortaya çıktığında, fırlatma hançeri tutmuyordu. Karanlıkta tanıdık bir mavi safir parlıyordu. Bir ışınlanma kristali.

"Kahretsin!" diye küfrettim, koşarken kemerimden üç pena çıkardım. Onları yukarıda tutarak hepsini birlikte sifonu çektim. Ona zarar vermek için değil, içgüdüsel bir kaçamak yaratmak ve süreci geciktirmek içindi.

Ancak suikastçı sinir bozucu derecede sakindi. Üç iğne ve gümüş ışık bantları en azından kristali kaldırırken onu etkilemiyordu.

Kapşonlu cübbenin hemen öncesinde, seçimler mor bir sistem duvarına çarptı ve çatıya düştü. En azından sesli komutun sesini duymaya çalışarak dikkatle dinledim. Hedefi duyarsam, kendi kristalimle takip edebilirdim.

Ama bir kez daha planım suya düştü. Tam o anda, Martin'in tamamı bir çanın muazzam sesiyle sarılıştı.

Kulaklarım, yani beynimin ses işleme merkezi, saat beşi işaret eden çan sesleriyle boğulmuştu; bu da suikastçının varış noktasına dair emrini duymamı engelliyordu.

Mavi ışınlanma ışığı parladı ve bir sokak öteden siyah silüetin iz bırakmadan kaybolduğunu gördüm.

"...!!"

Sessiz bir kükrete attım ve kılıcımı onun vurduğu noktaya doğru salladım. sadece üç saniye önce durmuştu. Daha fazla mor ışık, bir sistem etiketiyle birlikte, duygusuzca bana bunun bir Ölümsüz Nesne olduğunu uyararak yanıp söndü.

Kederli hana geri döndüm. Bu sefer sokağa çıktım, Yolko'nun kaybolduğu yerde durdum, böylece siyah fırlatma hançerine bakabilirdim.

Birkaç dakika önce orada bir kadının öldüğüne inanmak imkansızdı. Deneyimime göre, bir oyuncunun ölümü ancak tüm çaba, imkansız önleme girişimleri veya kişisel güç nihayet tükendiğinde gelirdi. Birinin bu kadar ani ve kaçınılmaz bir şekilde öldürülmesinin hiçbir yolu yoktu. Bu adil değildi.



Çömeldim ve hançeri aldım. Küçük ama ağırdı, tek parça metalden yapılmıştı. Jilet kadar ince bıçağın yanlarında köpekbalığı ısırtığına benzeyen oyulmuş dikenler vardı. Kains'i deviren kısa mızrağın tasarımcısı tarafından yapıldığı açıktı.

Kendi bedenime saplasaydım, ben de büyük, ani bir hasar alır mıydım? Bunu denemek için bir dürtüye kapılmıştım, sadece gözlerimi sıkıca kapatıp başımı sallayarak kendimi kontrol edebiliyordum.

Hanın içinde, oda kapısını çaldım ve tokmağı çevirdim. Kilit tekrar açıldı ve kapının açılmasına izin verdi.

Asuna rapierini çekmişti. Beni görünce bana bir eşit miktarda öfke ve rahatlama ifadesiyle baktı ve sonra zar zor kontrol edilebilen bir homurtuyla, "Sen aptal! Nasıl bu kadar pervasız olabildin?" dedi.

Ama sonra içini çekti ve bu sefer daha sessizce ekledi, "Peki... ne oldu?"

Başımı iki yana salladım. "İyi değil. Uzaklaştı. Aslında, bir erkek mi yoksa bir kadın mı olduğunu bile söyleyemedim. Elbette... eğer o Grimlock ise, o zaman bir erkektir..."

SAO'nun eşcinsel evlilik kuralı yoktu. Eğer Golden Apple'ın eski Lider bir kadındı, o zaman eşi Grimlock otomatik olarak bir erkek olmak zorundaydı. Bu bilginin bir filtre olarak çok işe yarayacağı söylenemezdi—oyunun nüfusunun iyi bir yüzde 80'i erkekti.

Bu sadece bir yorumdu. Ama benim şaşkınlığıma göre, bir tepki aldı: Schmitt'ten, büyük vücudu bir top gibi buruşmuş, titrerken zırh plakası şakırdıyordu.

"...HAYIR."

"Ne demek 'hayır'?" diye sordu Asuna.

Başını daha da içeri eğdi ve mırıldandı, "O o değil. Çatıda o cübbeli olan her kimse Grimlock değildi." Grim daha uzundu. Ayrıca... ayrıca..."

Daha sonra söyledikleri nefesimizi kesti.

"O kapüşonlu cübbe GA liderine aitti. Dışarı çıktığında her zaman o sade eski şeyi giyerdi. Aslında... Evet! Yüzüğü satmaya gittiğinde onu giyiyordu! O... o oydu. Hepimizden intikam almak için geri döndü. O onun hayaletiydi."

Çılgınca gülmeye başladı. Dengesini kaybetmişti. "Hayaletler bir şey yap. Şehirde PK mi var? Sorun değil! Keşke gidip bizim için SAO'nun son boss'unu yenseydi. Başlangıçta hiç HP'niz yoksa ölemezsiniz..."

Schmitt histerik bir şekilde gülmeye devam ederken hançeri fırlattım kanepelerin arasındaki masaya. Donuk bir gülmeyeyle düştü, Schmitt'in ruh halini aniden kesen bir anahtar. Işıktaki şeytanca parlayan tırtıklı bıçağa sessizce baktı.

"Ah-!"

İri yarı adam hızla ayağa fırladı ve silahtan uzaklaştı. Sakinliğimi korudum ve açıkladım, "Bu bir hayalet değil. O hançer fiziksel bir nesnedir— SAO sunucusunun bir yerinde bulunan birkaç satırlık program kodu. Tıpkı envanterinizde hâlâ duran kısa mızrak gibi. Bana inanmıyorsanız, bunu da alıp gönlünüzce inceleyebilirsiniz."

"O-olmaz! Mızrağı da geri alabilirsin!!" diye bağırdı Schmitt, menü penceresini açıp, birkaç girdi hatasından sonra, siyah mızrağı maddeleştirerek. Silah havada belirdi ve hançerin yanına düşerek şangırdadı.

Büyük adam başını tekrar ellerinin arasına aldı. Nazikçe, Asuna "Schmitt, ben de bunun bir hayalet olduğunu düşünmüyorum. Aincrad'daki hayaletler gerçek olsaydı, sadece Altın Elma liderinden çok daha fazlası olurdu. Yaklaşık üç buçuk bin kişi öldü ve hepsinin çözmesi gereken aynı kinleri var. Değil mi?" dedi.

Tamamen haklıydı. Eğer bu oyunda ölürsem, kesinlikle bir hayalet olarak geri dönecek kadar sinirlenirdim. Yine de, kaderi kabul edip devam edecek kadar sakin tanıdığım biri varsa, o da KOB'u yöneten adam olmalıydı.

Ama Schmitt sadece başını salladı, hala üzgündü. "Sen sadece... onu tanıımıyorsun. Griselda çok güçlü ve çok asildi... ve yolsuzluk ve yanlış yapma konusunda inanılmaz derecede katıydı. Senden bile daha fazla, Asuna. Yani eğer biri onu bir tuzağa sürüklerse... Griselda onları asla affetmeyecekti. Eğer gerekirse onları cezalandırmak için bir hayalet olarak geri dönecekti..."

Odada ağır bir sessizlik hakimdi.

Asuna'nın kapatıp kilitlediği pencerenin dışında güneş batmıştı ve turuncu fenerler sokakları aydınlatıyordu. Rahatlamak isteyen canlı çalgıcılarla dolu olurdu ama garip bir şekilde ses bu bireysel odadan kaçınıyor gibiydi.

Derin bir nefes alıp sessizliği bozdu.

"...Eğer böyle düşünüyorsan, o zaman istediğini yap. Ama buna inanmayacağım. Sistemin kurallarına uyan bu iki güvenli liman cinayetinin bir mantığı olmalı. Bunu bulacağım... ve sen bana yardım edeceksin, söz verdiğin gibi."

"Y-yardım...?"

"Bize Grimlock'un nerede yemek yemeyi sevdiğini söyleyeceğini söylemiştin. Orası bizim." Şimdilik tek ipucu. Gerekirse günlerce orayı gözetleyeceğiz."

Dürüst olmak gerekirse, siyah mızrağı ve muhtemelen yanındaki hançeri yapan demirci Grimlock'u bulabilmeme rağmen, ondan sonra ne yapacağım konusunda hiçbir planım yoktu. Orduda değildim, bu yüzden onu hapse atıp sorgulamaya çalışamazdım.

Ama eğer Yolko ölmeden önce söyledikleri doğruysa—"o, "Lider uğruna hepimizden intikam alma hakkı"—ve Grimlock, yüzüğü satmaya karşı oy kullanan üç kişiye veya loncanın tüm üyelerine eşit şekilde karşı intikam almakla motive oluyordu... Eğer ölen bir eşe duyduğu aşk kadar güçlü bir şeyden motive olmuşsa...

Onunla yüz yüze oturup konuşabilseydim, belki ona bir şeyler ulaşabilirdi. Bu olasılık, şu anda bahse girebileceğim tek şeydi.

Schmitt başını tekrar eğdi ama ağır bir şekilde, isteksizce koltuğundan kalktı. Duvarlar boyunca uzanan bir yazı masasına doğru sendeledi, önceden hazırlanmış parşömeni ve tüy kalemı aldı, sonra restoranın adını yazdı.

İzlerken aklıma bir düşünce geldi ve sırtına dönüp, "Bu arada, diğer eski Altın Elma üyelerinin isimlerini yazabilir misin? Hayat Anıtı'na geri dönüp hayatta kalanları kontrol edeceğim." dedim.

Adam yazmaya devam etmek için tekrar tüy kalemı alıp verdi. Sonunda parşömeni geri getirdi ve bana uzatarak, "Bunu kabul etmek acınası, bir ön cephe oyuncusu olarak... ama yakın zamanda açık alana çıkmak istemiyorum. Bir sonraki boss raid partisi zamanı geldiğinde, beni dışarıda bırakın. Ayrıca..." dedi.

DDA'nın mızrakçısı ve takım lideri, eski cesaretinden eser kalmayan bitkin bir ifadeyle, "Beni karargâha geri götürebilir misiniz?" diye sordu.

Ne Asuna ne de ben Schmitt'in korkaklığıyla dalga geçebildik.

Dehşete kapılmış devî elli yedinci kattaki handan elli altıncı kattaki DDA kalesine geri götürürken, ikimiz karanlığı taramayı hiç bırakmadık. Eğer biri tesadüfen yolumuza kapşonlu siyah bir cübbe giyerek çıkacak kadar şanssız olsaydı, atlayabilirdi.

Schmitt'in karargahının devasa kapılarından bile Yüzü korkusunu kaybetmedi. Onun aceleyle binaya doğru koştuğunu izlerken iç çektim ve Asuna'ya döndüm.

Dudağını ısıırıyordu. "...Yolko'ya olanlar...çok...sinir bozucu..." diye mırıldandı Asuna. Boğuk bir sesle onayladım.

Dürüst olmak gerekirse, Yolko'nun ölümü benim için en az iki kat daha şok ediciydi. Kains'inki gibi hissettim. Onun pencereden düştüğü zihinsel görüntüyü aklımdan çıkaramıyordum.

"Şimdiye kadar, sanki bir yolculuğa çıkmışım gibi hissediyordum...ama şimdi Artık öyle göremiyorum. Bu gizemi çözmemiz gerek—onun iyiliği için. Bu restorani araştıracağım. Peki ya sen? diye sordum.

Asuna bana irkilerek baktı ve kararlı bir şekilde cevap verdi: "Ben elbette gideceğiz. Bunun sonuna birlikte varacağız."

"...Tamam. Hadi yapalım şunu."

Aslında, Asuna'yı daha fazla dahil etme konusunda biraz tereddütlüydüm. Bu davaya devam edersek, kendimizi kolayca Grimlock'un bir sonraki hedefleri haline getirebiliriz.

Ama Asuna topuklarının üzerinde döndü ve endişelerimi net bir şekilde susturdu. ve ışınlanma kapısı meydanına doğru yürüdüm. Soğuk gece havasından derin bir nefes aldım, bir anda dışarı verdim, sonra o uzun kestane rengi saçların peşinden koştum.

8

Schmitt'in parşömenindeki yer, yirminci katın ana şehrinin sıkışık bir bölümündeki küçük bir pub'dı. Mekanın görünümüne bakılırsa, kasvetli küçük bir tabelayla kıvrımlı bir sokağa sıkışmış olan mekan, her gün yorulmadan yenebilecek yemekler sunan bir restoran gibi görünmüyordu.

Ama en iyi yemek yerlerinin bu gibi ücra yerlerde bulunduğu da doğrudu ve içeri dalıp menüdeki her şeyi deneme isteğimi bastırmam zordu. Eğer Grimlock kapşonlu suikastçı olsaydı, yüzümü çoktan görmüştü ve beni burada görürse bir daha asla buraya gelmezdi.

Çevreyi inceledikten sonra Asuna ve ben yakınlardaki gölgelere saklandık, sonra restoranın görüş alanında bir han olduğunu fark ettik. Yaya trafiği durunca hana doğru koştuk ve sokağa bakan üst kattaki bir odayı kiraladık.

Umduğumuz gibi pencereden pub'ın girişi rahatça görülebiliyordu. Işıkları söndürdük ve pencerenin kenarına oturup gözlemlemeye başladık.

Çok geçmeden Asuna bana döndü ve şüpheyle sordu: "Hey... şu anda iyi bir pozisyondayız, ama Grimlock içeri girerse onu nasıl tanıyacağız?"

"İyi soru. Bu yüzden ilk başta Schmitt'i yanımıza almayı düşündüm, ama hareket tarzına bakılırsa bu pek olası görünmüyordu... Neyse, cübbeye rağmen, bu olası Grimlock'a oldukça yakından bakabildim. Doğru yapıya sahip biri gelirse, ismini kontrol etmek için kendimi bir düello meydan okumasına zorlayabilirim."

"Neee?" diye bağırdı Asuna, gözleri kocaman açılmış bir şekilde.

SAO'da , görsel olarak başka bir oyuncuya odaklanmak, onlar hakkında bilgi içeren yeşil veya turuncu bir "renk imleci" ortaya çıkardı. Ancak bir yabancı için göstereceği tek bilgi bir HP çubuğu ve bir lonca etiketi olurdu, ancak bir isim veya seviye olmazdı.

Bu, suç işlemeyi en aza indirmek için sağduyulu bir önlemdi. Bir oyuncunun adı bir bakışta tespit edilebilseydi, kötü niyetli anlık mesajlarla taciz edilebilirdi ve seviyeleri kamuoyuna duyurulursa, savunmasız olduklarında avlamak veya açıkta gasp etmek için zayıf bir hedef seçmek daha kolay olurdu.

Ancak yabancıların isimlerine erişememek, şu anda yaptığımız gibi bireysel bir oyuncuyu aramayı da oldukça zorlaştırıyordu.

Bir oyuncunun adını doğrulamak için bildiğim tek kesin yöntem, onu bire bir düelloya davet etmektir. Menüdeki düello düğmesine basıp hedefin imlecini gösterdiğimde, bir sistem mesajı belirirdi ve bana şu veya bu kişiyi düelloya davet ettiğimi bildirirdi. Bu yöntem bana sistem tarafından tanınan resmi oyuncu adını, Batı alfabesiyle yazılmış olarak gösterirdi.

Ancak aynı mesaj hedefin önünde adımla birlikte de belirirdi. Dolayısıyla böyle bir yöntemi gizli tutarak kullanmak imkansızdı ve doğal olarak son derece kaba bir davranıştı. Üstüne üstlük diğer oyuncunun silahını kabul etmesini ve çekmesini engelleme bir yolu yoktu.

Asuna fikrim hakkında bir şeyler söylemek üzere ağzını açtı—muhtemelen tehlikeli olduğunu. Ama hemen ve hemen kapattı, batıya baktı. Bunun tek yol olduğunu anlamıştı ama tavsiye etti, "Grimlock'la konuşursan, ben

"Ben de orada olacağım."

Bunu bu kadar açık bir şekilde söylediğinde, onu odada kalmaya zorlamamın hiçbir yolu yoktu. Şimdi planı gönülsüzce kabul etme sırası bendeydi. Saate baktım: Akşam 6:40, maceracıların en sevdikleri restoranlarda yemek yemek için seyahatlerinden dönecekleri zamana yakın bir zamandı. Bu kadar mütevazı bir görünüme sahip olmasına rağmen, küçük pub'ın sallanan kapısı durmaksızın değişiyordu. Yine de şimdiye kadar, o cübbeli figürün boyuna ve yapısına uyan tek bir oyuncu görmemiştim.

Bu restorandan başka güvenebileceğimiz hiçbir ipucumuz yoktu, ama aslında aklımda endişe verici bir unsur daha vardı. Elli yedinci kattaki o handa, Schmitt çatıdaki cübbeli figürün Grimlock olmadığını, "Grim'in ondan daha uzun olduğunu" sızlanmıştı. Sarsılmış Schmitt'in bu ani yargıyı yapacak kadar sakin olması pek olası görünmüyordu, ama eğer doğruysa, bu gözetleme işi bizi hiçbir yere götürmeyecek bir zaman kayıydı.

Gizli bir efsane olan bir restoranın kapısına bakıyor olurduk, ama ürünlerini asla tatmazdık...

Aniden gelen açlık dalgasıyla karnımı tuttum.

O anda, gözlerimin önünden bir şey geçti. Beyaz kağıda sarılıydı ve çok güzel kokuyordu. Asuna'nın önümde tuttuğu nesneye dikkatle baktım, gözlerini pub kapısından ayırmadan. "İşte," dedi. Emin olmalıydım.

"B-bunu bana mı veriyorsun?"

"Başka ne yapacaktım? Seni kıskandırmak için burnunun dibinde mi sallayacaktım?"

"A-ah. Elbette hayır. Üzgünüm ve teşekkür ederim."

Ambalajı aldım ve özür dilercesine başımı eğdim. Asuna

Kapıdan gözlerini ayırmadan aynı benzerliğe sahip başka bir nesneyi ustalıkla ürettiyordu.

Paketi hızla açtığımda büyük bir baget sandviç gördüm. Çıtır çıtır kızarmış ekmeğin arasında bir yığın sebze ve kızarmış et vardı. Şaşkınlıkla ona baktım, ancak Asuna soğuk bir şekilde "Eğer acele edip yemezsen dayanıklılığı tükenecek ve yok olacak." dedi.

"Ah! Şey... tamam! Hadi bakalım!"

Bakmaya zaman yoktu. Yiyecek maddelerinin dayanıklılığı, belirli özel malzemeler hariç, genellikle oldukça düşüktü. Birkaç kez, yemek üzereyken elimdeki paketlenmiş öğle yemeği kaybolmuştu. Sadece usta zanaatkarlar tarafından yapılabilen özel bir ürün vardı, açık alanda bırakılsa bile yiyecek malzemelerini kalıcı olarak taze tutabilen "Kalıcı Depolama Biblosu" adı verilen küçük bir kutu. Ne yazık ki, kutu o kadar küçüktü ki içine iki fıstıktan daha büyük bir şey sığdıramazdınız.

Bu yüzden büyük, hızlı lokmalar aldım, sandviçin hacminin tadını çıkardım elimden geldiğince. Lezzetlendirme basit ama zevkli bir şekilde canlıydı, daha fazla ısırık almaya teşvik ediyordu. Yiyeceklerin dayanıklılığı lezzeti üzerinde bir etki yaratmadı, bu yüzden var olduğu sürece taze yapılmış gibi tadı vardı.

Gözlerimi ondan ayırmadan büyük baget ekmeğimi mideye indirdim. her zaman pub'daydım ve bitirdiğimde memnuniyetle iç çektim. Yanımda, Asuna hala nazikçe çiğniyordu.

"Yemek için teşekkürler. Neyse, yemek ayarlamaya ne zaman vakit buldun? Sokak arabalarında böyle düzgün yiyecekler satmıyorlar, değil mi?"

"Sana söylemiştim, dayanıklılığı tükenmek üzereydi. Bir his vardı içimde
"Bu noktaya gelebilir, bu yüzden onları bu sabah bir araya getirdim."

"Ohh... KoB'nin günlük aktivitelerinden sorumlu yönetici olmana şaşmamalı. Yemek planımızı hiç düşünmemiştim. Bu arada, nereden?"

Baget ekmeğin, sebzelerin ve kızarmış etin tadı, kişisel en iyi restoranlar listemde üst sıralarda yer alacak kadar iyiydi, bu yüzden onu düzenli rotasyonuma dahil etmek için can atıyordum. Ancak Asuna'nın omuz silkme tepkisi beklediğim gibi değildi.

"Bunu satın alamazsın."

"Ha?"

"Mağazadan değil."

Sustu ve daha fazla ayrıntı paylaşması pek olası görünmüyordu. Ne demek istediğini anlamam biraz zaman aldı: Eğer bir NPC dükkanında satılmıyorsa, o zaman oyuncu yapımı olmalı.

On saniye kadar şaşkınlıkla sessizce oturdum, sonra panikledim ve bir şey söylemem gerektiğini fark ettim, herhangi bir şey. Sabahleyin Asuna'nın moda açıklamasını görmezden gelerek yaptığım korkunç hatayı tekrarlamayı göze alamazdım.

"Şey... aman Tanrım, bunu nasıl söylesem... Keşke onu öylece mideye indirmeseydim. Yani, Algade'deki bir açık artırmada satın bir servet kazanabilirdim, ha-ha-ha."

Pat! Asuna beyaz çizmesiyle sandalyemin ayağına tekme attı ve ben titreyerek doğruldum.

Asuna'nın sessizce son derece gergin dakikalar geçirmesinin ardından Yemeğini bitirince, "...O gelmeyecek." diye mırıldandı.

"Eee, evet. Schmitt her gün ziyaret etmiyormuş gibi bir izlenim verdi. Ayrıca, Grimlock'un bir suç işledikten hemen sonra siyah cübbesiyle gelip bir şeyler atıştıracağından şüpheliyim.

PK...Burayı iki veya üç gün boyunca gözetlememiz gerekebilir,"
Hızlıca söyledim, saate bakarak. Başlamamızın üzerinden sadece otuz dakika geçti. Grimlock'u görene kadar beklemeye hazırdım, kaç saat veya gün sürerse sürsün, ancak Ekselansları Yardımcı Komutan'ın farklı planları olabilirdi.

Tekrar ona baktım, ama Asuna sandalyesine gömülmüştü ve yakın zamanda ayağa kalkmaya niyeti yoktu.

Gecikmeli olarak, ifademin şu şekilde yorumlanabileceğini fark ettim: "İki veya üç gece burada kalacağım" ve avuç içlerim terle doldu. Ama sonra, Asuna sessizliği bozdu.

"Merhaba, Kirito."

"E-evet?!"

Neyse ki -ya da ne yazık ki- onun söyledikleri benim söylediklerimle hiçbir ilgisi yoktu.

"Ne yapardınız? Eğer Altın Elma'da olsaydınız ve onlar böyle süper nadir bir eşya elde etseydi, ne söylerdiniz?"

" ... "

Birkaç saniyelik çok edici sessizlikten ve ardından birkaç saniyelik zorlu düşüncelerden sonra, "İyi soru... Ama bu tür sorunlar ilk etapta tek başıma hareket etmemin sebebi... SAO'dan önce oynadığım oyunlarda, içinde bulunduğum birçok lonca, üyelerin en iyi eşyaları çalıp kâr amacıyla satması yüzünden dağıldı..." dedim.

MMO oyuncularının çoğunluğu için büyük motivasyon faktörlerinden birinin halkın geri kalanına karşı üstünlük hissi olması kaçınılmaz bir gerçektir. Ve süper dönemin en kolay ölçütü güçtü; güçlü canavarları veya yükseltilmiş istatistiklere ve güçlü donanıma sahip diğer oyuncuları yenmek. Bu zevk, çevrimiçi oyunların dışında hiçbir yerde bulunamazdı. Nedeni

Seviye atlamak için sayısız saat harcamamın sebebi, ön saflarda yer alan bir oyuncu olmanın getirdiği üstünlük duygusunun tadını çıkarmaktan başka bir şey değildi.

Şu anda bir loncada olsaydım ve parti için olağanüstü bir ekipman düşseydi ve bu ekipman loncadaki bir diğer üye için mükemmel şekilde uygun olsaydı, "Bunu kullanmalısın" diyebilir miydim?

"...Hayır, yapamam," diye mırıldandım, başımı sallayarak. "Kullanmak istediğimi söyleyemeyebilirim, ama onu mutlu bir şekilde başkasına devredecek kadar aziz değilim. Eğer Golden Apple'ın bir üyesi olsaydım, satış yanlısı tarafa katılırdım. Peki ya sen?"

Cevabı anında geldi: "Bu, damlayı alan kişiye aittir."

"Ne?"

"Bizim loncadaki kural budur. Bir partideyken herhangi bir rastgele düşüş kim aldıysa onun malıdır. Ve SAO'da bir savaş kaydı yoktur, bu yüzden kimin ne aldığına dair kamusal bir kayıt yoktur. Şeref sistemine göre duyurulması gerekir. Bu yüzden insanların sır saklamasını ve sorun çıkarmasını önlemenin tek yolu bunu bir politika haline getirmektir. Ayrıca..."

Duraksadı, bakışları bir nebze olsun yumuşadı.

"Bu sistem aslında evlilik kavramını burada daha anlamlı hale getiriyor. Evlenen insanların ortak bir envanteri paylaştığını biliyorsun, değil mi? Evlendiğin anda eşinizden bir şey saklayamazsın. Ayrıca loncadan eşya çalmaya çalışan herhangi bir oyuncunun asla bir üyeyle evlenemeyeceği anlamına geliyor. Paylaşılan envanter çok pragmatik bir sistem ama ben bunu oldukça romantik buluyorum."

Onun gözlerinde tespit ettiğim özlem notasına şaşkınlıkla göz kırptım

ses. İçimde anlamsız bir gerginlik yükseldi ve düşüncesizce kekeledim, "E-eyet, bu iyi bir nokta. E-peki, eğer seninle bir partide olursam, tüm damlaları tekeline almayacağımdan emin olabilirsiniz."

Asuna'nın sandalyesi geriye doğru çarptı. Işıklar açık olmadığı için yüzünü pek iyi seçemiyordum ama soluk ay ışığında, Flash'ın farklı ifadeler arasında bir rotasyon yaptığını gördüm. Sağ elini sanki vuracaktı gibi kaldırdı ve bağırdı, "A-çıldırдың mı?! Onlarca yıl bekleyebilirsiniz ve o gün asla gelmeyecek! Ah, s-şey, bu seninle bir partide olmakla ilgili, tabii ki. Yani, bak... Sadece pub'ı izlemeye devam et! Onu kaçırsan ne yapacağız?!"

Sistemdeki kükremeyi bitirdiğinde, Asuna öfkeyle arkasını döndü. Konuşurken gözlerimi kapıdan bir saniyeden fazla ayırmamaya dikkat ederken, suçlaması canımı acıttı. İzlediğime dair acınası bir çürütme mırıldandım ve durup düşündüm.

Altın Elma'nın çöküşüne neden olan yüzük düştüğünde, yüzüğü kim kazandı?

Belki de şimdi anlamsız bir soruydu. Ama eğer arzu edilir olsaydı Liderlerini bunun için öldürmeye yetecek kadar, kesinlikle en başından gizlemek daha kolay olurdu. Bu, düşüşü kazandıklarını duyuran kişinin katil olamayacağı anlamına gelir.

Yüzümü buruşturdum, şansım varken Schmitt'e sormam gerektiğini düşündüm. Ne Asuna ne de ben onun kayıtlı arkadaşlarıydık, bu yüzden kontrol etmek için ona mesaj gönderemedik. Adını bildiğiniz herhangi bir oyuncuya gönderebileceğiniz anlık mesajlar vardı, ancak aynı katta olmanız gerekiyordu ve çok kısa bir süre sınırı vardı.

Schmitt'i bir daha gördüğümde bu kolayca gerçekleşebilirdi. Biz değildik yarım yıl önce gerçekleşen çete cinayetinin suçlusunu kovalarken, ama

devam eden güvenli liman cinayetlerinden sorumlu olan kiři. Yine de, ben bunun üstesinden geledim. Schmitt'in benim için hazırladığı listeyi çıkardım.

Asuna hala garip bir ifadeyle başka tarafa bakıyordu.

Yüzüne baktım, gözlerini pub'dan ayırmamasını söyledim ve parşömene el yazısıyla yazılmış Altın Elma üyelerinin listesini inceledim.

Griselda. Grimlock. Schmitt, Yolko, Kains... Karalanmış liste isimlerin sekizi uzundu. Ve en azından üçü hayırdı artık yüzen şatoda bulunmuyor.



Daha fazla kurbana izin veremezdik. Grim-lock'un intikamını durdurmalı ve güvenli liman cinayetlerinin ardındaki mantığı bulmalıydık.

Notu tekrar eşya depoma koymak üzereydim, ama küçük parşömen destesi tekrar dijital depoya dönüştürülmek üzereyken, özellikle bir nokta dikkatimi çekti.

"...Ha...?"

Daha yakından baktım. Ayrıntı odaklama sistemi devreye girdi ve parşömen üzerindeki harflerin dokusunu daha keskin ayrıntılara getirmek için yeniden geliştirdi.

"Şey...bu ne anlama geliyor...?" diye mırıldandım.

Asuna gözlerini pub kapısından ayırmadan sordu: "Ne oldu?"

Ama cevap verecek kadar aklım başımda değildi. Beynim hararetle çalışıyordu, gördüğüm şeyin anlamını, nedenini, niyetini çözmeye çalışıyordu.

Birkaç saniye sonra, "Aaa...aaaah!!" diye bağırdım ve ayağa fırladım. sandalyemden. Parşömen kağıdı titredi, beni alt eden şokun ağırlığını yansıtıyordu.

"Anlıyorum... Demek ki anlamı buymuş!!" diye inledim.

Tereddüt ve hayal kırıklığının eşit parçalarından oluşan bir sesle, Asuna tısladı, "Ne? Ne buldun?!"

"Ben... Biz..."

Kuru boğazımdan kelimeleri çıkarmak için çabaladım; gözlerimi yumdum.

"Başından beri tüm resmi kaçırmışız. Anladığımızı sanıyorduk ama yanlış şeye bakıyormuşuz. Bu güvenli liman-PK olayının arkasında hiçbir silah, beceri veya açık yok... Başlamak için hiçbir yol yoktu!!"

9

Daha sonra hikayenin arka planını öğrendim.

Divine Dragon Alliance'ın savunma takımı lideri ve önde gelen ön cephe figürü Schmitt, lonca karargahının güvenliğıindeki odasına döndükten sonra yatağına girmedir. Zırhını bile çıkarmadı.

Odası taş kalenin derinliklerindeydi—aslında bir kaleydi—ve penceresi yoktu. Dahası, binaya üye olmayanların girmesi imkansızdı, bu yüzden odasında olduğu sürece tamamen güvendedi. Ama bunu kendine ne kadar söylese de, kapının koluna bakmaktan kendini alamıyordu.

Gözlerini ondan ayırdığı anda, ses çıkarmadan mı dönecekti? Ölüm meleğini sessiz, gölgeli, kapüşonlu figürü, onun farkına varmadan gizlice içeri girip arkasında mı duracaktı?

Başkaları onu korkusuz, güçlü bir tank olarak görüyordu ama aslında onu oyunun en iyi oyuncularında tutan motivasyon, ölüm korkusundan başkası değildi.

Hepimizin bu oyuna hapsoldüğümüz gün, bir buçuk yıl önce, Başlangıçlar Kasabası'nın merkez meydanında durup düşündü. Hayır, acı içinde. Ölmekten kaçınmak için ne yapabiliirdi? En kesin yol şehirden dışarı adım atmamaktı. Anti-Criminal Kanunu'nun kapsamı içinde mutlak bir koruma vardı, bu yüzden hayatının sayısal temsili olan HP'sinin tek bir pikselini kaybetme korkusu yoktu.

Ancak gerçek hayatta bir atlet olan Schmitt, kuralların her an değişebilir. SAO'nun kasabaların kesinlikle güvenli olduğu kuralının, oyun bitirilene kadar sabit kalacağını kim kesin olarak söyleyebilir? Ya bir gün, kod basitçe çalışmayı bırakırsa ve her türlü canavar kasabaya akın ederse? Başlangıç Kasabası'ndan hiç dışarı çıkmayan ve tek bir deneyim puanı bile kazanmayan oyuncular tamamen çaresiz kalırdı.

Hayatta kalacaksa daha güçlü olması gerekiyordu. Ve güvenli bir şekilde, hiçbir risk almadan. Schmitt, pozisyonunu düşünerek geçirdiği bir günün ardından "sert" olmayı seçti.

Önce bir cephaneliğe gitti ve en sert görünümlü olanı satın aldı. Cüzdanının izin verdiği kadar zırh ve kalkan, sonra kalanını uzun bir kargı satın almak için kullandı. Kuzey kapısında üye arayan birçok doğaçlama partiden, en güvenli aktiviteyi vaat edene katılmak için başvurdu. İlk avları, SAO'daki en zayıf canavarları , küçük yaban domuzlarını, çevreleyip öldürmek için on kişiyi içeriyordu.

O zamandan beri Schmitt, bu tür çalışanların düşük ücretlerini telafi etmeyi seçti aktivite ile zamanın birleşimi. Seviye atlama hızı, küçük gruplar halinde veya tek başına oynayan, büyük ödül için güçlü düşmanları riske atan vurucularla eşleşemezdi, ancak "sertlik" konusundaki bitmek bilmeyen saplantısı onu sonunda prestijli DDA loncasında takım lideri rütbesine taşıdı.

Çalışkanlığı buna değdi: Schmitt'in maksimum HP'si, zırh gücü ve çeşitli savunma becerileri Aincrad'da bulunabilecek en iyi becerilerdi.

Bir elinde devasa muhafız mızrağı, diğer elinde kule kalkanı ile, kendi seviyesindeki üç veya dört çetenin önden gelen saldırılarına otuz dakika boyunca dayanabileceğini biliyordu. Schmitt'e göre, kağıt inceliğinde deri zırh giyenler veya

Savunmasız silahlarla hasar vermek -hatta birkaç dakika önce tanıştığı, tamamen siyah giyinmiş bazı solo oyuncular bile- delilik sayılabilirdi. Gerçekte, ölüm olasılığı en düşük yapı, kalın zırhla kaplı bir tanktı. Ve bunu yapmak için güçlerinden fedakarlık ettikleri için, yeteneklerini kullanmak için büyük bir gruba katılmaları hayati önem taşıyordu.

Her durumda, Schmitt sonunda nihai sertliğe ulaşmıştı, ölüm korkusunu ortadan kaldıracabilecek tek şey buydu. Ya da öyle düşünmüştü.

Ancak büyük miktarda HP, yüksek seviye zırh, savunma becerileri ve tüm bunlar diğer sistematik savunma biçimleri onları aşabilen bir katil için hiçbir şey ifade etmiyordu. Ve tüm bu zaman ve çabadan sonra, böyle bir kişi onun peşindeydi.

Gerçekten bir hayalet olduğuna inanmıyordu. Ama artık bu bile kesin değildi. Azrail, Anti-Ceza Yasası'nın mutlak kuralından kara sis ve namussuzluk gibi sıyrılıp geçmiş, kolayca iki canı zayıf küçük mızraklar ve hançerlerle almıştı. Bu, tüm öfkesinin ve kızgınlığının sonucu olan dijital bir hayaletin işi değil miydi, NerveGear'a işlenmiş?

O zaman sağlam kale duvarları, kapıdaki o ağır kilit, Ve lonca binasının korunmasının hiçbir anlamı yoktu.

O geliyordu. Bu gece, o gittikten sonra onun için gelecekti. uykuya daldı. Ve üçüncü dikenli silahla onu bıçaklayacak ve hayatını çalacaktı.

Schmitt yatağında oturuyordu, başı gümüş eldivenlerinin içindeydi ve umutsuzca düşündüm

İntikamından kurtulmanın tek bir yolu vardı. Affedilmesini dileyecekti—diz çökecek, alnını yere bastırarak, yalvaracak ve özür dileyecekti, ta ki öfkesi yatışana kadar. Tek suçunu itiraf edecekti—daha fazla güç bulmanın bir yolu ve

sertlik ve bunu daha iyi bir loncaya fırlatma rampası olarak kullanmalı ve tüm kalbiyle tövbe etmeliydi. Eğer bunu yapsaydı, gerçek bir hayalet bile onu kesinlikle affederdi. Manipüle edilmişti. Bir yolculuğa çıkarılmış, küçük bir suça sürüklenmişti - aslında, bu bir suç bile değildi, sadece biraz görgüsüzlüktü. Bunun ne kadar büyük bir trajediye yol açacağını fark edemezdi.

Schmitt sendeleyerek ayağa kalktı, envanterini açtı ve acil durumlar için sakladığı tonlarca ışınlanma kristalinden birini maddeleştirdi. Zayıf parmaklarıyla kavradı, derin bir nefes aldı ve boğuk bir sesle, "Işınlan: Labergh," diye mırıldandı.

Görüşü mavi ışıkla doldu. Azaldığında, gecenin ortasında duruyordu.

Saat ondan sonraydı ve çoğu oyuncu aktivitesinden uzak bir kattaydı, bu yüzden on dokuzuncu kattaki ışınlanma meydanı tamamen boştu. Etraftaki tüm dükkanlar kapalıydı ve etrafta dolaşan hiçbir NPC yoktu, bu yüzden bir kasabada olmasına rağmen neredeyse açık bir vahşi doğadaymış gibi hissediyordu.

Sadece altı ay önce, Golden Apple'ın küçük bir loncası vardı bu kasabanın dış mahalleleri. Tanıdık bir görüntü olmalıydı ama Schmitt kendini yabancı hissediyordu, sanki kasaba onu dışlıyormuş gibi.

Kalın zırhının altında bedeni korkudan titriyordu. Dengesiz bacaklarla kasabanın kenarına doğru yürüdü. Kasabadan yirmi dakika uzaklaştıktan sonra küçük bir tepeye geldi. Elbette açık alandaydı ve Anti-Criminal Code tarafından korunmuyordu. Ancak Schmitt'in orada olmasının çok sağlam bir nedeni vardı. Ölümün cübbeli habercisinin gazabından kaçmasının tek yolu buydu.

Direnen bacaklarını tepenin zirvesine kadar sürükledi ve aradığını tepedeki tek bir bükülmüş ağacın altında buldu. Schmitt mesafeyi korudu, bu arada titriyordu.

Yıpranmış, yosun tutmuş bir mezar taşıydı. Griselda'nın mezarı,

kadın kılıç ustası ve Altın Elma lideri. Hiçbir yerden gelmeyen soluk ay ışığı, kuru zeminde haçın gölgesini çizdi. Başımızın üstündeki çorak dallar ara sıra esen rüzgarda gıcırdıyordu.

Ağaç ve mezar sadece çevresel detaylardı, bir tasarımcı tarafından estetik bir etki yaratmak için yerleştirilen nesnelerdi ve daha derin bir şey değildi. Ancak Golden Apple'ın dağıldığı gün, Griselda'nın ölümünden birkaç gün sonra, kalan yedi oyuncu onu onun mezarı yapmaya karar verdi ve onun hatırası olan uzun kılıcı toprağa sapladılar. Teknik olarak, onu sadece mezarın dibine koydular ve dayanıklılığının yavaşça tükenmesine izin verdiler, ta ki kaybolana kadar.

Yani mezarda isim yoktu. Ama Griselda'dan özür dilemek için gidebileceğiniz başka bir yer de yoktu.

Schmitt dizlerinin üzerine çöktü ve sefil bir şekilde mezara doğru süründü. Alnını kumlu zemine bastırdı, dişleri takırdıyordu, ağzını açmak için tüm iradesini kullanırken, her şey düşünüldüğünde oldukça net bir ses çıkardı.

"Üzgünüm... Özür dilerim... Affet beni, Griselda! Ben... Ben düşünmedim." Olacak bu... Senin öldürülmene yol açacağını hiç düşünmemiştim!!"

"Gerçekten mi...?"

Bir sestti. Bir kadının sesi, garip bir şekilde yankılanıyordu, yukarıdan yere çarpıyordu.

Hızla kaybolan bilincini korumak için çaresizce çabalıyordu. Schmitt, başını kaldırıp yukarı baktı.

Düğümlü dalların gölgelerinden siyah giyinmiş sessiz bir figür belirdi. Özellikle, kapüşonlu siyah bir cübbe. Sarkan

Kollar. Başlığın içindekiler gecenin karanlığında görünmüyordu.

Ama Schmitt o derinlikten yayılan soğuk bakışı hissetti. Ellerini ağzının üzerine koydu ve kan donduran bir çığlığı hapsetti, sonra tekrarladı, "B-bu doğru. Hiçbir ayrıntı duymadım. Ben sadece... Sadece bana söyleneni yaptım... Sadece biraz... Sadece biraz..."

"Ne yaptın...? Bana ne yaptın, Schmitt...?"

Schmitt, iri gözlerle, cübbenin kolundan dışarı kayan koyu renkli, ince bir kıvrım gördü.

Bir kılıçtı. Ama inanılmaz derecede ince bir kılıçtı—bir estoc, tek elle kullanılan, yakın mesafeden delmeye yarayan ve neredeyse hiç kimsenin kullanma zahmetine girmedığı bir silah. Çok büyük, uzun bir iğneye benzeyen konik bıçak, narin dikenlerden oluşan bir spiral büyütüyordu.

Üçüncü dikenli silahtı.

Schmitt'in boğazından ufak bir çığlık koptu. Başını yere tekrar tekrar vurdu.

"Ben... Ben sadece—! Yüzüğü satacağımıza oy verildiği gün... kemer kesemde bir parça kağıt ve kristal belirdi... ve üzerinde talimatlar vardı..."

"Kimden, Schmitt?"

Bu sefer bir erkek sesiydi.

"Kimin emriydi bunlar...?"

Schmitt olduğu yerde donup kaldı, boynu aniden gerildi. Başı demir kadar ağırdı ama nedense başını bir anlığına kaldırdı. İkinci bir kasvetli ölüm meleği gölgelerden yeni çıkmıştı

dalların. Aynı siyah cüppeyi giyiyordu. Bu diğerinden biraz daha uzundu.

"...Grimlock...?" Schmitt zar zor fısıldadı, yüzü bir kez daha aşağı dönüktü.
"Sen de... sen de öldün mü...?"

Yeni orakçı bu soruyu görmezden geldi ve sessiz bir adım attı ileri. Kaputun altından damlayan ve bükülmüş bir ses geldi.

"Kim...? Seni kim manipüle ediyordu...?"

"Ben... Ben bilmiyorum! Yemin ederim!!" diye bağırdı Schmitt. "Şu... o not."
sadece dedim... lideri takip et. Bir hana giriş yapıp akşam yemeği yemek için ayrıldığında, odasına gizlice girer ve koridor kristaliyle konumu kaydederdim, sonra loncanın ortak deposuna koyardım... Tek yaptığım bu! Griselda'ya parmağımı bile sürmedim! Ben asla... Onun kk-öldürüleceğini hiç düşünmedim, sadece yüzüğü kaybet... Bunun olacağını hiç düşünmedim!"

İki kasvetli ölüm meleği davasını savunurken hiç kıpırdamadı. Gece esintisi geçerken ağacın kurumuş dallarını ve cübbelerinin eteklerini oynattı.

Schmitt, dehşetinin pençesindeyken bile bir meme'i inceliyordu.
Ory beyninin derinliklerine işledi.

Altı ay önce, o gün, ilk kez keseden parşömeni çıkardığında, bunu saçma bulmuştu; ama aynı zamanda ne kadar etkili bir hareket olduğuna da şaşırmıştı.

Han odası kapıları sistem tarafından otomatik olarak kilitleniyordu, ancak varsayılan olarak, oda konuğu uyurken hariç, arkadaşlar ve lonca arkadaşları için açılıyordu. O yokken oraya bir koridor kristali işareti yerleştirerek, o uyurken bile odasına gizlice girebiliyorlardı. Bundan sonra, bir ticaret isteği yapmak, kabul düğmesine basmak için kolunu hareket ettirmek, ardından yüzüğü seçmek ve "ticaret"e basmak kadar basitti.

Tespit edilme tehlikesi vardı, ancak Schmitt içgüdüsel olarak bunun güvenli bölge içerisinde bir eşyayı çalmanın tek yolu olduğunu hissetti. Notun sonunda listelenen ödül, yüzüğün satış değerinin yarısıydı. Başarılı olursa, parayı anında dört kez alacaktı ve başarısız olursa ve lider gerçekten ticaretin ortasında uyanırsa, yalnızca notu veren kişiyi, yani gerçek hırsızın görecekti. Hırsızın suçlamalarını görmezden gelip hiçbir şey bilmiyormuş gibi davranabilirdi.

Yatak odasına gizlice girip portal koordinatlarını ayarlamak hiçbir iz bırakmadı.

Schmitt ayartmayla boğuştu, ancak bu ayartma tek başına esasen loncaya ve liderlerine ihanetti. Bunu daha iyi bir loncaya girmek için yapıyordu. Schmitt, bunun lonca liderine oyunun sonunun daha erken gelmesini sağlayarak yardımcı olacağını söyleyerek kendini haklı çıkardı. Muhtıranın talimatlarını takip etti.

Ertesi gece Schmitt, liderin öldürüldüğünü öğrendi. Ertesi gün yatağında kendisine vaat edilen altın paralarla dolu bir deri kese buldu.

"Ben... Ben korkmuştum! Loncaya o nottan bahsedersen, bir sonraki hedefin ben olacağımı düşünmüştüm... O-yani kimin yazdığına dair hiçbir fikrim olmadığı doğru! A-affet beni, Griselda, Grimlock! Bir cinayete yardım etme niyetim ç-gerçekten yoktu. Bana inanmalısın, lütfen!" Alnını tekrar tekrar yere sürterek sızlandı.

Başka bir karanlık esinti dalları hisirdattı. Gittiğinde, kadının sesi onun yerini aldı. Ama onun ürkütücü yankısı sanki hiç var olmamış gibi tamamen gitmişti.

"Bunların hepsini kaydettik, Schmitt."

Tanıdık bir sest, yakın zamanda duyduğu bir ses. Schmitt başını kaldırdı ve inanamayarak ağızı açık kaldı.

Siyah başlık şimdi geriye çekilerek, bu ölüm meleğinin birkaç saat önce öldürdüğü varsayılan kişinin yüzünü ortaya çıkarmıştı. Dalgalı, koyu mavi saçları rüzgarda sallanıyordu.

"...Yolko...?" diye fısıldadı.

Diğer cübbeli figür de aynısını yaptığında Schmitt şöyle ses çıkardı: Bayılacak gibi olsa da.

"...Kainler."

10

"Onlar mı yaşıyor...?!" diye soludu Asuna.

Yavaşladım. "Evet, hayatta. Hem Yolko hem de Kains."

"A-ama...ama..." diye soludu, sonra ellerini kucağına koyup hırıltılı bir sesle, "Ama... dün gece gördük. Kains'in siyah bir mızrakla saplandığını, bir pencereden sarktığını gördük... Öldüğünü gördük ."

"Hayır," diye cevapladım başımı iki yana sallayarak, "gördüğümüz şey Kains'in avatarının bir sürü poligon püskürtmesi, mavi bir ışık vermesi ve sonra da van-ish yapmasıydı."

"A-ama ölüm burada böyle olmuyor mu?"

"Dün gece o kilise penceresinden sarkarken Kains'in uzayda belirli bir noktaya nasıl baktığını hatırlıyor musun?" diye sordum, işaret parmağımı yüzümün önünde tutarak. Asuna kabul etti.

"HP çubuğuna bakıyordu, değil mi? Delme hasarının azar azar azalmasının etkilerine..."

"Ben de öyle düşünmüştüm. Ama mesele bu değildi. O gerçek değildi-müttefiki HP çubuğuna bakıyordu ama giydiği plaka zırhın dayanıklılık seviyesi de öyle değildi."

"D-dayanıklılık?"

"Evet. Bu sabah şehir dışında piercing hasarıyla ilgili testi yaptığımızda eldivenimi nasıl çıkardığımı hatırlıyor musun? Hiçbir şey

güvenli limandaki bir oyuncuya yapabileceğiniz şey HP'ye zarar verecektir. Ancak bir nesnenin dayanıklılığı düşecektir... tıpkı daha önceki sandviç gibi. Elbette, zırh dayanıklılığı onun yiyecekler gibi kasabanın ortasında kaybolmasına neden olmaz, ancak bu yalnızca hasar görmemişse geçerlidir. Hatırlayın, Kains'in zırhını delen bir mızrak vardı. "Mızrağın hasar verdiği şey Kains'in HP'si değil, zırh dayanıklılığıydı."

Bu noktada Asuna'nın şaşkın bakışı aniden şaşkınlığa dönüştü.

"O-o zaman... parçalanıp uçup giden şey Kains'in bedeni değildi..."

"Doğru. Sadece giydiği zırh yüzündendi. Bunu her zaman garip bulmuştumdur; eğer sadece akşam yemeğine çıkacaksan neden kocaman bir zırh giyesin ki? Patlamanın görsel etkisinin mümkün olduğunca dikkat çekici olmasını sağlamak için olmalı." Ve böylece Kains zırhın parçalanacağı anı bekledi, sonra..."

"Bir ışınlanma kristali kullandım," diye mırıldandı Asuna, gözlerini kapatıp sahneyi zihninde tekrar canlandırarak. "Ve bunun sonucu mavi ışık, çokgenlerin parçalanması ve oyuncunun kaybolmasıydı... Ölüm etkisine aşırı derecede yakın ama tamamen farklı bir şey."

"Evet. Kains'in aslında yaptığı şeyin, zırhı ve her şeyiyle, kasabanın dışında, göğsünden mızrakla kendini bıçaklamak olduğunu tahmin ediyorum. Sonra kilisedeki bodrum odasına ışınlanmak için kristal bir koridor kullandı, boynuna bir ip geçirdi, sonra zırhı kırılmadan hemen önce pencereden atladı. Tam kırılmak üzereyken, kristal bir ışınlanma kullanarak hızla uzaklaştı... Böylece etkiyi tamamladı."

"...Anlıyorum..."

Asuna, gözleri hala kapalı. Uzun bir nefes verdi. "Bu durumda...Yolko'nun bu gece kaybolması da aynı şekilde gerçekleşmiş olmalı. Yani...o hala hayatta..."

Ağzından sessizce, Tanrıya şükür, sözlerini duyabiliyordum, sonra dudaklarını sıkıca kapattı. "A-ama, çok fazla şey geliyor gibi görünse de, fırlatma hançeriyle kendini ne zaman vurdu? Kod onu durdururdu. Onu vücuduna bile değdirememeliydi."

"En başından beri oradaydı," dedim düz bir şekilde. "Geriye dönüp düşünün. Schmitt ve ben odaya girdiğimiz andan itibaren sırtını bize göstermemeye çok dikkat etti. Yolda olduğumuza dair mesajı aldığı anda, kasabadan kaçmış, hançere saplanmış, bir pelerin veya cübbe giymiş ve sonra odasına dönmüş olmalı. Saçları ne kadar gür olursa olsun, kanepeye sıkıca oturduğu sürece o minik hançerin kabzasını gizlemek kolay olurdu. Giysilerinin dayanıklılığı azalırken bizimle konuşmaya devam etti, sonra pencereye doğru geri yürümek için zamanlamayı ayarladı, sonra arkasını dönmeden önce doğru sesi çıkarmak için arkasındaki duvarı veya bir şeyi tekmeledi. Bizim için, hançer tam o anda pencereden ona çarpmış gibi göründü."

"Ve sonra pencereden düştü... ışınlanma komutunu verdiğini duymadığımızdan emin olmak için. Yani... kovaladığın siyah cübbeli kişi..."

"Grimlock olmadığından neredeyse eminim. Kains'ti," dedim.

Asuna uzaya baktı ve içini çekti. "Yani o, o kültür değildi. prit ama kurban. Ah... ama bekle." Şaşkın bir şekilde bakarak doğruldu. "Dün gece Hayat Anıtı'nı kontrol etmek için Blackiron Sarayı'na nasıl gittiğimizi hatırlıyor musun? Kains'in adı üstü çizilmişti. Tam doğru zamandaydı ve hatta delici bir hasardan kaynaklanmıştı."

"İsmin nasıl yazıldığını hatırlıyor musun?"

"Sanırım o... Kains'ti."

"Doğru. Yolko bize bunu söyledi, bu yüzden biz de buna inandık, tabii. Ama şuna bakın."

Asuna'ya bana başlangıç olarak verdiğim parşömen parçasını gösterdim. bu anlayışa giden yol. Schmitt'in birkaç saat önce bizim için yazdığı Altın Elma üyelerinin listesi.

Asuna uzanıp aldı, isimleri inceledi, sonra da... inanmayarak iddia etti.

"Cainz?! Cainz'in isminin gerçek yazılışı bu mu?!"

"Bir harfin yanlış yazılması sadece bir yazım hatası veya yanlış hatırlama olabilir, ancak Schmitt yanlışlıkla üç harfi yanlış yazmazdı. Başka bir deyişle, Yolko bize isminin yanlış yazılışını bilerek verdi.

"Bizim K-Kain'lerin ölüm raporunu görmemizi ve bunun C-Kain'ler için olduğuna inanmamızı istiyordu."

"O...o zaman..." dedi Asuna, sesini alçaltarak ve gergin görünerek. "Caynz'in kilisede sahte ölümüne tanık olduğumuz anda, diğer Caynz Aincrad'ın bir yerinde delici hasardan ölüyor muydu? Bu... bir tesadüf olamaz, değil mi?

Mümkün değil..."

"Hayır, hayır, hayır." Sırıttım, elimi sallayarak. "Yolko ve onun komplocuları aynı anda Kains'i öldürmek için zaman aşımına uğramadılar. Hayat Anıtı'ndaki ölüm listelerinin nasıl olduğunu hatırlıyor musunuz? 'Kiraz Çiçekleri Ayının 22'si, 18:27' diyordu . Aincrad takviminde bu Nisan ayıdır ve dün oyunda sahip olduğumuz ikinci 22 Nisan'dı."

"Ah..."

Asuna nefesini tuttu, bir an durakladı, sonra yorgun ve güçsüz bir şekilde sırtıttı.

"...Aman Tanrım. Bunu hiç düşünmemiştim. Geçen seneydi." Aynı gün, aynı saatte, Kains bunların hiçbirisiyle alakası olmayan bir şekilde öldü..."

"Evet. Sanırım tüm planlarının başlangıç noktası buydu."

Derin bir nefes aldım ve tüm parçaları bir kez daha zihnimde bir araya getirdim.

"Çok erken bir aşamada, Yolko ve Caynz, Caynz ile aynı şekilde telaffuz edilen Kains adlı birinin geçen Nisan ayında öldüğünü fark etmiş olmalılar. Belki de bu sadece aralarındaki ilgi notu olarak başladı. Ancak bir noktada, içlerinden biri Caynz'in ölümünü sahte olarak kullanmak için bundan yararlanma fikrini buldu. Ve sadece normal canavarlarla ilgili ölümle değil... sahte bir güvenli liman PK'sinin tehdidiyle."

"...Eh, ilk başta kesinlikle beni ve seni kandırdılar. Ölümü aynı adı taşıyan alakasız bir oyuncu, zamanla delme hasarıyla ekipmanın yok olması ve aynı anda ışınlanma kristali... Bu üç unsur, tüm dünyaya kasabanın güvenli limanında PK gibi görünen şeyi oluşturmak için bir araya geldi..."

Ve amaçlanan..." Asuna sesini bir fısıltıya indirdi. "Yüzük olayının suçlusunu ortaya çıkarmak için. Yolko ve Caynz, eylemden şüphelenilecekleri gerçeğini kendi avantajlarına kullandılar, kendi cinayetlerini uydurdular ve intikam almak için hayali bir katil yarattılar. Şehrin güvenli limanında, Ceza Kanunu'na aldırmadan bir PK gerçekleştirebilen korkunç bir ölüm tanrısı... Ve korkuya yenik düşen ve harekete geçen kişi..."

"Schmitt," dedim, çenemi bir parmağımla ovuşturarak. "Muhtemelen ilk şüphelendikleri kişi olmalı... Schmitt, cesaret edip söyleyeyim, vasat Altın Elma loncasından ayrıldı ve doğruca

Divine Dragon Alliance, ön cephedeki en büyük lonca. Bu, aşırı hızlı bir seviye atlama veya çok daha iyi ekipmanların aniden gelmesi olmadan temelde benzeri görülmemiş bir şey..."

"Evet, DDA'nın çok katı işe alım gereklilikleri var. Ama bu, yüzük olayından sorumlu olanın o olduğu anlamına mı geliyor? Griselda'yı öldürüp yüzüğü o mu çaldı...?"

Asuna, organizasyondaki rolü göz önüne alındığında Schmitt ile birkaç kez görüşmüştü. strateji toplantıları düzenliyordu. Bana gergin gözlerle baktı.

Ama mızraklının görüntüsü zihnimin bir köşesinde olduğu için, tam olarak net bir cevap veremedim.

"...Bilmiyorum. Ondan şüphelenmek için yer var...ama sorsaydın Bana kırmızı görünüp görünmediğini bilmiyorum..."

SAO'daki katiller , diğer adıyla "kırmızı oyuncular", bir şekilde dengesiz olma eğilimindeydi. Bu bir bakıma mantıklıydı.

Burada diğer oyuncuları öldürmek hiçbir şeyi çözmedi, sadece oyunu bitirmeyi daha zor hale getirdi. Tüm kırmızı oyuncular, bir şekilde, esasen SAO'dan çıkıp çıkmamalarını umursamadıklarını söylüyorlardı . Bazıları muhtemelen ölüm oyununun sonsuza kadar devam etmesini istiyordu.

Bu tür karanlık arzular her zaman bir noktada eyleme dönüşür. Ama ben Schmitt'te o kızıl deliliği hissetmedim. Siyah cübbeli orakçıdan korkarak titremesi ve hatta onu lonca binasına geri götürmemizi istemesiyle değil.

"...Emin olamam ama onun sahip olduğunu söyleyebileceğimizden oldukça eminim. "Bununla bir ilgisi var," diye mırıldandım. Asuna onaylayarak kabul etti. Pencereye doğru işaret eden sandalyeye yaslandı, tek düşüncesi pub'ın gidişini izlemektir. Bakışları kasabanın üzerinden gökyüzüne doğru kaydı.

"...Her iki durumda da Schmitt artık aklını yitirmiş durumda. Birisinin kendisinden intikam almak istediğine inanıyor ve

Kasabada güvenlik yok... kendi lonca odasında bile, sanırım. Nasıl tepki vereceğini merak ediyorum."

"Eğer bir suç ortağı varsa muhtemelen temasa geçerci.
Yolko ve Caynz aynı şeyi deneyecekler. Ama eğer Schmitt eski suç ortağını nerede bulacağını bilmiyorsa, o zaman... Hmm. Eğer ben olsaydım..."

Ne yapardım? Eğer geçici açgözlülüğe yenik düşseydim ve
Bir oyuncuyu öldürdüm ve sonra pişman oldum, ne yapabilirim?

Daha önce başka bir oyuncunun canını doğrudan almamıştım. Ama benim
yüzümden ölen arkadaşlarım vardı. Aptalca, çirkin bir şekilde öne çıkma isteğim
yüzünden hepsi yok olan eski lonca arkadaşlarımın kaybindan hâlâ acı bir
şekilde pişmanlık duyuyordum. "Evimiz" dediğimiz hanın arka bahçesindeki
küçük bir ağacı mezar taşı olarak kullanmayı seçtim. Onlara teselli vermediğini
bildiğim halde zaman zaman içki ve çiçek bırakmak için oraya giderdim. Yani
Schmitt de muhtemelen...

"...Eğer Griselda'nın bir mezarı varsa, muhtemelen oraya gidip af
dileyecektir."

Ses tonumdaki değişikliği hisseden Asuna bana bakmak için döndü
bana doğru baktı ve nazikçe gülümsedi. "Evet. Ben de aynısını yapardım. KoB
karargahında, boss dövüşlerinde kaybolan herkes için bir mezarımız var... Aslında,
hem Yolko'nun hem de Caynz'in orada olduğundan eminim... Griselda'nın
mezarında. Schmitt'in gelmesini bekliyorlar..."

Sustu, ifadesi karardı.

"...Sorun nedir?"

"Hiçbir şey... Sadece bir şey düşündüm. Ya Griselda'nın mezarı şehrin
dışındaysa? Schmitt özür dilemek için oraya giderse... Yolko ve Caynz onu
affeder mi? Bunu hayal etmek istemiyorum ama ya intikamlarını orada almak
istiyorlarsa...?"

Bu ürpertici düşünce beni şaşırttı, omurgamdan yukarı doğru tırmandı.

Bunu göz ardı edemezdim. Yolko ve Caynz, yüzük olayını kim yaptıysa ondan o kadar nefret ediyorlardı ki, bu karmaşık, yaratıcı güvenli liman "cinayetini" ortaya koydular. Zaten iki ışınlanma kristali ve muhtemelen bir koridor kristali kullanmışlardı. Seviyeleri göz önüne alındığında bu çok büyük bir masraftı. Gittikleri tüm sıkıntılardan sonra, basit bir özürle tatmin olurlar mıydı...?

"Şey...ama...anlıyorum..."

Ama sonra bir şey oldu ve başımı iki yana salladım.

"Hayır, yapmazlardı. Schmitt'i öldürmeyecekler."

"Nasıl bu kadar emin olabiliyorsun?"

"Yolko ile hala kayıtlı arkadaşsınız, değil mi? Ve onun arkadaşlığı bozduğuna dair bir bildirim görmedin?"

"Ah...şimdi sen bahsettiğine göre, doğru. Ben de öyle varsaymıştım."
"Öldükten sonra otomatik olarak iptal edilmişti ama eğer yaşıyorsa hâlâ kayıtlı olmalıyız."

Asuna sol elini sallayarak menüyü açtı, ardından birkaç düğmeye bastı.

"Evet, hala kayıtlı arkadaşsınız. Bunu daha erken fark etseydim, işin aslını daha erken öğrenebilirdik... Ama bu beni meraklandırıyor, Yolko neden ilk başta benden bir arkadaşlık isteği kabul etti? Bunun tüm planını mahvedebileceğini fark etmedi mi?"

"Sanırım..." diye başladım, gözlerimi kapatıp koyu mavi saçlı kadını hayal ederek, "bu bir özür jestiydi."

bize yalan söylüyordu ve ayrıca bize güveniyordu. Arkadaşlık kaydının hala aktif olduğunu fark edersek gerçek planlarını anlayabileceğimize ve Schmitt ile yollarına çıkmayacağımıza güveniyordu. Hemen yerini kontrol etmeye çalış, Asuna," dedim gözlerimi açarak.

Asuna kabul etti ve birkaç düğmeye daha bastı. "Şu anda on dokuzuncu kattaki tarlada. Ana kasabanın yakınındaki küçük bir tepede. Yani bu olmalı..."

"Golden Apple'ın lideri Griselda'nın mezarı. Ve Schmitt ve Caynz da orada olmalı. Eğer Schmitt orada ölürse, onu öldürdüklerini anlayacağız. Bu yüzden bunu yapacaklarından şüpheliyim."

"Peki... Peki ya tersi? Ya Schmitt onları öldürmeye karar verirse, tanıdıkları herhangi birine yüzük olayına karıştığını söylemelerini engellemek için? Bunun olmayacağından emin olabilir miyiz?"

Asuna'nın sıkıntılı sorularını biraz düşündüm, sonra tekrar başımı salladım. "Hayır. Bunu öğreneceğiz ve turuncu veya kırmızı bir oyuncu olduğu için ön saflardakiler arasında itibar kaybetmeye dayanamayacak. Bu yüzden birinin diğerini öldürmesi konusunda endişelenilmesi gerektiğini düşünmüyorum. Bırakalım da onlar halletsin. Bu davadaki rolümüz artık bitti. Elbette, Yolko ve Caynz'in kurbanı olduk, tıpkı umdukları gibi... ama bu beni gerçekten rahatsız etmiyor."

Asuna bir an düşündü, sonra gülümsedi.

Ama o zamanlar ikimiz de olayın gerçeğinin yarısını bile göremiyorduk.

Dava halen devam ediyor.

11

Yine sonradan duyduğum bir hikâye.

Schmitt, siyah cübbelerin içinden çıkan iki oyuncunun yüzlerine şaşkınlıkla baktı, şaşkınlıktan nefes almayı unuttu.

Griselda ve Grimlock olduğunu sandığı ölüm meleği Yolko ve Caynz'di. Ama bu, iki saldırganının da öldüğü gerçeğini değiştirmede. Sadece Caynz'in ölüm hikayesini duymuştu ama Yolko'nun sadece birkaç saat önce gözlerinin önünde can verdiğini görmüştü. Pencereden uçan siyah bir hançer tarafından delinmiş, sonra sokağa düşüp parçalara ayrılmıştı.

Bir an hayaletin huzurunda bayılacak gibi oldu, Ancak Schmitt'in bilincinin tamamen kaçmasını engelleyen şey, kendini ortaya çıkarmadan önce söyledikleriydi.

"R...record...ded...?" Kuru boğazından hırıltılı bir ses çıkardı. Yolko ellerini cübbesinden çıkarıp ona gösterdi. Elinde sekizgen bir kristal tutuyordu, açık yeşil parlıyordu—ses kaydeden bir kristal.

Bir hayalet, bir konuşmayı kaydetmek için bir nesneyi kullanmaz.

Caynz ve Yolko'nun ölümlerinin sahte olduğu anlamına geliyordu. Nasıl olduğunu tahmin edemiyordu ama intikamı hak eden üçüncü bir tarafı korkutmak için kurgusal bir intikam ajanı yaratmak amacıyla kendi ölümlerini üretmişlerdi. Şimdi, suçunu itiraf eden ve yalvaran üçüncü bir adamın kaydı vardı.

merhamet. Hepsi uzak geçmişte gerçekleşmiş bir cinayetin gerçeğini ortaya çıkarmak için.

"...Oh...Anlıyorum..." Schmitt sessizce iç çekerek mırıldandı, sonunda gerçeği anlamıştı. Çaresizce öne doğru yığıldı. Tamamen kandırılmıştı ve bunun kanıtı bile vardı, ama öfkeli değildi. Sadece Yolko ve Caynz'in inatçılığı ve Griselda'ya olan saygıları karşısında uyuşmuştu.

"Sen... sen bunların hepsini... lider için mi yaptın...?" diye mırıldandı.

Caynz sessizce devam ediyor. "Sen de öyle yapmadın mı?"

"Ha...?"

"Bunu ondan nefret ettiğin için yapmadın, değil mi? Sen sabit-yüzüğe saldırdın ama ona asla kötü niyet beslemedin. Bu doğru değil mi?"

"Elbette... Doğru, lütfen bana inanın," dedi Schmitt, başını eğerek. Başını tekrar tekrar sallayarak, yüzü umutsuzlukla buruştu.

Muhtemelen ikisinin toplamından daha güçlüydü. Ama Silahını çekip onları sonsuza dek susturmak için kullanma düşüncesi aklına bile gelmemişti. Kırmızı bir oyuncu olarak loncada veya ön saflardaki grupta bir bütün olarak kalamazdı, ama daha da önemlisi, Yolko ve Caynz'i öldürürse akıl sağlığını asla geri kazanamayacağını biliyordu.

Yani kayıt kristalinin hâlâ aktif olduğunu bilmesine rağmen Schmitt geçmişteki suçundan pişmanlık duyuyordu.

"Tek yaptığım... liderin han odasına gizlice girmek ve orada bir portal çıkışı kurtarmaktı. Elbette... bunu yaparak kazandığım para, DDA'nın giriş standartlarını geçmem için gereken teçhizatı edinmeme yardımcı oldu..."

"Sana notu kimin verdiğini bilmediğin doğru mu?" Yolko

talep etti. O şiddetle.

"Hala bilmiyorum. Loncanın sekiz üyesinden, muhtemelen benden, ikinizden, liderden ve Grimlock'tan sonra kalan üç kişiden biridir... Ama o zamandan beri kimseyle iletişime geçmedim. Bir fikrin var mı?" diye sordu Schmitt. Yolko başını iki yana salladı.

"Üçü de Golden gibi diğer orta seviye loncalara katıldı. Daha sonra Apple ve şimdi normal hayatları var. Kimse süslü teçhizat veya ev oyuncusu satın almadı. Büyük bir şekilde sıçrayan tek kişi sensin, Schmitt."

"..Anlıyorum..." diye mırıldandı, aşağı bakarak.

Griselda'nın ölümünden sonra odasına getirilen col çuvalı o zamanlar hayal edebileceği her şeyin ötesinde bir servetti. Müzayedeye evine gidip listenin en üstündeki tüm ultra güçlü teçhizatı bir kerede satın alabilecek kadar yeterliydi, oysa daha önce böyle şeylere sahip olmayı sadece hayal edebilirdi.

O parayı kullanmadan depoya atmak çelik gibi bir özdenetim gerektirir. Ama daha da önemlisi...

Schmitt, bir anlığına durumunu unutarak başını kaldırdı ve aklına gelen bir şeyi sordu.

"A-ama bu hiç mantıklı değil... Eğer kullanmayacaklarsa, yüzüğü çalmak için lideri öldürme zahmetine neden girsinler...?"

Yolko ve Caynz biraz geri çekildiler, şaşkına dönmüşlerdi. Parayı envanterde saklamanın neredeyse hiçbir faydası yoktu. Bir col'un değeri, Cardinal System'in düşme oranı ince ayarıyla her zaman korunuyordu, bu yüzden para biriminde enflasyon veya deflasyon yoktu. Pahalı bir kılıç veya zırh seti, düzgün bir şekilde muamele edilirse, bir gün temelde aynı fiyata satılabilirdi. Harcanmayan hiçbir değer yoktu. Bu da demek oluyordu ki...

"Notu gönderen kişi..." diye söze başladı Schmitt, zihni hararetle çalışıyordu.

Ama o kadar yoğunlaşmıştı ki, fark edemedi ne oluyordu

"Şşş...!"

Yolko'nun boğuk hırıltısını duyduğunda, küçük bıçak arkadan boynuna doğru uzanmış ve göğüs zırhı ile boyunluğu arasındaki noktaya saplanmıştı. Küçük delici silah becerisi olan Zırh Delme ve metal olmayan zırh becerisi olan Gizlice Hareket'i kullanarak yapılan gizli bir saldırıydı.

Bir anlık şoktan sonra, ön cephedeki yaşamın keskinleştirdiği refleksler devreye girdi ve Schmitt geriye doğru sıçramaya çalıştı. Boğazının kesilmesi bile burada anında ölüm anlamına gelmiyordu. Hasar önemli olurdu, kritik bir alan olduğu düşünüldüğünde, ancak bu bile Schmitt'in hatırı sayılır HP toplamına kıyasla çok küçük bir ölçekteydi.

Fakat.

Daha etrafında dönmeden, bacakları hissizleşti ve Schmitt çaresizce yere yuvarlandı. HP çubuğunun etrafında yanıp sönen yeşil bir sınır vardı - felç etkisi. Bir tank olarak, doğal olarak yüksek bir anti-zehir becerisine sahipti, ancak bu zehir o kadar yüksek seviyedeydi ki bundan etkilenmiyordu. Kimin olabilirdi?

"Biri bitti," dedi çocukça heyecanlı bir ses. Schmitt elini uzattı. boyun, yukarıya bakmaya çalışıyor.

İlk gördüğü şey, üzerinde keskin çiviler olan bir çift siyah deri çizmeydi. Sonra ince siyah bir pantolon. Dar deri zırh, yine siyah. Sağ elinde dar, parlak yeşil bir bıçak ve sol elinde bir cep vardı.

Oyuncunun başını örten çuvala benzeyen siyah bir maske.

Yuvarlak göz delikleri içinden bakılabilmesi için kesilmişti ve oyuncunun kötü bakışlarını fark ettiği anda, Schmitt'in görüş alanında bir oyuncu imleci belirdi. Her zamanki yeşil değildi, parlak bir turuncu tonuydu.

"Ah...!"

Arkasından bir soluk sesi duydu ve Schmitt, Yolko ve Caynz'in başka bir oyuncu tarafından tehdit edildiğini görmek için diğer tarafa baktı. Bu daha küçük olan da siyah giyinmişti, ancak deri yerine her yerinden sarkan kumaş parçası benzeri bir malzemeydi. Figürün yüzünde kafatası şeklinde bir maske vardı, karanlık derinliklerinde parlayan küçük kırmızı gözleri vardı.

Sağ elinde Yolko'nunkine benzer dikenli bir estoc daha vardı, ancak metalin parlak kırmızı parlaması istatistiklerinin ezici gücünü gösteriyordu. Bu oyuncunun imleci de turuncuydu.

Kafatası maskeli adam sol eliyle uzandı ve Yolko'nun estoc'unu kaba bir şekilde çekti. Silahın üzerinden baktı, sonra sürtünme gibi bir sesle konuştu.

"Tasarım fena değil. Bunu koleksiyonuma ekleyeceğim."

Schmitt bu ikisini tanıyordu. Ama onları hiç şahsen görmemişti. Bunları loncanın ilan panosunda asılı tehlikeli oyuncuların çizimlerinden tanıdı.

Onlar kırmızı oyunculardı, ön cephenin en korkunç düşmanlarıydı; hatta patronlardan daha fazlası. Ve bu adamlar hepsinin en kötü ve en ölümcül loncasının kıdemli subaylarıydı. Schmitt'i felç eden zehirli hançeri olan Johnny Black'ti, Yolko ve Caynz'i tehdit eden estoc'lu adam ise Red-Eyed Xaxa'ydı.

Bu onun burada olduğu anlamına mı geliyordu?

Olamazdı. Lütfen hayır. Şaka olmalıydı.

Ama Schmitt'in sessiz yalvarışları, yeni, sıyrılan ayakkabıların yaklaştığını duyduğunda sağır kulaklara gitti. Aincrad'daki en büyük tehlikenin tam görüntüsünü yakalamak için dehşet içinde döndü.

Dizlerinin hemen üstüne kadar uzanan siyah mat bir panço. Derin, gizleyen bir başlık. Sarkan sağ elinde, bir satır kadar dikdörtgen ve kan kadar kırmızı, büyük, kalın bir hançer.

"...PoH..."

Schmitt'in dudakları korku ve umutsuzlukla titriyordu.

Katil loncası Gülen Tabut'tu.

Lonca, SAO'nun başlamasından bir yıl sonra kurulmuştu . O zamana kadar, turuncu oyuncular tekli veya küçük takımlara çete kurarak onların col ve eşyalarını çalmaya devam ettiler. Ancak daha sonra birçoğu daha aşırı ve eylemlerinde idealize hale geldi.

Felsefeleri: Bu bir ölüm oyunudur, dolayısıyla öldürmek serbesttir ve beklenir.

Modern Japonya'da yasal cinayet yöntemi yoktu, ancak Aincrad'da mümkündü. Tüm oyuncuların bedenleri gerçek dünyada tam bir dalış halindeydi - sadece komadaydı, komutla parmağını bile oynatamıyordu. Japon hukukunun kapsamı altında, tüm HP'sini kaybederek "öldürülen" herhangi bir oyuncu, HP'yi ortadan kaldıran oyuncu değil, NerveGear'ın yaratıcısı Akihiko Kayaba'nın kurbanıydı.

O halde insanları öldürelim. Oyunun tadını çıkaralım. Bu her oyuncunun eşit hakkıdır.



Ve birçok turuncu oyuncuyu baştan çıkaran, beyinlerini yıkayan ve onları fanatik PK faaliyetlerine sürükleyen zehirli kışkırtmadan sorumlu olan kişi, siyah panço ve satır giyen adam, PoH'du.

Komik isminin aksine, uzun boylu adam Schmitt'e doğru kararlı adımlarla yürürken buz gibi bir acımasızlık yayıyordu.

"Onu ters çevirin," diye emretti.

Johnny Black çizme ucunu Schmitt'in aşağı bakan karnının altına sıkıştırdı. Schmitt yukarı bakacak şekilde çevrildiğinde, ponçolu adam yukarıdan ona baktı.

"Vay canına...bu büyük bir av. DDA'nın bir lideri, canlı olarak."

Güçlü, ipeksi sesi güzeldi, ancak kelimelerin tonlamasında yabancı bir şey gizleniyordu. Yüzü ponçonun başlığının altında saklıydı, ancak görünürde, rüzgarda sallanan, zengin, dalgalı siyah saçlardan bir tutam vardı.

Çok ölümcül bir durumun içinde sıkıştığını bilmesine rağmen Schmitt'in aklının bir yarısı şu sorularla meşguldü: Neden, ne, nasıl?

Neden şimdi ve burada ortaya çıksınlar ki? Laughing Coffin'in en üst üç üyesi hem oyundaki korkunun sembolü hem de en çok aranan suçlulardı. İyi bir sebep olmadan böyle bir alt katın dünya haritasında dolanmazlardı.

Bu, Schmitt'i burada bulacaklarını bildikleri ve ona saldırdıkları anlamına gelir.

Ama bu uyuşmuyordu. DDA'daki kimseye nerede olduğunu söylemedi O gidiyordu ve Yolko ile Caynz bu bilgiyi yaymazdı

kayma, ya da. Ayrıca, ikisi de Red-Eyed Xaxa'nın esoc'unun tehdidi karşısında korkudan solgunlaşmıştı. Tesadüfen takılmış olsalar ve Schmitt'in kasabada tek başına yürüdüğünü görmüş olsalar bile, PoH'a haber vermeleri çok aniydi.

Bu üç oyuncunun da tamamen farklı bir sebepten ötürü bu rastgele katta karşılaşması sadece büyük bir talihsizlik miydi? Bu tamamen tesadüf müydü, merhum Griselda'nın intikamı mıydı...?

PoH, Schmitt'e kararsızca baktı, kütük gibi uzanıyordu. kendi karmaşık düşüncelerinin karmaşasında sıkışıp kalmış.

"Şey... Normalde bu, benim 'Şov Zamanı' yavaşlamamın zamanıdır. gan...ama önce, onlarla nasıl oynanır?"

"Hadi bunu yapalım, Patron," diye geldi Johnny Black'in neşeli, tiz sesi. "Birbirlerini öldürdükleri, böylece sadece kazananın hayatta kalabildiği oyun. Elbette, bu üçüyle bir handikap belirlememiz gerekecek."

"Evet, ama geçen sefer kazananı öldürdüğümüzü hatırlıyor musun?"

"Hadi canım! Bunu onlara söylersen oyunu mahvedeceksin." Başlamadan önce, Patron!"

Xaxa, hala tembel ve korkunç sohbete kahkahalarla gülüyordu. estoc'unu tutuyor.

Bu noktada, durumun dürüst tehlikesi ve umutsuzluğu yerleşerek Schmitt'in sırtına tırmandı. İçgüdüsel olarak gözlerini kapattı. Hareket etme yeteneği olmadan, onu örten ağır metal zırh onu aşağıda tutan bir ağırlıktan başka bir şey değildi. Çok geçmeden, yemek öncesi mezelerini bitirip kanlı, açgözlü dişlerini göstereceklerdi. PoH'un büyük hançeri, Mate-Chopper, en yüksek kaliteden daha yüksek istatistiklere sahip nadir bir canavar düşüşüydü.

Bir oyuncu-demircinin řu anda yaratabileceęi eřyalar. Tam plaka zırhını kolayca delebilecek kötü bir řeydi.

Griselda, Grimlock. Eęer bu senin intikamınsa, o zaman sanırım ben burada ölmeyi hak ediyor. Ama neden Yolko ve Caynz'i dahil ettin? Cinayetinin gerçek suçlusunu ortaya çıkarmak için tüm bu muazzam çabayı sarf ettiler. Bunu neden yaptın?

Schmitt'in umutsuz düşünceleri aklından şöyle bir fırladı: kısa ömürlü baloncuklar, sırtına bastıran zeminden gelen hafif titreřimleri hissetti.

Ritmik vuruř yaklařtı, da-da-dum, da-da-dum, giderek daha yüksek ve daha ısrarcı hale geldi. Sonunda, kuru, derin sesler onun kulaklarına da çarptı.

PoH derin bir nefes aldı ve iki takipçisini uyardı. Johnny zehirli hançerini kaldırarak geriye sıçradı, Xaxa ise estoc'unu Yolko ve Caynz'in boęazına doğru daha da yakınlařtırdı.

Schmitt, kasaba yönünden yaklařan beyaz bir ışığı görebilmek için sahip olduęu az miktardaki boyun hareket kabiliyetini kullandı.

Işık yukarı ařaęı hareket etti ve birkaç saniye sonra, o kadar karanlık ki geceye karışan siyah bir atın nallarını yalayan soęuk bir alev olduęu ortaya çıktı. Atın sırtında, yine siyahlar giymiř bir binici vardı. Cehennemden gelen ölümsüz bir řövalye gibi görünen bu kiři, onlara doğru geliyor ve arkasında beyaz bir alev izi bırakıyordu. Atların nal sesleri, kısa süre sonra atın kiřnemesiyle birleřen gürleyen bir kükremeye dönüřtü.

At küçük bir tepenin eteęine ulařtı ve sıçrayarak birkaç sıçrayıřta zirveye ulařtı, sonra arka ayakları üzerinde dikildi, burun deliklerinden beyaz bir buhar bulutu püskürttü. Johnny birkaç gergin adım geri attı ve binici dizginleri sertçe geri çekti—ve hemen attan geriye doğru devrildi.

Şekil onun poposunun üzerine düştü ve Schmitt'in tanıdığı bir sesle keskin bir "Ay!" diye tısladı. Adam ayağa kalktı, sırtını ovuşturdu ve hala devasa siyah atın dizginlerini tutarak Schmitt, Yolko ve Caynz'e bakmak için döndü. Rahat, kaygısız bir tonda, "Görünüşe göre tam zamanında yetiştim. DDA masrafını taksi ücretini ödeyeceksin, umarım." dedi.

Aincrad'da maddeler halinde sıralanmış binekler yoktu. Ancak bazı kasaba ve köylerde oyuncuların envantere sığmayan devasa eşyaları taşımak için binek atları veya sığırlar kiralayabileceği NPC tarafından yönetilen ahırlar vardı. Ancak ustalaşmak için önemli bir teknik gerektirdikleri ve kiralamak için bir kol ve bir bacağı mal oldukları için çok az oyuncu bunlarla uğraştı. Bu ölümcül oyunda binicilik yapmaya zaman ve para harcayan çok az kişi vardı.

Schmitt tuttuğu nefesi verdi ve yukarı baktı
Yeni gelen: Kara Kılıç Ustası Kirito, solo oyuncu.

Kirito atı döndürmek için dizginleri çekti ve kılıcına vurdu. Kiralama hizmeti sona erdi ve siyah canavar, Kirito'nun rahat sesi eşliğinde kaçmaya başladı.

"Hey, PoH. Uzun zaman oldu. Hala o çirkin moda anlayışına bağlısın, ha?"

"...Sizden gelen cesur sözler," diye cevap verdi PoH, sesinde açıkça ölümcül bir keskinlik vardı.

Johnny Black onun peşinden bir adım öne fırladı ve çığlık attı
Histerik bir şekilde, "Sen ucube! Sanki her şey senin kontrolündeymiş gibi davranmayı bırak! Burada neler olduğunu biliyor musun?!"

PoH, takipçisinin zehirli bıçağını bir hareketle susturdu, sonra kendi satırının sapıyla omzuna vurdu.

"Haklı, Kirito. Gösterişli girişler iyidir ve

güzel, ama sen herhalde üçümüzle aynı anda baş edebileceğini düşünmüyorsun . "

Schmitt, hareket edebilen tek parçası olan sol elini sıktı. PoH haklıydı: Güç saldırısı ön cephe çetesinin tepesinde olan Kirito bile aynı anda Laughing Coffin'in üç memurunu yenemezdi. Neden en azından Flash'ı da yanına almadı?

"Evet, sanırım hayır," dedi Kirito sakince, sol eli belinde. "Ama bir zehir direnci iksiri aldım, bir sürü şifa kristalim var ve on dakika kadar dayanabilirim.

Süvarilerin gelmesi için yeterli bir zaman. Üçünüzün bile otuz ön cephe gazisiyle başa çıkabileceğini düşünmüyorsunuzdur herhalde , " diye takıldı, PoH'un meydan okumasını yüzüne çarparak.

Lider sinirle dilini şaklatırken, Johnny ve Xaxa gergin bir şekilde karanlığa baktılar.

"...Kahretsin," diye küfretti PoH ve sağ ayağını geri çekti. parmaklarını oynattı ve takipçileri birkaç metre geriye çekildiler. Kırmızı estoc'tan kurtulan Yolko ve Caynz, ikisi de dizlerinin üzerine düştüler.

PoH satırını kaldırdı, Kirito'ya doğrulttu ve homurdandı, "Kara Kılıç Ustası. Sana çamurun tadına baktıracağıma yemin ederim. Bir gün değerli arkadaşlarının kanından oluşan bir okyanusta yuvarlanacaksın ve sonra buna pişman olacaksın."

Ve bununla birlikte ağır satırı parmak uçlarında çevik bir şekilde döndürdü ve yanındaki kılıfına geri koydu. Siyah deri panço döndü ve tepeden aşağı indi, iki uşağı da peşinden koştu.

Johnny Black, ön cephedeki loncaların yaklaşması konusunda endişelenerek takibinde özellikle hızlıydı, ancak Red-Gözü yaşlı Xaxa, yırtık pırtık giysili ve estoklu, bir süre sonra geri döndü

Birkaç adım attı, kafatası maskesinin gözleri Kirito'ya parladı.

"Çok havalı olduğunu düşünüyorsun. Bir dahaki sefere seni bir atın üstünde kovalayan ben olacağım."

"...O zaman pratik yapsan iyi olur. Görüldüğü kadar kolay değil," diye cevapladı Kirito.

Xaxa tıslayarak nefes verdi, sonra arkadaşlarının peşinden kayboldu.

12

Üç gölge tepeden inip karanlığın içinde kaybolrsa bile, Arama becerisi sayesinde turuncu imleçleri yerinde kaldı.

Laughing Coffin'in lideri PoH ile daha önce karşılaşmış ve konuşmuştum, ancak iki sırdaşı benim için yeniydi: Çocuksu tavır ve görünümüne sahip zehirli bıçak kullanan ve yırtık pırtık giysiler içindeki ürkütücü estoc eskrimci. Doğal olarak, isimleri imleçlerinde görünmemiştii, bu yüzden onlar hakkında Schmitt'e danışmayı düşündüm, sonra vazgeçtim. Onlarla bir daha karşılaştığımda, gerçek bir kavgaya dönüşecekti. Ve ölümüne bir savaşta kılıçlarımı çarpıştıracagım kişilerin isimlerini bilmek istemiyordum.

Bunun yerine, Arama menzilimin sınırında yanıp sönmeye başlayan imleçleri izledim. Kesin bir kural olarak, suçlu oyuncuların Aincrad'ın "güvenli limanları" olan Anti-Criminal Code tarafından korunan kasabalara ve yerleşim yerlerine girmelerine izin verilmezdi. Girdikleri anda, güçlü NPC muhafızları belirir ve topluca saldırırlardı. Ve ışınlanma kapılarının hepsi Code'un bölgelerinde yer alıyordu, bu yüzden üçlünün diğer katlara geçebilmesi için, Code'un dışındaki minik köyleri ışınlanma kristalleriyle belirlemeleri, pahalı koridor kristalleri kullanmaları veya çoktan temizlenmiş olan labirent kulelerine tırmanıp inmeleri gerekiyordu - uzun yol.

Muhtemelen üçünden ilkiydi, ancak gidiş dönüş için altı kristal kullanmak onlar için gülünç bir masraf olmalıydı. Küstahça veda sözlerime rağmen, üç imleç görüş alanından kaybolduğunda rahat bir nefes almaktan kendimi alamadım.

Beklediğimden çok daha tehlikeli bir gruptu.

Bir şekilde üçlü, Schmitt'in—ön takım—olduğunu biliyordu.

İlahi Ejderha İttifakı'nın lideri ve ön saflardaki oyuncular arasında en yüksek savunma ve HP'ye sahip olan adam bu koordinatlarda olurdu.

Bu bilginin kaynağı çok yakında ortaya çıkacak.

Bakışlarımı karanlık manzaradan ayırıp kendime baktım
pencereye gidip Klein'a, bir düzine kadar arkadaşıyla birlikte
yaklaşmakta olan, "Gülen Tabut"un koştugu kısa bir mesaj yazdım.

"Hadi gidelim, o zaman şehirde bekle."

Sonra bel çantamdan bir panzehir iksiri çıkardım ve koydum
Schmitt'in sol elindeki içkiyi iri adamın beceriksizce içmesini izledi, sonra orada bulunan
diğer iki kişiye baktı.

Siyah giysili, ölüm saçan ölüm meleklerine seslendiğimde
Cübbelerimle, sesimdeki ironiyi gizleyemedim.

"Seni tekrar görmek güzel, Yolko. Ve sanırım... bu bir 'hoş geldin'."
"Görüşürüz," Caynz.

Gözlerimin önünde bir bulut gibi kaybolan kadın
Birkaç saat önce poligonlar bana baktı ve küçük bir
gülümsemek.

"Her şey söylendiğinde sana uygun bir özür dilemeyi planlıyordum
ve bitti... ama sanırım şimdi bana inanmazsın."

"Sana inanıp inanmamam yemeğin ne kadar iyi olduğuna bağlı
bana tatlar satın alıyorsun. Ve balık görünümlü ramen veya tanımlanamayan hiçbir şey yok
"kızarmış yiyecekler işe yarar."

Şaşkın Yolko'nun yanında, basit görünümlü Caynz,
güvenli liman cinayetlerinin orijinal "kurbanı" cübbesini çıkardı

ve başını eğdi.

"Aslında ilk karşılaşmamız değil, Kirito. Gözlerimiz sadece bir anlığına buluştu, hatırlarsan," dedi derin, rahat bir sesle. Sonra anladım.

"Biliyorsun, doğru. Öldüğün andaydı—yani ışınlandığın ve zırhın kırıldığı anda, değil mi?"

"Evet. Seni gördüğümde, sahte ölüm numaramızı anlayabileceğin konusunda anlık bir his oluştu içimde."

"Benim hakkımda çok fazla şey düşündün. Tamamen kandırıldım."

Kaşlarını çatma sırası bendeydi. Ortam biraz daha gevşemişken, Schmitt ayağa kalktı, zırhı yüksek sesle şangırdadı. Bana döndü, sesi hala gergindi.

"Kirito... Beni kurtardığın için sana teşekkür etmeliyim... Ama o adamların bize burada saldıracağını nereden biliyordun?"

Umutsuz, arayan gözlerine baktım ve kelimelerimi dikkatle seçtim.

"Bildiğimden değil . Sadece mümkün olabileceğini düşündüm. Eğer "Başından beri PoH olduğunu bildiğim için, çıldırıp güvenli bir yere kaçabilirdim."

Bunu biraz mesafeli oynamamın bir nedeni vardı. Söylemek üzere olduğum şey bu üç kişiye büyük bir şok yaşatacak—özellikle Yolko ve Caynz'e. Kendi senaryolarını yazmışlar, tasarlamışlar ve kusursuz bir şekilde oynamışlardı—ama tüm olayın gölgesinde gizlenen gizli bir yapımcı olduğunu fark etmemişlerdi. Derin bir nefes aldım ve olabildiğince sessiz ve sakın bir şekilde konuşmaya çalıştım.

"...Bir şeylerin ters gittiğini ancak otuz dakika kadar sonra fark ettim-

utes önce..."

Olay bitmişti. Gerisi artık Yolko, Caynz ve Schmitt'e kalmıştı—ya da ben Asuna'ya öyle söyledim, yirminci kattaki küçük pub'a bakan hanın ikinci katındaki sandalyemde arkama yaslanmışım.

Birbirlerini öldürmezlerdi. Bu olayı başlatan ring olayının oyuncularını kendi aralarında halletsinler, dedim. Asuna kabul etti ve kabul etti.

Ama ardından gelen sessizlikte, ufak bir sızı hissetmekten kendimi alamadım. Göğsümde temiz bir şekilde çıkmayan küçük bir diken.

Dikkate almam gereken bir şey vardı. Orada olduğunu biliyordum ama ne olduğunu veya nasıl hatırlayacağımı bilmiyordum.

Bu hissin kökü, Asuna'nın bu odadayken, pub'ı gözetlediğimizde söylediği bir şeyde yatıyordu. Farkına varmadan, ona sesleniyordum.

"...Nedir bu?" dedi KoB'un yardımcı komutanı bana bakarak. Zihnimin yaklaşık yüzde 80'i yanlışlık hissine odaklanmıştı, bu yüzden ardından gelen sorunun düşüncesizliği buna bağlanabilirdi.

"Asuna, hiç evlendin mi?"

Cevabı buz gibi, öldürücü bir bakış, sıkılmış bir yumruk ve saldırı hazırlığıydı.

"Hayır, yani, o değil, unut gitsin!!" diye bağırdım, yumruk atmadan önce. Ben. Ellerimi ve başımı savunmacı bir panikle salladım ve hemen ekledim, "Hayır, demek istediğim şu ki... daha önce evlilik hakkında bir şeyler söylüyordun, değil mi?"

"Evet yaptım. Ne olmuş yani?" diye sordu, bana çelik gibi bir bakış atarak.

Daha da çok titredim, çaresizce ağzımı çalıştırdım. "Şey, n-şey... aman Tanrım, neydi o—romantik, plastik ya da bir şey-tik..."

"Hiç kimse buna benzer bir şey söylemedi!"

Kaval kemiğime, Kodu tetiklemeyecek kadar yumuşak bir tekme attı, sonra boşlukları benim için doldurdu. "Romantik ve pragmatik olduğunu söyledim! Ve eğer hiç sözlük açmadıysanız, pragmatik pratik ve mantıklı anlamına gelir!"

"Pratik mi...? SAO'da evlilik mi?"

"Evet. Yani, paylaşılan envanterden daha acımasızca sadık bir şey olamaz, değil mi?"

"Paylaşılan...envanter..."

İşte bu kadar.

Göğsümde hâlâ duran dikenin kaynağı buydu.

Evli oyuncular tüm eşyalarını tamamen paylaştılar. Taşıma limiti, her iki oyuncunun toplam gücüne kadar genişletildi, bu yüzden son derece kullanışlı olsa da, eşlerden birinin en iyi eşyaları çalıp ortadan kaybolduğu evlilik dolandırıcılığı tehlikesini de beraberinde getirdi.

Bu sistemde beni en çok etkileyen şey neydi?

Bu ezici hayal kırıklığının köküne inemediğimden, "Peki... zorlandığınızda eşyalara ne olur?" diye sordu.

"Ha...?"

Asuna bana şaşkınlıkla baktı, gözleri yuvarlandı. Hayretle başını eğdi, yumruk atan yumruğunu ince çenesini okşamak için kaldırdı.

"Bakalım... Birkaç seçenek olduğuna inanıyorum. Otomatik dağıtım, sırayla birer birer ürün seçme ve hatırlamadığım birkaç yöntem daha..."

— "Daha fazlasını bilmek istiyorum. Nasıl öğrenebiliriz? Ah, ya biz."

Bu soruyu bitirememiş olmam ya çok iyi bir karardı ya da büyük bir şanstı.

Flash bana sıırıttı, sol eli Lambent Light'ın kınındaydı, havada birkaç kez daha önceki cinayet imaları uçuşuyordu.

Ya ne yaparsak ?

"...Ya... şey... hemen şimdi Heathcliff'e bir soru yazsaydın?"

Bir dakika sonra, boşanma durumunda envanter alanına ne olacağına dair özlü ve doğru bir açıklamayla geri yazdı. Adam yürüyen bir oyun kılavuzuydu.

Asuna, eşyaların otomatik ve sıralı olarak bölünmesinden bahsetmişti. Ayrıca, ortada değil, belirlenmiş yüzdelere üzerinden çalışan otomatik bir sistem kurmak da mümkündü. Bu, nafaka ödemelerinin de esasen mümkün olduğu anlamına geliyordu. Evet, çok pragmatik.

Asuna mesajı okurken, zihnini hızla çalışlıyordu. Elbette bu seçenekler boşanma anında her iki tarafı da kararlaştırılmalıydı. Başka bir deyişle, her ikiniz de bir varlık paylaşım planını kabul etmediğiniz sürece yasal olarak boşanamazdınız. Ancak

Gerçekte, her durumda dostça bir anlaşmaya varılamazdı. Peki boşanmak isterseniz ancak eşinizle anlaşamazsanız ne olur? Aincrad'da aile işleri mahkemesi yoktu.

Bu sorunun cevabı, cümlelerin son cümlesindeydi.
Heathcliff'in Asuna'ya cevabı.

"...Bu arada, koşulsuz boşanma ancak bir kişi kendi eşya payını yüzde sıfıra ayarlarsa ve ortak, paylaşılan envanterin yüzde yüzünü alırsa mümkündür. Bu durumda, ortağın yeniden dağıtım noktasında taşıyamayacağı tüm eşyalar onun ayaklarına bırakılacaktır. Kirito boşanmanın yakın olasılığından korkuyorsa, bir hanın özel bir odasında kalmasını öneririm... diyor." Asuna okumayı bitirdi, pencereyi hoş olmayan bir ifadeyle kapattı.

Boş boş yüzüne bakarken, mesajdaki bir cümleyi defalarca tekrarladım.

Senin için sıfır, ortağın için yüz. Senin için sıfır... ortağın için yüz...

"Ah..."

İçime sıkıca saplanmış olan şüphe dikenini
Göğüs aniden sert bir şekilde sızladı. Küçük bir şeydi ama büyümeye ve büyümeye başladı, tereddütten şüpheye, sonra inanca ve sonra şoka, sonra da korkuya.

"Ah...aaaah!!!"

Bir şimşekle ayağa kalktım, sandalyem sallanıyordu ve Asuna'nın omuzlarını yakaladım. Flash şaşkınlıkla geri çekildi ve ağzı açık bir şekilde, "Ne... ne... Gerçekten beklemiyordun..." dedi.

Ama hiçbir bilgi almıyordum. "Yüz" diye bağırdım.

sizin için sıfır, eşiniz için sıfır. Bunun gerçekleşmesini sağlamanın tek bir yolu var."

"...Ha...? Neyden bahsediyorsun...?"

Omuzlarını sıkıca kavradım, minyon yüzünü benimkine yaklaştırdım ve fısıldadım, "Ölüm. Eşiniz öldüğü anda, envanteriniz orijinal boyutuna geri döner ve tutamayacağınız eşyalar ayaklarınızın dibine düşer. Anlamı... anlamı..."

Boğazım düğümlendi ve yutkundum.

"Yani... Griselda'nın öldürüldüğü anda, lider Altın Elma'nın, eşya deposunda saklanan o ultra nadir ve güçlü yüzük, katilin eline geçmedi... kocası Grimlock'un envanterine girdi ya da maddeleşip onun ayaklarının dibine düştü."

Birkaç santim ötedeki ela gözler bir kez, sonra iki kez kırıştı. Gözlerindeki inanmazlık aniden sert bir dehşete dönüştü.

Yani yüzük... çalınmadı mı...? Sessizce ağzını oynattı. Ama hemen cevap veremedim. Omuzlarını bıraktım, doğruldum ve sırtımı pencere çerçevesine yasladım.

"Hayır... bu doğru değil. Çalındı . Grimlock envanterinde zaten bulunan bir yüzüğü çaldı. Bu sahte güvenli liman cinayet davasından sorumlu olan o değil. Altı ay önceki yüzük olayının beyni o."

Rapier kılıfı Asuna'nın elinden düştü ve sertçe yere çarptı.

"...Sadece otuz dakika kadar önce bir şeylerin ters gittiğini fark ettim... Caynz, Yolko, bu iki silahı nasıl edindiniz? Dikenli kısa mızrak ve hançer," diye sordum.

Yolko ve partneri birbirlerine baktılar, sonra şöyle dedi: "

Sahte bir güvenli liman PK'si yapmak için, zamanla hasara yol açacak bir delici silaha ihtiyacımız vardı. Bulabildiğimiz tüm silah dükkanlarına baktık, ancak bu özelliğe sahip özel olarak tasarlanmış silahlar yoktu... Ve eğer bir demirci bizim için bir tane yaparsa, adı silahta kalırdı. Sonra herkes ona sorabilirdi ve o da bunun davanın kurbanları tarafından ödendiğini söylerdi ve gizem sona ererdi."

"Bu yüzden daha iyi bir seçeneğimiz olmadığı için, lonca dağıldığından beri ilk kez liderin kocası Grimlock'la iletişime geçmek için uzandık. Planımızı açıkladık, böylece ihtiyacımız olan delici silahları bize yapacaktı. Onu nerede bulacağımızı bilmiyorduk, ama yine de arkadaş olarak kayıtlıydık," diye devam etti Caynz Yolko için. O isimden bahsedildiğinde, tüm sinirlerim onu dinlemek için kulaklarıma kilitlendi.

"İlk başta Grimlock buna pek hevesli görünmüyordu. İlk tepkisi onun anısının huzur içinde uyumasına izin vermemiz gerektiğini söyledi. Ama biz ona yalvarmaya devam ettik ve sonunda pes etti ve bize iki - hayır, üç silah yaptı. Ve Kains'in 'ölümü' anından sadece üç gün önce onları aldık."

Bu, en azından Yolko ve Caynz'in şuna inandığını açıkça ortaya koydu: Grimlock, karısının öldürülmesinde ilk ve en önemli kurbandı. Derin bir nefes aldım, onlara çok fazla şok ve acı getireceğinden emin olduğum kelimeleri söylemek için kendimi hazırladım.

"...Grimlock'un Griselda'nın hatırına planınıza karşı olmadığını söylemekten üzgünüm. Eğer güvenli limanın içinde dikkat çekici bir PK'ye zahmet ederseniz, birinin bunu fark edeceğinden korkuyordu. Bir evlilik ölüm yüzünden feshedildiğinde, zorla feshedilmek yerine, paylaşılan envanterdeki eşyalara ne olduğuna dikkat edin."

"Ha...?"

Yolko bana şaşkın şaşkın bakıyordu.

Onu suçlayamazdım. Aincrad'da çok yakın çiftler bile nadiren evlilik aşamasına gelirdi, ancak boşanmalar daha da nadirdi ve ölümle ayrılan çiftler daha da nadirdi. Hem Asuna hem de ben, Griselda öldüğünde yüzüğün onu öldüren kişiye ganimet olarak düştüğüne tamamen inanmıştık.

"Dinle... Griselda'nın sahip olduğu her şey aynı anda Grimlock'a aitti. Onu öldürerek bile o yüzüğü çalamazdın. Öldüğü anda otomatik olarak Grimlock'a ışınlanırdı. Bu plana katıldığın için para ödülü aldın, değil mi, Schmitt?" diye sordum. Yerde bacak bacak üstüne atmış oturan iri adam inanmaz bir şekilde başını iki yana salladı.

Devam ettim. "Yüzüğün satışını yapmak gerekecekti. İlk etapta o büyüklükte bir servet elde etmek. Bunu yalnızca Grimlock yüzüğü aldıktan sonra yapabilirdi ve Schmitt'in planda suç ortağı olduğunu biliyordu. Yani..."

"Bunu Grimlock mu yaptı...? Notu gönderenin... ve Griselda'yı öldürmek için kasabadan çıkarmanın o olduğunu mu söylüyorsun?" Schmitt mırıldandı, sesi çatladı. Bu olasılığı düşündüm.

"Hayır, ellerini doğrudan kirletmezdi. Yatak odasından portal-dönüştürülürken uykusundan uyanabilirdi. Yüzünü görse bile, asla örtmezdi. Muhtemelen öldürmenin kirli işini yapmaları için birkaç kırmızı oyuncuya para ödemiştir."

Bu, onun suçunu zerre kadar azaltmıyor tabii ki..."

"..."

Schmitt sadece boşluğa baktı ve başka bir şey söylemedi. Yolko ve Caynz da ruhlarının geçici olarak bedenlerini terk etmiş gibi görünüyordular. Birkaç saniye sonra, başını salladı, koyu mavi saçları sallandı, hareket zamanla daha da şiddetlendi.

"Hayır... doğru değil. Olamaz! Onlar her zaman birlikteydiler...

Grimlock her zaman onun yanında mutlu bir şekilde gülümsüyordu ve... Ayrıca! R-doğru mu?—Eğer gerçek suçlu oysa, o zaman neden planımızda bize yardım etti?! Eğer o bizim için o silahları yapmasaydı hiçbir şey yapamazdık ve yüzük olayı bir daha asla ortaya çıkmazdı. Öyle değil mi?

"Fikrinin tamamını ona açıkladın, değil mi?" diye sordum aniden. Sonra bir anlığına ağzını kapattı.

"Bu, planın başarılı olursa sonunda ne olacağını bildiği anlamına geliyor. Suçluluk duygusuyla kıvranan Schmitt, Griselda'nın mezarını ziyaret edecek ve ölü gibi giyinmiş sen ve Caynz tarafından karşılanacaktı. Bu, yüzük olayını sonsuza dek kalıcı olarak gömmeyi mümkün kılacaktı. Suç ortağı Schmitt'i ve çözüm arayan ikinizi aynı anda ortadan kaldırabilirdi."

"...Anlıyorum. O halde...bu yüzden buradaydılar ..." diye mırıldandı Schmitt. Kendisine doğru baktığında içinin karardığını hissetti.

"Doğru. Laughing Coffin'in en üst üç üyesi buraya geldi çünkü Grimlock onlara bilgi verdi. DDA'nın önemli bir görevlisinin güvenlik görevlisi olmadan burada olacağı... Muhtemelen Griselda'yı öldürmeleri için onlara para verdiğinden beri onlarla bağlantıları vardı..."

"...İnanamıyorum..."

Caynz, Yolko'nun yere düşmesini engellemek için elini uzatmak zorunda kaldı. Ama onun yüzü de, ayın loş ışığında bile, açıkça solgundu.

Yolko, destek almak için Caynz'in omzuna tutunurken fısıldadı donuk bir şekilde, "Grimlock... bizi öldürmeye mi çalışıyordu? Ama... neden...? Ve... neden sadece bir yüzük çalmak için kendi karısını öldürsün ki...?"

"Bir sebep hakkında varsayımda bulunamam. Ama cinayet gecesi lonca üssünde kalırken,

bir mazeret uğruna, bu olayı takip etmek için gelmekten kendini alamazdı. Özellikle de üçünüzden kurtulmanın iki suç olayının sonunu getireceğini bilerek. O yüzden... ona gerçek haberi soralım."

Cümlemin sonunda, tepenin batı yüzüne tırmanan iki grup ayak sesi duyuldu.

Görüş alanına giren ilk şey, gece boyunca açıkça görülebilen parlak beyaz ve kırmızı bir şövalye üniformasıydı. Bu, açıkça Asuna the Flash'tı. Sağ elinde kristal saflığında platin bir bıçağı olan bir rapier asılıydı. Aincrad'da bildiğim en zarif ve güzel kılıçtı ve aynı zamanda savunmaları kırmada en vahşi ve en etkili olanlardan biriydi.

Sert ucu ve sahibinin keskin çardağı bir adamı onun önünde yürütüyordu. Çok uzun boyluydu, uzun kollu ve bol kesimli bir deri ceket ve geniş kenarlı bir şapka takıyordu. Altındaki gölgede, ara sıra bir şey ay ışığını yansıtıyordu -muhtemelen gözlük. Bir demirciden çok bir Hong Kong filminden tetikçiye benziyordu. Anlaşılabilir sebeplerden dolayı bu önyargıdan kaçınmam zordu.

Her ikisinin de imleci yeşildi. Eğer denerse, Kaçış, Asuna onu durdururken geçici olarak turuncu bir oyuncu olabilirdi, yeşil statüsü benim için bir rahatlamaydı—gerçi gerekirse onun yanında iyi hizalanmamı geri kazanmak için gereken can sıkıcı görevleri yapmaya hazırdım. Ancak adam yaklaşırken, kendimi onunla yüzleşmek için uygun şekilde hazırladım.

Yuvarlak, gümüş çerçeveli gözlüklerinin ardında, nazik ve yumuşaktı, eğer varsa. Yüzü inceydi ve hafifçe sarkık gözleri nazikti. Ama merceklerin ardındaki küçük siyah göz bebeklerinde ihtiyatlılık hissini harekete geçiren bir şey vardı.

Adam yaklaşık on adım ötede durdu ve önce baktı

Schmitt, sonra Yolko ve Caynz ve en son da yosunlu mezar taşının başında.

"Pekala...herkese tekrar merhaba," dedi sakın ve soğukkanlı bir şekilde.

Birkaç saniye sonra Yolko cevap verdi, "Grimlock... Gerçekten... gerçekten mi..."

Griselda'yı öldürüp yüzüğü çalmak mı? Ve üç kişiyi silmeye çalışmak mı? tüm meselenin kalıcı olarak örtbas edilmesini sağlamak için mi buradasınız?

Sözler hiçbir zaman yüksek sesle söylenmedi, ama herkes duydu. Altın Elma'nın eski yardımcı lideri olan demirci Grimlock hemen cevap vermedi. Asuna kılıcını kınına geri koyduğunda ve yanımda durmak için hareket ettiğinde hafifçe gülümsedi.

"...Yanlış düşünüyorsun. Ben sadece bu olaylar dizisinin sonuna kadar gitme sorumluluğum olduğuna inanarak buraya geliyordum. O korkutucu kadının emirlerine uymamın sebebi yanlış anlaşılmayı gidermek istememdi."

İnkâr mı edecek? Gözlerimi kapatarak düşündüm. Elbette, biz PoH'a bilgi verdiğiine dair hiçbir kanıt yoktu, ancak yüzük olayına gelince, sistematik kanıtlardan sıyrılmasının bir yolu yoktu.

"Yalancı!" diye çıkıştı Asuna. "Çalılıklarda saklanıyordun. Eğer seni Arama becerimle ortaya çıkarmasaydım, tüm zaman boyunca olduğun yerde kalacaktın!"

"Bu benim suçum değil. Ben sadece bir demirciyim. Gördüğünüz gibi silahsızım. O korkunç turuncu oyuncuların ortalıkta olduğu bir yerde açık alana atlamadığım için beni suçlayabilir misiniz?" diye cevapladı, eldivenli ellerini açarak.

Schmitt, Caynz ve Yolko, Grimlock'un sözlerini sessizce dinlediler.

lence. Hala buna inanmakta zorluk çekiyorlardı. Eski alt liderinizin sizi devirmek için kana susamış katillere para ödediğini kabul etmek büyük bir sıçramaydı ve bunu bilinçli olarak yapmak istemiyorlardı.

Asuna tekrar karşılık vermeye başladı ama ben onu elimle susturdum ve sonunda konuştum.

"Merhaba, Grimlock. Benim adım Kirito ve... yani, bu konuda bir yabancıyım. Dürüst olacağım: Burada bulunmanızın Laughing Coffin'in saldırısına bağlandığına dair bir kanıtım yok. Kesinlikle bize tanıklık etmeyecekler."

Elbette, Grimlock'un menü penceresini görünür hale getirmesini sağlasaydık ve arkadaş listesini veya gönderdiği mesajları kontrol edebilseydik, Laughing Coffin için suikast işini yürüten oyuncunun adını kesinlikle bulabilirdik. Sadece o adın ne olduğunu bilmiyordum oldu.

Ancak burada cinayet teşebbüsü meselesi pek de önemli olmasa da çözülebilir olsaydı, diğer meselenin de inkar edilemez olduğunu biliyordum.

"Ama geçen sonbaharda Golden Apple'ın dağılmasına neden olan yüzük olayı... Kesinlikle bununla ilgisinin -aslında sen or-chestrated yaptın. Çünkü Griselda'yı kim öldürdüyse, ortak envanterin sayesinde yüzük senin elinde kalacaktı. Bu gerçeği sakladın, yüzüğü gizlice tasfiye ettin, sonra da miktarın yarısını Schmitt'e verdin. Bunu yalnızca suçlu yapabiliirdi. Yani bu güvenli liman olayına karışmanın tek sebebi geçmişle ilgili insanları susturmak ve örtbas etmektir. Yanılıyor muyum?"

Tepedeki açık hava ağır bir sessizlikle doldu. Sahneye düşen soluk ay ışığı Grimlock'un yüzünü gölgeli bir kontrasta soktu. Sonunda ağzı tuhaf bir şekilde büküldü ve tekrar konuştu, bu sefer biraz daha soğuktu.

"Bu çok ilgi çekici bir mantık dizisi, Dedektif... Ama ne yazık ki, "Bir şeyi gözden kaçırmışsınız."

"Ne?" diye sordum otomatik olarak. Grimlock elini uzatarak siyah eldivenini taktı ve geniş şapkasının siperliğini daha da aşağı çekti.

"Griselda ve benim ortak bir envanterimiz olduğu doğru. Yani senin Öldürüldüğünde, deposundaki tüm eşyaların bende kaldığı iddiası doğrudur. Ancak..."

Uzun boylu demircinin keskin bakışları ay ışığını yansıtan gözlüklerin arasından geçerek beni deldi. Düz bir sesle devam etti.

"Ya yüzük envanterinde tutulmuyorsa? Ya fiziksel bir nesne olarak maddeleştirilip parmağına takılmışsa...?"

"Ah..." Asuna soluk soluğa kaldı.

Ben de aynı şekilde geri çekildim. Bu olasılığı hesaba katmada tamamen başarısız olmuştum.

Maddeleştirilmiş eşyalar her zaman bir canavar veya başka bir oyuncu tarafından öldürülen bir oyuncunun ölüm noktasına düşer. Yani Griselda söz konusu yüzüğü takıyorsa, yüzük Grimlock'un elinde kalmak yerine katilin eline geçer.

Artık avantajın kendisinde olduğunu fark eden Grimlock'un ağzı bir sırıtışa dönüştü. Ama parmak uçlarını alnına götürüp başını yas tutar gibi sallayınca o gülümseme kayboldu.

"...Griselda hız tipi bir kılıç ustasıydı. Yüzüğün açık artırmaya çıkarılmasından önce onu takmanın sağladığı muazzam çeviklik artışından sadece biraz tatmak istemesi o kadar da şaşırtıcı değil, değil mi? Evet, öldürüldüğünde, ortak envanterimizdeki tüm eşyalar bende kaldı. Ama yüzük bunların arasında değildi. Gerçek bu, Dedektif."

Birden dişlerimi sıkığımı fark ettim. Aramayı denedim

iddiasını çürütmek için bir araç olarak kullanmış olabilir, ancak ölüm anında söz konusu yüzüğü takip takmadığına dair tanıklık edebilecek tek kişi, büyük ihtimalle Laughing Coffin'in bir üyesi olan katildir.

Sessizliği korurken, Grimlock şapkasının siperliğini kaldırdı. Diğer dördünün üzerinden bir bakış fırlattı ve dindarca bir reverans yaptı.

"Ve şimdi, yola koyulacağım. Elebaşının bu duruma düşmesi utanç verici. Griselda'nın cinayetinde suçlu bulunan kişi yakalanmadı ama Schmitt'in pişmanlığının ruhunu rahatlatacağına inanıyorum."

Demirci bir kez daha şapkasını çıkarıp arkasını döndü. Sessizliğin ortasında, Yolko'nun omzunun üzerinden gelen sesi ateşli bir şeyle doluydu.

"Lütfen bekleyin... Hayır—dur."

Aniden durdu ve biraz geriye döndü. Gözlüklerin ardındaki o nazik bakan gözler tehlikeli bir şeyle parlıyordu.

"Daha fazlası var mı? Lütfen beni duygusal, asılsız suçlamalar. Burası benim için kutsal bir yer," dedi yumuşak ve kibirli bir şekilde. Yolko bir adım daha attı. Nedense ellerini önüne kaldırdı ve bir anlığına onlara baktı. Koyu gözleri tekrar öne baktığında, daha önce onda görmediğim vahşi bir güç vardı.

"Grimlock, liderin o sırada yüzüğü taktığını iddia ediyorsun. Yani katil onu senin olmadan çaldı. Ama... bu imkansız."

"...Oh? Hangi kanıta dayanarak?" diye sordu Grimlock, yumuşak bir şekilde dönerek.

Yolko ona saldırdı. "Loncanın o şeyi yaptığı zamanı hatırlıyor musun?"

Yüzüğü ne yapacağımıza karar vermek için bir toplantı mı yapacağız?
Ben, Caynz ve Schmitt, onu satmak yerine loncayı güçlendirmek için kullanmamız gerektiğini söyledik. Caynz aslında onu kendisi kullanmak istedi, ancak liderle devam etmeye karar verdi. Lider, onun Golden Apple'daki en güçlü savaşçı olduğunu ve bu yüzden onu takması gerektiğini söyledi."

Yolko'nun yanında, Caynz biraz suçlu görünüyordu. Ama sadece işaret etti ve devam etti. "Cevabındaki her kelimeyi hala hatırlıyorum. Gülümsedi ve şöyle dedi, 'SAO'da her elinizde sadece bir yüzük takabilirsiniz . Sağ elimde lonca liderinin mührü var... ve sol elimde evlilik yüzüğüm var. Bu yüzden bunu kullanamam.' Anladınız mı? O yüzüklerden birini gizlice çıkarıp yenisinin bonusunu denemesi mümkün değil!"

Acı çığılığı dindiğinde, orada bulunan herkes nefesini tuttu.

Menüdeki ekipman mankeninde her el için sadece bir yüzük yuvası olduğu doğrudu. İkisi de zaten doluysa, yeni bir yüzük takılamazdı. Ama... yine de zayıftı.

Bu düşünce aklıma gelir gelmez Grimlock sessizce atıldı. "Ne demek istiyorsun? O asla bunu yapmazdı?"
Eğer bu mantığı kullanacaksan, Griselda'yı asla öldürmem - o benim karımdı! Bana karşı asılsız suçlamalarda bulunuyorsun, başka bir şey değil."

"Hayır," diye fısıldadı Yolko. Küçük kadın yavaşça, kararlı bir şekilde başını sallarken nefesimi tuttum. "Hayır, yanılıyorsun. Kanıt var...
Onu gerçekten öldüren kişi, değersiz olduğuna karar verdiği her eşyayı, eylemi gerçekleştirdiği açık alanda bıraktı. Neyse ki, onları keşfeden oyuncu liderin adını biliyordu ve kalan eşyalarını lonca evine teslim etti. Bu şekilde, bu mezar taşını onun dinlenme yeri yapmayı seçtiğimizde, kılıcını burada bırakabildik, ta ki sonunda parçalanana kadar. Ama... hepsi bu değildi. Kimseye söylemedim... ama bir şey vardı

Onun bir anını daha buraya kendi başıma gömdüm."

Aniden döndü, yakındaki küçük mezarın arkasına diz çöktü ve herkes izleyip beklerken çıplak elleriyle toprağı kazmaya başladı. Yolko tekrar ayağı kalktığında, elinde ne tuttuğunu göstermek için elini uzattı. Toprakta yeni çıkarılmış olmasına rağmen, küçük kutu ay ışığında gümüş gibi parlıyordu.

"Ah... Kalıcı Bir Saklama Biblosu!" diye soludu Asuna. Belirttiği gibi, bu sadece usta zanaatkarların yapabileceği kalıcılık kutusuydu. En fazla, kenarları dört inç kadar olabilirdi, bu yüzden büyük eşyaları tutamazlardı, ancak birkaç küçük aksesuar içine sığabilirdi. Açıkta bırakılsa bile, buradaki hiçbir eşya dayanıklılığının doğal bozulmasına uğramazdı.

Yolko sol eliyle gümüş kutunun kapağını açtı.

Beyaz ipek astarın üzerinde iki parlak yüzük duruyordu. Birini aldı, daha büyük bir gümüş yüzük. Düz ucunda bir elma oyması vardı.

"Bu, her zaman sağ elinde taktığı Altın Elma mührü. Benimki hala duruyor, bu yüzden karşılaştırmak ve doğrulamak çok kolay olacak."

Yüzüğü geri taktı ve diğerini aldı; dar, altın bir halkaydı.

"Ve bu da sol elinin yüzük parmağından hiç çıkarmadığı yüzük—alyansın, Grimlock! İçinde adın kazınmış! Bu yüzüklerin burada olması, kasabanın dışındaki bir portaldan götürülüp öldürüldüğü anda bunları taktığının sarsılmaz kanıtı! Yanılıyor muyum?! Eğer yanılıyorsam, bana açıkla!!" Gözyaşlı bir çılgılla bitirdi. Parılayan altın yüzüğü Grimlock'a doğru fırlattı,

Yanaklarından aşağı iri gözyaşları süzülüyor.

Birkaç dakika boyunca kimse konuşmadı. Caynz, Schmitt, Asuna ve ben nefesimizi tutmuş, gözlerimizi kocaman açarak, yüzleşmeyi izliyorduk.

Uzun demirci, dudakları büzülmüş bir şekilde, on saniyeden fazla bir süre olduğu yerde donup kaldı. Sonunda, ağzının bir köşesi seğirdi, sonra gerildi.

"O yüzük... Bana cenazesi günü bunu sormuştun, Yolko—Griselda'nın evlilik yüzüğünü saklamak isteyip istemediğimi. Ve sana kılıcı gibi solup gitmesine izin vermeni söylemiştim. Eğer sadece istediğini söyleseydin..."

Grimlock'un başı öne eğikti, yüzü geniş kenarlı şapkasının ardında saklıydı. Sanki onu dik tutan ip kopmuş gibi dizlerinin üzerine çöktü.

Yolko altın yüzüğü kutuya geri koydu, kapağını kapattı ve göğsüne bastırdı. Gökyüzüne baktı, nemli yüzü buruştu ve fısıldadı, artık donuk ve yumuşak bir sesle, "Neden... neden, Grimlock? Neden lideri... kendi karını, sadece yüzüğü paraya çevirmek için öldürüyorsun?"

"...Para mı? Para mı dedin?" Grimlock dizlerinden hırıltılı bir sesle kıkırdadı. Menüü açmak için sol elini kaldırdı. Birkaç kısa işlemle büyük bir deri çanta çıkardı. Çantayı kaldırdı, sonra yere fırlattı. Ağır gümlleme, birçok metal nesnenin sürtünmesinin net sesini içeriyordu. Sadece ses bile içinde ne kadar col olduğunu açıkça gösteriyordu.

"Bu, yüzüğü tasfiye ederek elde ettiğim paranın yarısı.
"Tek bir kuruş bile harcamadım."

"Ha...?" dedi Yolko, kaşlarını şaşkınlıkla çatarak.

Grimlock ona baktı, sonra da geri kalanımıza ve şöyle dedi:

kuru bir sesle, "Para için değildi. Ben... Ben onu sadece öldürmek zorundaydım. Hala karımken."

Yuvarlak gözlükler bir an yosunlu mezara doğru döndü, sonra geri geldi. Demirci itirafına devam etti.

"Griselda. Grimlock. İsimlerimizin benzer olması tesadüf değil. SAO'dan önce oynadığımız oyunlara kadar her zaman aynı isimleri kullanırdık. Ve eğer oyun bunu içeriyorsa, hepimiz evliydik. Sonuçta... sonuçta, o gerçek dünyada da benim karımdı."

Ağzım şaşkınlıktan açık kaldı. Asuna keskin bir nefes aldı, Diğerlerinin yüzleri ise şaşkın ve şaşkıındı.

"O benim için ideal eşti; hiçbir şikayetim yoktu. O, tam bir yardımcı eş resmiydi: sevimli, tatlı, itaatkar. Hiç kavga etmedik. Ama... bu dünyada sıkışıp kaldığımızda... o değişti..."

Şapkasının altına saklanarak başını salladı ve kısık bir nefes verdi.

"Burada sıkışıp kalmanın korkusuyla titreyen ve ürperen tek kişi bendim. Tüm o yeteneklerini nereye saklamıştı? Dövüş yeteneği, karar verme ve diğer her şeyde Griselda—hayır, Yuuko—benden daha büyüktü. Ve daha da önemlisi, loncaı kurmak, üyeleri işe almak ve eğitime başlamak için şikayetlerimi hiçe saydı. Burada gerçek hayatta olduğundan çok daha canlıydı... ve daha tatmin olmuştu... Onu yakından izlerken, sevdiğim Yuuko'nun gittiğini kabul etmek zorundaydım. Bir gün oyunu kazanıp gerçekliğe dönsek bile, tanıdığım uslu, itaatkar karım geri dönmeyecekti."

Uzun kollu ceketinin omuzları titriyordu. Kendi kendine alaycı bir kahkaha mıydı yoksa sıkıntıdan hıçkırıklar mıydı, anlayamadım.

Fısıltısı devam etti. "Korkularımı anlayabiliyor musun? Gerçek dünyaya geri dönersek... ve Yuuko boşanmak isterse... bu utancı kaldıramazdım. Bu yüzden... bu yüzden hala onun kocasıyken harekete geçmek en iyisiydi. Hala buradayken, emrimde yasal bir cinayet yöntemi varken. Yuuko'yla ilgili anılarımı saf ve bozulmamış tutmak istediğim için beni kimse suçlayabilir mi?"

Uzun ve korkunç itirafları bittikten sonra kimse konuşmadı.

Boğazımdan çıkan boğuk sesi duydum, ama ilk başta bunu yaptığımı bile fark etmemiştim.

"Utanç... utanç mı? Karın seni dinlemedi... ve bu yüzden onu öldürdün? Kendini ve arkadaşlarını buradan kaçmaya yardım etmek için güçlendiriyordu... ve bir gün bizi oyunda ilerletenlerin saflarında yer alabilirdi... Ve sadece bunun için mi...?"

Sağ elimi tutmak için sol elimi kullanmak zorunda kaldım içgüdüsel olarak sırtımdaki bıçağı çekmemden.

Grimlock tembelce yukarı baktı, gözlüklerinin alt çerçevesi parlıyordu ve fısıldadı, "Sadece bunun için mi? Yaptığım şey için fazlasıyla yeterliydi. Bir gün anlayacaksın, Dedektif, aşkı bulduğunda ve onu kaybetmek üzere olduğunda."

"Hayır, Grimlock. Bu konuda yanılıyorsun."

Ona karşılık veren ben değildim, Asuna'ydı. Güzel yüz hatları, sessizce "Griselda'ya karşı hissettiğin şey aşk değildi. Sahip olmaydı." derken okuyamadığım bir ifadeyle doluydu. Eğer onu hala seviyorsan, o zaman sol eldivenini çıkar. Ama eminim ki Griselda'nın cinayet anına kadar hiç çıkarmadığı alyansı çoktan bir kenara atmışsındır."

Grimlock'un omuzları titriyordu ve bir ayna görüntüsü gibiydi

Daha önce birkaç dakika önce sağ elimle sol elini tutmuştum.

Ama orada durdu. Demirci sessizce tutuşunu tuttu, değil eldiveni çıkarmak. Ardından gelen sessizlik, sonunda konuşan Schmitt tarafından bozuldu.

"...Kirito. Kaderini belirlememize izin verebilir misin? Elbette onu kendimiz idam etmeyeceğiz. Ama suçlarının bedelini ödemeli."

Sakin sesi, birkaç dakika öncesine kadar onu ele geçiren dehşetten hiçbir şey içermiyordu. Şangırdayan zırhı içindeki uzun adama baktım ve kazandım.

"Tamam. O tamamen senindir."

Geriye sıçradı ve Grimlock'un sağ kolunu yakaladı, onu ayağa kaldırdı. Çömelen demirciyi sıkıca kontrol altına alarak bana, "Bunu takdir ediyorum," dedi ve tepeden aşağı indi.

Cesedi gömdükten sonra, ayrılanlar arasında Yolko ve Caynz da vardı. gümüş kutuyu ait olduğu yere geri koydu. Yanımızdan geçtiler, derin bir şekilde eğildiler, sonra birbirlerine baktılar.

Yolko, "Asuna, Kirito. Nasıl özür dileyeceğimi bilmiyorum." dedi. sen...ya da teşekkür etmek için. Eğer yardımımıza gelmeseydin, bu gece ölmüş olurduk...ve Grimlock'un suçlarını açığa çıkarmayı asla başaramazdık."

"Hayır... İki yüzüğü hatırladığın için sana teşekkür ederim. son. Harika bir kapanış konuşmasıydı. Gerçekliğe geri dönersek avukat ya da savcı olmalısın."

O homurdandı ve omuz silktili. "Hayır... Bana inanmayabilirsin ama tam o anda, bana yüzükleri hatırlamamı söyleyen sesini duyduğuma yemin edebilirim."

"...Anlıyorum..."

Tekrar eğildiler ve Asuna ve ben izlerken Schmitt'in ardından tepeden aşağı indiler. Sonunda dört imleç de kasaba yönünde kaybolmuştu ve yalnız tepede sadece mavi ay ışığı ve hafif esinti kalmıştı.

"...Hey, Kirito," dedi Asuna aniden. "Eğer biriyle evli olsaydın... ve daha sonra, onun hiç bilmediğin bir tarafı olduğunu öğrenseydin, ne düşünürdün?"

"Şey..."

Bu soruyu beklemiyordum ve hemen bir cevabım yoktu. Sadece on beş buçuk yıldır hayattaydım. Böyle bir hayatı anlamamın hiçbir yolu yoktu. Ama biraz iyi, umutsuzca düşündükten sonra, yüzeysel de olsa bir cevap buldum.

"Sanırım şanslı olduğumu düşünürdüm."

"Ha?"

"Ben... Yani, evli olmak demek, ilişkinin yanlarını zaten sevdiğin anlamına geliyor. onu zaten gördün, değil mi? Yani onun yeni bir yanını bulursan ve ona aşık olursan... sevmek iki kat daha fazla olur."

Zeki olarak adlandırılmayı pek hak etmiyordu ama Asuna düşündü, başını eğdi ve biraz dişlerini sıktı.

"Hmm. Bu garip."

"Şey...tuhaf...?"

"Ne olursa olsun. Daha da önemlisi...tüm bu aktivite beni aç bıraktı. Hadi bir şeyler yiyelim."

"İyi fikir. O zaman... Hadi gidip o Algade spesiyalitesini alalım, kızarmış bir krep gibi görünen, sadece tuzlu sosu olmayan

olması gerekiyordu..."

"Reddedildi," dedi düz bir şekilde. Yürümeye başladım, o sırada aniden arkamdan omzumu yakaladı.

İrkilerek arkamı döndüm ve güvenli liman olayının yaşandığı günden bu yana açıklanamayan bir manzaraya tanık oldum.

Aincrad'da tüm duyuşal bilgiler kodlanmış dijital verilerden başka bir şey değildi. Bu, hayaletli fenomenlerin var olamayacağı anlamına geliyordu.

Yani gördüğüm şey ya sunucudaki bir hataydı ya da biyolojik beynimin ürettiği bir illüzyundu.

Tepeciğin kuzey yüzünde, biraz uzakta, yanında Eğri büğrü ağacın dibinde tek başına duran mezar taşının üzerinde, yarı saydam ve soluk altın renginde parlayan bir kadın oyuncu duruyordu.

Zayıf vücudu minimum metal zırhla sarılmıştı. Belinde dar bir uzun kılıç ve sırtında bir kalkan vardı. Saçları kısaydı ve yüzü görkemli ve güzeldi, ancak gözleri tanıdığım diğer birkaç oyuncudan tanıdığım güçlü bir ışıkla parlıyordu.

Bunlar bir fatihin, güçlü bir iradeye sahip birinin gözleriydi. bu ölüm oyununu kendi kılıcıyla sonlandırdı. Kadın, dudaklarında bir gülümsemeye sessizce Asuna'yı ve beni izledi, sonra sanki bir şey teklif ediyormuş gibi açık sağ elini uzattı.

Ben de Asuna gibi sağ elimi uzattım ve hissettiğimde Avucumun içinde sıcak bir şey, sıkıca kavradı. Sıcaklık vücudumdan geçti ve göğsümde bir ateş yaktı, sadece kelimeler biçiminde dudaklarımdan çıkmak için.

"Biz devam edeceğiz... Senin isteğin. Bir gün, bu oyunu yeneceğiz ve

"herkesi serbest bırak."

"Evet, söz veriyoruz. O yüzden lütfen... bizi gözet, Griselda," Asuna Devam etti, fısıltı gece esintisinde kadın savaşıya ulaştı. Yarı saydam yüzü geniş bir sırıtışla ikiye ayrıldı.

Ve bir sonraki anda, orada kimse yoktu.

Ellerimizi indirip yerimize oturduk. Sonunda Asuna elimi sıktı ve sırttı.

"Hadi gidelim. Yarın çok işimiz var."

"...Doğru. Hafta bitmeden burayı temizlemem gerek."

Döndük ve küçük tepeden aşağı kasabaya doğru yürüdük.



Calibur

§ Alfheim
December 2025



1

"Şuna bak, Büyük Birader."

Donuk, uykulu gözlerle Suguha'nın bana uzattığı tablete bakıyordum.

Dün gece yeterince uyumuştum ama rüyalarımın olağanüstü uzun olduğunu hissediyordum. Bu yüzden mutfak masasına vardığımda, güçlü bir fincan kahveyle inatçı zihinsel dişlilerimi döndürmek zorunda kaldığım bir durumdu. Ama bu zihinsel sisle bile, tableti ondan aldığımda beynimin bir köşesindeki uyarı ışığı yanıp sönüyordu.

Sonuçta, bana benzer koşullar altında en son bir şey verdiğinde, iki hafta önceydi, gizli utancıma dair kanıtı vardı - karakterimi, fantezi uçuş tabanlı VRMMO olan Alfheim Online'dan (ALO), aynı mecranın bir bilimkurgu silahşörü olan Gun Gale Online'a (GGO) dönüştürmüştüm . İlk başta, benim başka bir suçumu ortaya çıkarıp çıkarmadığını merak ettim ve aceleyle son zamanlarda ne yaptığımı düşünmeye çalıştım. Ama Suguha sadece güldü ve beni rahatlattı. "Bu sefer seni asmaya çalışmıyorum, Büyük Birader. Sadece bak!"

Bana uzattığı tableti tereddütle alıp inceledim.

Tıpkı bana geçen sefer gösterdiği basılı kopya gibi, ülkenin en büyük VRMMORPG web sitesi olan MMO Tomorrow'dan bir haber makalesiydi. Ancak bu sefer GGO haberleri olarak değil, ALO olarak kategorilendirilmişti. Gözüme çarpan ilk şey, makaledeki ekran görüntüsüydü; bu bir oyuncu avatarı değil, bir manzara çekimiydi. Yani gerçekten siyah giyinen spriggan bu sefer başını belaya sokmamıştı.

Rahatladım, makalenin giriş paragrafını okudum. Neredeyse anında, farklı bir şok yaşadım ve bağırımdan kendimi alamadım. "Ne-ne?!"

Haberde, "Efsanevi silahların en güçlüsü olan Kutsal Kılıç Excalibur sonunda bulundu!" ifadeleri yer aldı.

Yorgunluğumu artık tamamen unuttum, yazının geri kalanını okuyup uzun uzun inliyorum.

"Hrrrrmmm...Demek sonunda buldular..."

"Şahsen, beklediğimden çok daha uzun sürdü." Suguha surat astı ve masanın karşısındaki koltuğundan ekmeğinin üzerine yaban mersini reçeli sürdü.

Kutsal Kılıç Excalibur.

ALO'da , semender generali Eugene'in silahı olan Demon Blade Gram'ı alt edebilen tek silah olduğu söyleniyordu.

Varlığı, resmi internet sitesindeki silah dizininde yer alan minik açıklaması ve resmi sayesinde uzun zamandır biliniyordu; ancak oyunda nasıl bulunabileceği bir sır olarak kalmıştı.

Teknik olarak, bunu bilen üç - hayır, dört oyuncu vardı . Suguha, Asuna, Yui ve ben. Bunu bu yılın en başında bulmuştuk: Ocak 2025. Bugün 28 Aralık'tı, yani Excalibur'un sırrı bir yıl boyunca saklı kalmıştı.

"Aww, dostum... Bunun olacağını bilseydim, bir şans daha verirdim," diye homurdandım ve ev yapımı reçel kavanozuna bir kaşık daldırdım, jelatinimsi malzemeden kocaman bir kepçe alıp ekmeğimin üzerine koydum. Sonra, çırpılmış tereyağını bir miktar ekledim, iki malzeme de mermerleşene kadar yaydım. Son zamanlarda kalorilerine dikkat eden Suguha, elindeki ekmekle benim yaptığım ekmek arasında gidip geldi. Sonunda, kurtarma zarını kaybetti.

Ayartmaya direndi ve sessizce tereyağı kabını kendine doğru çekti.

Onun zayıf direnci daha makul miktarda tereyağı almak şeklinde geldi.
Tostundan bir ısırık aldıktan sonra,
"Daha yakından okuyun; bunu yeni buldular." diye belirtti.
"Henüz nasıl elde edeceğimi çözemedim."

"Ne?"

Kendimi başka bir büyük lokmanın ortasında durdurdum ve tablete tekrar baktı. Makalede Excalibur'un yerinin belirlendiği yazıyordu ancak herhangi bir bilgi yoktu oyuncu bunu elde etti. Şimdi bunu düşündüğümde, eğer birisi olsaydı Ödülü bulduğunuzda, ekran görüntüsü şanslı kazananın altın bıçağı havaya kaldırmış halini gösterirdi.

"Dostum, beni böyle korkutma..." Rahat bir nefes aldım ve bitirdim.
başladığım lokma. Suguha bana gülümsedi, karton kutuyu aldı
Sütümü içtim ve bardağımı doldurdum.

28 Aralık Pazar günü sabah saat dokuz buçuktu.
2025. Kış tatili bugün ikimiz için de başladı, bu yüzden
geç kahvaltı. Annemin hala temizlemesi gereken birkaç kanıtı vardı.
yıl sonu, bu yüzden başka biriyle kapıdan fırladı
daha önceki bir tost parçası. Sadece dijital yayıncılığın ihtiyacı olmadığı için
yazıcının durumu hakkında endişelenmek, orada olmadığı anlamına gelmiyordu
kendine özgü zorlukları var.

Babam her zamanki gibi New York'ta görevle meşguldü ve
Ondan aldığımız son mesajda üçte birinde evde olacağı yazıyordu. Bu yüzden
Suguha ve ben yalnız yemek yedik, bu da konuşmamızın doğal olarak ALO
konusuna dönmesi anlamına geliyordu .

İlk dilim tostı yedikten sonra ton balığı ezmesine karar verdim
İkincisi, o noktada aklıma bir fikir geldi.

"Peki onu nasıl buldular, o zaman? Jotunheim'da uçamazsın ama Excalibur'un konumu o kadar yüksek ki uçmadan göremezsın."

Bir yıl önce, Suguha (Leapea olarak) ve ben (Kirito olarak) silf topraklarından Alne şehrinin merkezine doğru seyahat ediyorduk ve Dünya Ağacı görüş alanımıza girdiğinde, dev bir solucan tarafından yutulduk ve onun sindirim sistemi yoluyla Jotunheim'ın yeraltı alemine doğru yolculuk ettik.

Yeraltı haritasında yolumuzu bulmaya çalışırken, yüzeye geri dönmek için bir merdiven ararken yenilmez, devasa Deviant God canavarlarından kaçınıyorduk, çok tuhaf bir manzarayla karşılaştık. Dört kollu insansı bir Deviant God, sayısız dokunaçlı ve uzun burunlu, bir fil ile denizanası karışımı gibi başka bir Deviant God ile dövüşüyordu.

Leafa, seçilen kişiyi kurtarmam için bana yalvardığında, Bir şekilde dört kollu canavarı yakındaki bir göle çekmeyi başardık, jöle fantazi burada sulak koşullardan yararlanarak kazandı. Leafa'nın "Tonky" lakabını taktığı kazanan düşmanca olmaktan çok yardımsever olduğunu kanıtladığında, sırtında Jotunheim'ın merkezine gittik. Tonky koza yaptı ve daha sonra kanatlarla yumurtadan çıktı, bizi tavandaki bir geçide uçurdu ve bu da bizi yüzeye geri götürdü. Ancak yolda, Dünya Ağacı'nın dev köklerine dolanmış ve en ucunda kristalde sıkışmış, ters bir piramit zindan gördük, parıldayan altın kılıç.

Suguha o maceranın anılarını yeniden canlandırırken başını kaldırıp sırtıttı.

"O zamanlar gerçekten ikilemdeydin, değil mi? Tonky'de kalıp yüzeye mi çıkacağını yoksa zindana atlayıp Excalibur'un peşine mi düşeceğini bilmiyordun."

"E-evet, kararsızdım... Ama bana sorarsanız, en azından bu düşünceyi aklından geçirmeyen kişi gerçek bir çevrimiçi oyuncu değildir!"

"Bu düşündüğün kadar havalı gelmedi." Suguha sırtıttı, alaycı bir şekilde. Ama sonra ciddi bir şekilde aşağı baktı ve ikinci tostunun üzerine ne süreceğini düşünmedi; eli çoktan ton balığı ezmesi tüpüne ulaşmıştı.

"...Tonky, sen veya ben onu çağırmadığımız sürece gelmeyecek... ve Jotunheim'da insanların uçmanın bir yolunu keşfettiğine dair hiçbir şey duymadım. Yani belki de bir başkası bizim yaptığımız gibi başka bir jöle fantazi Deviant God'ı kurtardı ve görevi etkinleştirmeyi başardı..."

"Sanırım öyle... Senin gibi bir başka tuhafın -yani hayırsever birinin- böyle iğrenç -yani eşsiz bir canavarı bu şekilde kurtarmak istemesini hayal etmek benim için zor."

"İğrenç değiller! Çok tatlılar!" Bu yıl on altı yaşına giren küçük kız kardeşim itiraz etti. Devam etti. "Ama bu durumda, birinin o zindanı temizlemesi ve kılıcı almayı başarması an meselesi. Bugüne kadar keşfedilmedi çünkü görevin kilidini açma koşulları iyi gizlenmişti, ama bir yıl geçti ve kılıç becerilerini ekleyen o güncelleme vardı, bu yüzden zindanın zorluğu eskisi gibi değil."

"Evet... sanırım..." diye mırıldandım ve bir yudum süt içtim.

Excalibur'u gördüğümüz bu Ocak ayındaydı. O zamandan beri, ALO'nun yönetimi RCT Progress'ten mevcut girişim sermayedarları grubuna geçti ve oyuna yüzen kale Aincrad'ı eklediler - toplamda, büyük bir yenilemeden geçti. Haziran ayında bu çalkantı yatıştığında, efsanevi Excalibur'u kazanmaya çalışmak için Leafa, Yui ve Asuna'ya Tonky'nin sırtında bir yolculuk daha yaptım.

Muhteşem bir şekilde başarısız olduk. Asılı piramit zindanı Tonky'ye zorbalık eden dört kollu Deviant Tanrılarla dolu, sadece onların büyük baba versiyonları, o kadar güçlü ki beni hemen pes ettirmek istedi. Gerçek bir girişimden önce keşif koşusu olarak üç kişilik bir grup (artı bir yoldaş) olarak zindana meydan okuduk, ancak açıkça bizim ligimizin dışındaydı, bu yüzden erken iptal ettik ve çok daha güçlü olduğumuzda tekrar denemeye karar verdik.

Ancak Aincrad kurulduğunda ve ilk on kat yapıldığında Oynanabilir hale geldikten sonra, Eylül ayında ikinci on'u takip ederek oyunun o kısmına geçtik. Malzeme toplamak ve ara sıra Tonky ile takılmak için Jotun-heim'a geri dönüyorduk, ancak Excalibur ile başa çıkmak için acelemiz yoktu - kimse onu fark edemiyordu bile, ona ulaşmada başarılı olmak ise hiç mümkün değildi.

MMORPG'lerin olayı, hiçbir eşyanın sonsuza dek saklı kalmamasıdır. Kılıcın yeri belirsiz bir biçimde bile olsa çevrimiçi olarak yayınlandığı için, bir oyuncu sürüsünün Jotunheim'a inmesi kaçınılmazdı. Hatta bazıları konuştuğumuz sırada zindanda bile olabilirdi.

"...Ne yapmalıyız, Büyük Birader?" diye sordu Suguha, ikinci tostunu da bitirdikten sonra iki eliyle süt bardağını kaldırarak.

Boğazımı temizledim ve cevapladım. "Sugu, efsanevi eşyaların peşinden koşmak bir VRMMO'da yaşanacak tek zevk değil."

"...Evet, biliyorum. Daha iyi istatistiklere sahip bir silah edinmek demek değil ki—"

"Ama bence kılıcın nerede olduğunu bize gösterdiği için Tonky'ye borçluyuz. Derinlerde bir yerde o zindanı yenmemizi istediğinden oldukça eminim. Yani, onunla neredeyse en iyi arkadaşız, değil mi?"

"...Az önce onun iğrenç olduğunu söyledin," dedi kız kardeşim, delici bir ifadeyle. bakış. bakış. En göz kamaştırıcı gülümsememi ona çağırdım.

"Peki, bugün bir şey yapıyor musun, Sugu?"

"...Kulüp de tatilde."

Zaferle avucuma bir yumruk vurdum. Bunu kararlaştırdıktan sonra, Aklım artık tamamen taktik planlama modundaydı.

"Tonky'nin sırtına sığdırabileceğin en fazla kilonun yedi olduğundan eminim. Yani ben, sen, Asuna, Klein, Liz, Silica... ve bir kişi daha. Agil işini halletti... Chrysheight çok güvenilmez ve Recon da sylph bölgesinde olacak..."

"...Sinon'u neden davet etmiyorsun?"

"Aaa, işte bu!"

Parmaklarımı şıklattım, cep telefonumu çıkardım ve rehberimde gezinmeye başladım.

Bu ayın başlarında, karakterim Kirito'yu Silah'a dönüştürdüm Gale Online devam eden bir soruşturmanın parçası olarak orada Sinon adında bir kızla tanıştı. Dava çözüldükten sonra Sinon, Asuna, Liz ve diğerleriyle arkadaş oldu ve bizimle oynayabileceği ALO'da yeni bir karakter yarattı.

Yepyeni bir karakterdi, sadece iki haftalık, ancak ALO'nun beceri tabanlı doğası göz önüne alındığında, sayısal istatistikler çoğu oyundan daha az ağırlığa sahipti. Sinon'un yeteneğiyle, yüksek zorluktaki bir zindan bile onun erişemeyeceği bir yer olmazdı.

Ben maksimum hızda bir mesaj yazarken, Suguha nim-tabakları ve bardakları bly yığı ve mutfağa taşıdı. Bunu yaparken adımlarında hafif bir zıplama olduğunu fark etmemek elde değildi. Benimle aynı şeyi düşünüyor olmalıydı

Bana haberi gösterdiği an.

İyi arkadaşlarla alternatif bir dünyaya uçacaktık ve zorlu ama heyecan verici bir görevi birlikte üstlenin. Çok az şey bu kadar heyecan verici ve eğlenceli olabilir.

Sinon'a ve diğerlerine davetiye göndermeyi bitirdiğimde Dördüncüsü, Suguha'ya temizlikte yardım etmek için mutfağa adeta zıplayarak gittim.

Pazar günü bile, yedi oyuncuyu bu kadar hızlı bir şekilde bir araya getirmek Yıl sonunda öğle vakti oldukça büyük bir başarıydı, bu sadece benim kişisel saygım sayesinde mümkün oldu - ya da daha muhtemel olarak, Kutsal Kılıç Excalibur'un cazibesıyla harekete geçen çevrimiçi oyuncu içgüdüleri sayesinde. Altı ay önce dört kişilik bir grup olarak meydan okuduğumuz zamana kıyasla, şimdi daha iyi istatistiklere sahip daha fazla insanımı

Ünlü Lisbeth Armory'nin atölyesinde buluştuk Yggdrasil Şehri'nin ana caddesi, leprechaun demircinin sırayla silahlarımızı keskinleştirdiği yer. Büyük bir göreve başlamadan önce teçhizatınızın dayanıklılığını maksimuma çıkarmak yaygın bir uygulamaydı.

Duvara yaslanmış bir bankta oturmuş, "atmosfer için" bir şişe içkiden yudumluyor -elbette, gerçek vücudunda tek bir damla alkol yoktu- Klein sala- mander'e giriyordu. Yanında, başında kabarık gök mavisi ejderhayla birlikte cait sith canavar terbiyecisi Silica, "Zaten yılbaşı tatiline mi çıktın, Klein?" diye sordu.

"Evet, dünden beri. Çalışmak istesem bile, yılın bu zamanında iş yok. Ve aptal patron, tatilde bir hafta tatil yaptığımız için işçi dostu bir şirket olduğumuzu söyleyerek durumu çarpıtmaya çalışıyor!"

Klein gerçek hayatta küçük bir ithalat firmasında çalışıyordu.

Patronundan sık sık şikayet ediyordu ama gerçekte iyi bir şirket olmalıydı çünkü SAO'daki iki yıllık hapis hayatı boyunca ihtiyaçlarını karşıladılar ve hapisten çıktığında pozisyonunu anında ona geri verdiler. Klein, Seed paketi ve mobil kameralar kullanarak müşterileri için yeni bir uzaktan sunum sistemi üzerinde sıkı bir şekilde çalıştığı gerçeğinden de anlaşılacağı üzere, karşılığında onlara karşı bir miktar borçlu hissediyordu. Kameraları modifiye etmede sağladığım tüm yardımlar göz önüne alındığında, tek bir yiyebildiğiniz kadar Kore usulü barbekü yemeği yetersiz görünüyordu ama bu görevde bana yardım ederse bunu görmezden gelmeye hazırdım.

O anda Klein, duvara yaslandığımda bana baktı,
planımı göz önünde bulundurarak

"Hey, Kirito, eğer bugün gerçekten altın bulmayı başarırız ve Ex-calibur'u kazanırsak, Spirit Katana Kagut-suchi'yi almama yardım etmelisin."

"Aww, dostum... O zindan çok sıcak..."

"Evet, Jotunheim da çok soğuk!"

Çocukça atışmalarım, soldan gelen yumuşak bir sözle kesildi.

"O zaman Işık Yayını, Shekinah'ı isterim."

Nefesimin boğazımda düğümlendiğini hissederek baktım. Benim gibi duvara yaslanmış, kollarını kavuşturmuş, kısa, soluk mavi saçlı ve sivri, üçgen kulaklı bir caith sith vardı. Silica sevimli, arkadaş canlısı bir munchkin kedisiyse, bu caith sith soğuk, mesafeli bir Siyam kedisiydi—ya da belki de vahşi bir vahşi kedi.

"Karakterini iki hafta önce yarattın ve sen zaten
"Efsanevi bir silahın peşinde misin?" diye sordum. Vahşi kedinin uzun, ince kuyruğunu salladı.

"Liz'in benim için yaptığı yay harika, ama biraz daha çeşitliliğe ihtiyacım var..."

Arkadaki çalışma masasında, söz konusu yayı yaslarken, Lisbeth acı dolu bir ifadeyle yukarı baktı ve seslendi, "Bil diye söylüyorum, bu dünyadaki yaylar menzil açısından temelde mızraklar ve büyü büyüleri arasında bir yerdedir! Normalde bunları kullanarak yüz metre ötedeki bir hedefi vuramazsın!"

Vahşi kedi soğukkanlılıkla omuz silkti ve sırtıttı. "Eğer yapabilseydim, o menzilin iki katına çıkardım."

Deneyiminin çoğunun aşırı uzman olarak gerçekleştiğini bilerek GGO'da iki kilometre ötedeki bir hedefi vurabilen uzun bir keskin nişancı olarak, yapabildiğim en iyi şey rahatsız edici bir şekilde gülümsemektir. Eğer gerçekten bu tür bir menzile sahip bir yay bulursa, alan kısıtlaması olmadan herhangi bir düelloyu kazanabilirdi; kılıç menzilin dışına fırlayabilir ve rakibini bir iğne yastığı gibi oklarla doldurabilirdi.

Mavi saçlı vahşi kedi - ALO'ya iki hafta önce gelen yeni arkadaşım Sinon - oyundaki kullanımı en zor silahlardan biri olan yayı eline almış ve sadece bir gün içinde ustalaşmıştı. ALO'da hızlı silfler kısa yaylar kullanabilir ve güçlü, iri yarı cüceler ağır mancinıklarıyla düşmanlarını vurabilirdi, ancak o alışılmış kalıpları altüst etmiş ve dokuz peri ırkının en iyi görüşe sahip olan cait sith olarak uzun mesafeli uzun yay yapımını tercih etmişti. İlk başta şüpheliydim, ancak eğlenmesine izin vermeye karar verdim. Sinon canavarlar yaklaşımdan önce onları, ateş büyüünün bile menzilin çok ötesinde, öldürmeye başladığında fikrimi yeniden düşünmek zorunda kaldım.

Bu dünyadaki yaylar, büyülerle aynı doğruluk düzeltmesine sahipti, ancak bu sistem desteğinin sınırlarının ötesinde, rüzgar ve yer çekiminin etkileri okların istediğiniz yere ulaşmasını engelliyordu.

Ancak Sinon, aynı motoru paylaşan GGO'da çok fazla oynadığı için, bu faktörleri ele almak üzere zaten eğitilmişti.

hesaba katmak. Ben gittiğimde de aynı şey oldu
GGO ve "görme okuma" bilgimi başarıyla kullanabildim. Belki de Seed'in birçok
dünyası arasında seyahat etmek
Nexus daha önce düşünmediğim bir anlam taşıyordu:

Atölyenin kapısı sağ tarafıma çarparak açıldı.
düşüncelerimi parçaladı.

"Biz buradayız!"

"Beklediğiniz için teşekkürler!"

İksir satın almak için dışarı çıkan Leafa ve Asuna'ydı.
diğer malzemeler. Pazar yerinden buraya uçup gelmişlerdi
Satın aldıkları ürünleri envanterlerinde saklamakla uğraşmadan,
Taşıdıkları sepetlerdeki malzemeler hızla yığıldı
Odanın ortasındaki masanın üzerinde renkli sıvı şişeleri, çeşitli tohumlar ve
benzeri şeyler vardı.

Yui adında minik bir navigasyon perisi Asuna'nın omzundan uçup geldi ve
başımın üstüne kondu. Spriggan'ım
Kirito'nun versiyonu uzun zamandır dikenli saçlara sahipti, ancak
Yui'nin isteği üzerine saç modelim artık eski görünümüme daha yakındı.
bu şekilde oturmanın daha kolay olduğunu iddia etti.

Başımın tepesinden Yui'nin küçük çan sesi çınladı, "Biz
Alışveriş gezimizde bazı istihbaratlar topluyorduk ve bu
Görünüşe göre henüz hiçbir oyuncu veya parti asılma noktasına ulaşmadı
"Zindan, Papa."

"Ahh... Peki Excalibur'un yerini nasıl buldular?"

"Görünüşe göre gizli görevden ayrı başka bir görev bulmuşlar.
Tonky arayışını keşfettik. Bu görevin bir ödülü olarak, bir
NPC Excalibur'un yerini gösterdi."

Asuna iksirleri ayırmaktan uzaklaştı, özel un-dine-blue saçları sallandı ve yüzünü buruşturdu. "Ve bu diğer görevin oldukça vahşi olduğu anlaşılıyor. Bir görev veya koruma görevi değildi, ama katliam türündendi. Yani şimdi Jotunheim oldukça harap olmuş durumda, insanlar pop noktaları için kavga ediyor."

"...Evet, kulağa karmaşık geliyor," diye fikrimi belirttim.

Katliam görevleri, adından da anlaşılacağı gibi, "öldürmek" için tipik bir RPG göreviydi. Çünkü bulabildiğiniz tüm canavarları öldürmeniz gerekiyordu; bu da aynı küçük alanda aynı görevi yapan grupların, canavarların yeniden çoğaldığı yer olan "patlama" noktası için yarışırken sık sık birbirleriyle anlaşmazlığa düşmeleri anlamına geliyordu.

"Sence de garip değil mi?" dedi Klein, sonunda ateş viskisi şişesinin sonunu bitirdikten sonra dudaklarını silerek. "Excal-ibur, her türden korkunç canavarla dolu yüzen bir zindanın en dibinde mühürlenmiş, değil mi? Bu yer neden bir görev ödülü olsun ki?"

"Bu iyi bir nokta," diye atıldı Silica, Pina'yı göğsüne vurarak. "Ödül zindana girmenin bir yolu olsaydı anlardım, ama o değil..."

"Eh, oraya vardığımızda öğreneceğimizden eminim," dedi Sinon soğukkanlılıkla solumdan. Kelimeler ağzından çıkar çıkmaz Lisbeth atölyenin arkasından bağırdı.

"Tamam! Herkesin silahları tam kapasitede!"

"Çok teşekkür ederim!!!" Hepimiz seçtik. Yepyeniymiş gibi parıldayan sevgili kılıçlarımızı, katanalarımızı ve yaylarımızı aldık ve kuşandık. Masada, Asuna savaş planlayıcısı olarak deneyiminden yararlanarak yedi farklı iksir porsiyonunu ustaca paylaştırdı. Bunları

envanterimizde fiziksel nesne olarak tutulamayacak her şeyi saklayan keseler.

Görüşümün sağ alt köşesindeki saat göstergesi hala saatin on bir olduğunu söylüyordu. Muhtemelen öğle yemeği ve tuvalet molası için bir noktada durmamız gerekecekti, ancak muhtemelen o zamana kadar zindandaki ilk güvenli noktaya ulaşabilirdik.

Yedi oyuncu, bir peri ve bir ejderha tamamen oyuna dahil olduğunda Donanımımı tamamlayıp gruba baktım ve boğazımı temizledim.

"Bugün ani çağırma cevap verdiğiniz için teşekkür ederim, her-bir! Sana yardımın için karşılığını ödeyeceğime dair söz veriyorum—duygusal olarak! Ve şimdi... hadi biraz kış tekmeleyelim!"

Muhtemelen, ardından gelen neşede bir bezginlik tonu olması sadece benim hayal gücümdü. Döndüm, Ygg Şehri'nin hemen altında ve Alne'ye doğru giderken atölye kapısını açtım ve bizi Jotunheim'ın yeraltı alemine götürecek gizli bir tünel girişini ortaya çıkardım.

2

Kapı, hiçbir haritada bulunmayan, Alne'den geçen uzun bir yolun sonundaydı; dar sokaklardan, yukarı aşağı merdivenlerden, hatta arka bahçelerden geçiyordu.

Bu sadece normal, tamamen sıradan yuvarlak bir ahşap kapıydı. Aslında, işlevsel bir kapıdan çok dekoratif bir ayrıntıya benziyordu. Ancak Leafa kemer kesesinden küçük bir bakır anahtar çıkarıp kilidin içinde çevirdiğinde kuru bir tık sesi duyuldu. Tonky bizi bu kapıya giden tünelin dibine uçurduktan sonra anahtar envanterinde belirmişti. Başka bir deyişle, kapı, önce diğer taraftan geçmediğiniz sürece açılmazdı.

Yuvarlak demir tokmağı çektim ve ahşap kapı iki tarafa bölündü ve aşağı inen bir merdiven ortaya çıktı. Yedimiz birer birer içeri girdik ve Klein kapıyı sonunda kapattığında, otomatik olarak tekrar kilitlendi.

"Aman Tanrım... Bu şeyde kaç basamak var?" diye inledi Lisbeth. Onu suçlayamazdım; Altı fit genişliğindeki tüneldaki merdivenler, sadece duvarlardaki küçük soluk lambalarla aydınlatılmıştı ve oyun motorunun gösterdiği yere kadar aşağı doğru devam ediyordu.

"Hmm, Aincrad'dan aşağı doğru bir labirent kulesinin uzunluğu kadar indiğimizi söyleyebilirim," dedi Asuna ön sıradaki yerinden. Liz, Silica ve Klein'in hepsi surat astı. Gülmeden edemedim ve tünelin faydalarını anlattım.

"Dinle, her şeyden önce, Jotunheim'a normal yoldan gitmek istiyorsan, merdiven zindanlarından birine gitmen gerekiyor.

Alne'den birkaç mil uzakta, tüm yol boyunca canavarlarla savaşın, sonra sadece oraya ulaşmak için sondaki bir boss'u yenin. Tek bir partinin bunu yapması en az iki saat sürecek, ancak bu sadece beş dakikalık yürüyüş! "Eğer Leafa olsaydım, bu merdivenleri kullanmak için kişi başı bin metre ücret alan bir iş kurardım."

"Büyük Birader, oraya vardığında Tonky platforma gelmediği sürece Jotunheim'ın ortasındaki deliğe düşüp öleceğini biliyorsun," dedi Leafa bezginlikle ve haklıydı.

Jotunheim'ın geniş mağarasının merkezinde, Büyük Boşluk olarak bilinen, yaklaşık bir mil genişliğinde, dipsiz bir çukur vardı. Excalibur'u barındıran asılı piramit zindan, doğrudan Büyük Boşluk'un üstünden topraktan dışarı doğru çıkıntı yapıyordu. Şu anda inmekte olduğumuz merdivenler, zindana yakın bir yerde, Boşluğun üstünde havaya çıkıyordu. Yani merdivenin altından atlamak, sadece Boşluğa düşeceğiniz, öleceğiniz ve yukarıdaki yüzeydeki kayıt noktasında yeniden canlanacağınız anlamına geliyordu.

Az önce söylediğim ağgözlü ifadeyi örtbas etmek için boğazımı yüksek sesle temizledim ve resmi bir şekilde, "Ne olursa olsun, çocuklar ve kızlar, inerken her bir adımımızı tüm kalbinizle teşekkür edeceğinizi düşünüyorum." dedim.

"Sanki sen inşa ettin," diye mırıldandı Sinon önümde durduğu yerden. Her zaman keskin yorumlarda bulunurdu ama bu durumda, buna sevindim.

"Geri bildiriminiz için teşekkürler" dedim ve önümde sallanan açık mavi kuyruğu el sıkışarak yakaladım.

"Egyaa!!"

Vahşi kedi okçusu inanılmaz bir skorla sıçradı. Döndü ve merdivenlerden aşağı doğru geri geri koşarak, tırnaklarıyla yüzümü tırmalamak ister gibi ellerini kaldırdı.

Cait Sith'in üçgen kulakları ve kuyruğu elbette insanların sahip olmadığı organlardı. Ama bir şekilde fiziksel bir özellikleri vardı. görünüşe göre, bir olarak oynadığınızda bir his. Birisi aniden onları yakaladığında, hisse alışmaya çalışan bir oyuncu "çok garip" bir şey hissedirdi (Silica'ya göre), Bu da tepkilerinin her zaman eğlenceli olduğu anlamına geliyordu.



"Bir dahaki sefere bunu yaparsan, her bir burun deliğine birer ateş oku fırlatacağım," diye homurdandı Sinon. Omuzunun üzerinden Leafa, Liz, Silica, Asuna ve Yui, hepsi mükemmel bir şekilde senkronize bir şekilde başlarını salladılar. Arkamda, Klein'ın hayranlıkla mırıldandığını duydum, "Şunu söylemeliyim ki, dostum, sen korku nedir bilmiyorsun."

Beklendiği gibi, parti beş dakikadan kısa bir sürede Alfheim'in mantosundan geçen merdiven tünelinin sonuna ulaştı. Önde soluk bir ışık belirdi.

Aynı zamanda, sanal havanın sıcaklığı düştü. Minik buz kristalleri yüzlerimizin etrafında parıltılamaya başladı. Birkaç saniye sonra, toprağı deldik ve Jotunheim'ın tamamını gördük. Büyük bir ağaç köküne oyulmuş merdivenler, elli fit ötede durana kadar açık havaya doğru devam etti.

"Va-vaaaaaa!!!"

"İnanılmaz..."

Silica ve Sinon adlı iki kedi için Jotunheim'ı ilk görüşüydü. Küçük Pina bile Silica'nın başının üstünde cılgınca kanatlarını çırpıyordu.

Altımızdaki dünya, sonsuzluğun acımasız ama güzel bir alemiydi. gece, kalın kar ve buzla kaplı. Tek ışık kaynağı, toprak tavandan uzanan devasa kristal sütunların soluk parıltısıydı ve yüzeyden gelen ışığın soluk bir kalıntısını taşıyordu. Burada ve orada Deviant God'ın kaleleri ve hisarları vardı, mor ve yeşilin ürkütücü ateşleriyle aydınlatılmıştı. Haritanın merkezinde, zeminden tavana kadar olan mesafe yarım milden fazlaydı, bu yüzden buradan etrafta dolaşan sayısız Deviant God'ı göremiyorduk.

Tam aşağıda, tüm ışığı içine çeken dipsiz bir kuyu vardı: Boşluk.

Gözlerimi o delikten ayırıp ileriye baktığımda,

Yine muhteşem bir manzarayla karşılaştım.

Sayırsız kıvranan köke dolanmış—Alfheim'in her yerine uzanan Dünya Ağacı'ndan doğrudan topraktan gelen—baş aşağı bir piramit gibi dışarı doğru çıkıntı yapan devasa bir gök mavisi buz kristali kütlesi vardı. Hedefimiz asılı zindandı. Tabanı bir tarafa yaklaşık bin fit uzaklıktaydı ve kristalin yüksekliği de hemen hemen aynıydı. Bu mesafeden, buzun iç kısmının birçok oda ve koridorla oyulmuş olduğu açıktı—büyük, dolaşan gölgelerle doluydu.

Son olarak piramidin en altındaki sivri noktaya baktım.

Gece görüşü avantajına sahip spriggan gözlerim, yalnızca ara sıra görülen minik altın ışık parıltılarını seçebiliyordu. Ancak o ışığın zenginliği, üzerimde güçlü bir arzu çekimi yarattı. Tam orada, ALO'nun efsanevi silahlarının en güçlüsü olan Kutsal Kılıç Excalibur oturuyordu .

Temelleri doğrulamayı bitirdiğimizde, Asuna sağ elini kaldırdı ve birkaç büyü sözcüğünü akıcı bir şekilde söyledi. Bedenlerimiz kısa bir süreliğine soluk mavi ışıkla örtüldü ve görüşümün sol üst tarafındaki HP göstergesinin üzerinde küçük bir simge belirdi. Kısa süre sonra soğukluk azaldı ve kalın bir aşağı ceket giymişim gibi hissettim. Soğuğa karşı direncimizi artırmıştı.

"Tamam," dedi Asuna ve Leafa parmaklarını ağzına götürüp yüksek sesle ısıklık çaldı. Birkaç saniye sonra rüzgarın arasında uzak bir ses duyuldu, inliyordu, Kwooo...

Aşağı baktığımda, beyaz bir gölge görünüyordu. Büyük Boşluğun arka planı. Bir pisi balığı veya pirinç kepeği gibi düz olan ana gövdesinin yanlarında yüzgeçlere benzeyen dört set beyaz kanat vardı. Gövdenin alt tarafında asma dalları gibi bir dokunaç kütlesi asılıydı. Ve kafasında üç

uzun bir burnun her iki yanında siyah gözler. Tonky the Deviant God'dı, jölemsi görünümünden bu ürkütücü ve güzel forma evrilmiş olan.

"Tonkyyyy!" Yui, Asuna'nın omzundan seslendi. Garip Yaratık bir kez daha uzun bir inleme sesi çıkardı. Güçlü kanatlarını çırparak spiral bir şekilde yükselmeye başladı. Yaklaştıkça, canavarın muazzam büyüklüğü onu henüz görmemiş olanlarımızın geri çekilmesine neden oldu.

"Endişelenmeyin, o bir otçul," diye onları rahatlattım. Leafa arkasını döndü ve gülümsedi.

"Ama daha önce ona yüzeyden bir balık getirdiğimde, onu tek seferde yedi."

"...O-oh."

Klein ve diğerleri bir adım daha geri çekildiler, ancak dar merdivenlerde pek fazla yer kalmamıştı. Tonky tam önümüze geldiğinde, hala fil gibi duran yüzüyle partiyi inceledi, sonra uzun hortumunu uzattı ve tüylü ucuyla Klein'ın dikenli saçlarını karıştırdı.

"Ubyorhu?!" diye bağırdı Klein tuhaf bir şekilde. Onu ittim.

"Sırtına binmeni söylüyor. Hepsi senin kararın."

"E-evet, ama... Büyükbabamın bana bir tavsiyesi vardı... Ölmeden önce: asla Amerikan arabalarına binme veya fillerle uçma..."

"Geçen sefer Dicey Café'deydik, bize ev yapımı kurutulmuş hurmalarını vermiştin! Bir dahaki sefere onu ziyaret ettiğinde bize biraz daha getir!" diye azarladım ve onu tekrar ittim. Klein'ın ivmesi onu Tonky'nin omzuna bir adım attı, o da hemen sırtının daha düz kısmına geçti. Sırada her zaman korkusuz olan Sinon ve hayvan sevgisinin onu da kapsadığına karar veren Silica vardı.

Tonky de öyle. Lisbeth hiç de hanımefendiye yakışmayan bir bağırıyla ardından geçti, ardından da Tonky'e binmeye alışık olan Leafa ve Asuna geldi. Son olarak gövdesinin kökünü kaşıdım ve dokuz metre uzunluğundaki Deviant Tanrı'nın sırtına atladım.

"Tamam, Tonky, bizi zindanın girişine götür!" Leafa, tam boynunun arkasındaki koltuğundan seslendi. Tonky uzun burnunu kaldırdı ve tekrar trompet çaldı, sonra sekiz kanadını önden arkaya doğru bir desende çırpmaya başladı.

Sadece eğlence olsun diye yaptığım zamanlar da dahil olmak üzere, bu benim beşinci yolculuğumdur Tonky'nin sırtında. Bunu hiç yüksek sesle söylemedim ama her seferinde aklımdan geçen bir düşünce vardı. Bu...

"...Hey, ya düşersen?" dedi Lisbeth arkamdan, tam da bu düşüncüyü dile getirerek.

Temel bir kural olarak, peri uçuşu Jotunheim'da işe yaramadı ve normal düşme hasarı kuralları uygulandı. Hasar oluşmaya başladı - sadece otuz fitlik bir düşüşten itibaren, kişinin becerilerine bağlı olarak ve yaklaşık yüz fitte, ölüm kaçınılmazdı.

Şu anda Tonky yaklaşık yarım mil kadar su üzerinde yüzüyordu havada. Düşsek ne olacağı konusunda hiçbir soru yoktu. Belki bir güvenlik mekanizması vardı, mesela düşsek karnındaki dokunaçlar bizi yakalayacaktı, ama ben kesinlikle onu deneyecek ruh halinde değildim.

Herkes aynı endişelerle boğuşuyordu. Tek Uçuşun keyfini çıkaranlar ise ön tarafta hız tutkunu Leafa idi; Şimdi Leafa'nın başının üzerinde oturan Yui ve Silica'nın başındaki Pina kollar

Liz'in sorusunun cevabı, yanında oturan Asuna'dan geldi. Yüzündeki endişeye rağmen bana gülümsedi ve "Eminim bir zamanlar tırmanmaya çalışan o adam,

Aincrad'ın dış sütunlarını aşarak bir sonraki kata ulaşmak bizim için cevabı bulacaktır."

"...Yüksekten düşme söz konusu olduğunda, kedigillerin
"Bu görev için en uygun olanlardır."

Partideki iki kedi hemen başlarını salladılar.

Sohbet ederken Tonky dört kanat setini akıcı bir şekilde çırpmaya devam etti ve havada süzüldü. Bizi buzun asılı zindanına giriş görevi gören terasa götürüyordu.
Umarım yolculuğunuz sorunsuz ve güvenli geçer—

Bu düşünce aklıma gelir gelmez Tonky pes etti kanatlarını açtı ve dik bir dalışa geçti.

"Aaaaaah!!" diye bağırdı gruptaki iki adam.

"İyyy!!" diye bağırdı kadınlar.

"Yahoooo!" diye haykırdı Leafa.

Yaratığın sırtını kaplayan kalın tüyleri, müthiş rüzgar basıncına karşı koyma çabasıyla kavradım. Neredeyse dikeydik; çok aşağıdaki zemin gözle görülür şekilde yaklaşıyordu. Ama neden bunu yapsın ki? Daha önce ona bindiğimizde, kök merdivenden buz terasına kadar sadece nazik, rahatlatıcı turlar atıyordu.

Taksi olarak kullanılmaktan bıkmış mıydı? Yoksa balık mı vardı? Leafa onu en son besledi, karnı ağrıdı mı?

Anlamsız sorularımı bir kenara bırakırsak, Tonky bizi Büyük Boşluğun güney ucuna doğru götürürken buzla kaplı zeminin dokusu daha da belirginleşti. Leafa ve benim Tonky'yi bir su aygırı avcısı akın grubundan kurtardığımız yer tam da burasıydı.

Aniden, aşırı yavaşlama g kuvveti vücuduma çarptı ve çarptı

Beni Deviant Tanrı'nın sırtına yasladı. Tonky kanatlarını tekrar açtı, hızlı düşüşünde frene bastı. En azından kargosunu yere dümdüz fırlatmayacağı için rahatlardım, doğruldum.

Sırtı tekrar yatay hale geldiğinden, artık iki yüz fitten daha az uzaklıkta olan zemini incelemek için aklım başıma geldi. Yüzey, önceki hava ölçekli model görünümünün aksine, açıkça ayrıntılıydı. Ölü ağaçlar dallarından keskin buz sarkıtları sarkıyordu. Nehirler ve göller, donmuş halde. Ve...

"...Ha?!"

Tonky'nin başının üzerinden bakmak için öne doğru uzanan Leafa'ydı. yerdeki bir noktayı işaret ederek resmen bağırdı: "Ağabey, şuna bak!!"

Diğer beş kişi ve ben itaat ettik, ileriye ve sola, işaret ettiği yere baktık. Anında, karanlıkta hızlı bir şekilde birbiri ardına gelen parlak şimşekleri gördüm. Biraz sonra muazzam, alçak perdeden bir gümbürtü geldi. Geniş alanlı bir saldırı büyüünün işaretiydi.

Tonky hüznle mırıldandı. Nedenini hemen anladım.

Saldırıların hedefi, köfteli büyük bir canavardı. Şekilli bir vücut, uzun dokunaçlar, uzatılmış bir burun ve büyük kulaklar, bir fil ile bir denizanası arasında bir şey. Tonky ile aynı tür canavardı, koza yapıp yumurtadan çıkmadan önce.

Saldırganlar otuzdan fazla kişiden oluşan büyük bir baskın ekibiydi. Canlı beden ve saç renklerine bakılırsa, açıkça karışık ırktan bir takımdılar. Bu anlamda, tipik bir Deviant God av partisiydi. Ancak bizi şoke eden şey, jellyphant'a saldıranların sadece oyuncular olmamasıydı.

En uzun cüceden altı veya yedi kat daha uzun olan bir

insansı bir şekilde sahipti, ancak dört kolu ve bir sütun halinde üç tane üst üste binmiş yüzü vardı. Teni çelik kadar soluktu ve gözleri sıcak kömürler gibi kırmızı yanıyordu.

Jellyphant kadar belirgin olan bu, ilk karşılaşmamızda Tonky'yi öldürmeye çalıştığını gördüğümüz insansı Deviant Tanrılarından biriydi. Her kol, bir nervürlü demir gibi kaba bir kılıç tutuyordu ve neredeyse kör silahları Jellyphant'ın sırtına çarpyordu. Sert yüzey çatladığında ve sıvı döküldüğünde, oyuncular bu zayıf noktalara sihir, oklar ve kılıç becerileriyle saldırırdı.

"B-bu ne anlama geliyor? Birisi o insanı mı evcilleştirdi?"

"Sapkın Tanrı mı?" Asuna ağzı açık kaldı.

Silica başını öfkeyle iki yana salladı ve "Bu imkansız!" dedi.

Yetenek en üst seviyede ve özel ekipmanlardan gelen tam destekle bile, Deviant Gods'ın evcilleştirme oranı sıfırdır!"

"O zaman bu demek oluyor ki," diye homurdandı Klein, kızıl saçlarını tekrar uygun yüksekliğe kaldırarak, "sadece... sırt sırta mı biniyorlar? Dört kollu dev fil benzeri şeye saldırırken, ona yardım etmek için atladılar mı...?"

"Ama saldırganlık seviyelerini yönetmek bu kadar kolay olabilir miydi?" diye merak etti Sinon sakince. Haklıydı. Deviant Gods'ın saldırgan davranış kalıpları göz önüne alındığında, büyüler ve beceriler ona hasar vermese bile, onları bu kadar yakın bir yerde kullanmak büyük ihtimalle onun yerine oyuncularını hedef almasına neden olurdu.

Şaşkınlık ve endişe içinde izlerken, jöle fantazinin bedeni sarsıldı ve büyük bir gürültüyle karın üzerine yanlamasına düştü. Kılıç ve büyü fırtınası hassas alt karnını sarstı.

"Hrroooo..."

Jellyphant ölüm feryadı attı ve büyük bir patlamayla patladı

çokgen parçaların sürüsü.

"Kwooo," diye yas tuttu Tonky. Başının üstünde duran Leafa'nın omuzları titredi ve Yui başının üstüne hüzünle eğildi.

Onlara sunabileceğim rahatlatıcı bir yorumum yoktu, bu yüzden aşağıdaki baskın partisine baktım. Neredeyse hemen gözlerim taze bir şokla irileşti.

Ne evcilleştirilmiş, ne tahrik edilmiş ne de büyülenmiş olan dört kollu dev zaferle kükredi ve ayaklarının dibindeki düzinelerce oyuncu tezahürat edip bağırırdı. Sonra iki taraf birlikte yeni bir hedef arayışına koyuldu.

"Ne-neden şimdi kavga etmiyorlar?!" diye soludum ama Asuna Bir şey fark ederek irkilerek başını kaldırdı.

"Ah... şuraya bak!"

Sağ taraftaki uzak bir tepeyi işaret ediyordu. Orada daha fazla savaş anı vardı. Gözlerimi kısarak başka bir büyük grubun, bu sefer bir çift insansı tarafından desteklendiğini, çok bacaklı bir timsaha benzeyen Deviant God'ı avladığını gördüm.

"Vay canına... Burada neler oluyor?" dedi Klein şaşkınlıkla.

"Belki de bunlar Asuna'nın Jotunheim'da keşfettiklerini söylediği katliam görevleridir? Hayvansı olanları yok etmek için insansı olanlarla işbirliği yapmak..." diye önerdi Lisbeth.

"...!"

Herkes derin bir nefes aldı.

Bunun böyle olması gerekiyordu. Normalde düşmanca olan çetelerin yanında savaşmak Belirli bir görevi tamamlamak pek de nadir görülen bir şey değildi. Ama

Bu görevin ödülünün Excalibur olması ne anlama geliyordu? Kılıç, insansı Deviant Gods'ın üssü olan asılı zindanda mühürlenmişti. Bunu elde etmenin yolunun insansı olanları öldürmek olduğunu varsayırdınız...

İçgüdüsel olarak bakışlarım, yukarıdaki devasa buz piramidine kaydı. Baş. Fakat Tonky'nin sırtının en arkasında, hiç kimsenin oturmadiğı yerde, ışıık parçacıkları uçuşuyorum ve bir insan figürüne dönüşüyordu.

Uzun bir cüppe giymişti. Sarı saçları sırtından ayaklarına kadar uzanıyordu. Figürün doğaüstü güzelliğı onu dişi olarak işaretliyordu.

Ama Klein'la benim ağzımızdan çıkan düşüncesizce yorum, güzel bir kadına söylenecek türden bir şey değildi.

"O..."

"...çok büyük!"

Suçlu biz olamazdık. Kadının boyunun muhafazakar bir tahmini bile onu on fitten uzun gösteriyordu, bu da bizim iki katımızdı.

Neyse ki, bizim kabalığımızdan rahatsız olmuş gibi görünmüyordu. Ağzını sakın bir şekilde açtı ve onu sıradan bir oyuncudan daha da ayıran görkemli bir etkiyle ayarlanmış bir sesle konuştu.

"Ben Urd, gölün kraliçesiyim."

Devasa sarışın kadın devam etti. "Kendinizi benim akrabalarımın hizaya getiren küçük periler."

Akraba mı? diye merak ettim. Tonky'den bahsediyorsa, kimdi? hala onun tepesinde bizimle birlikte uçuyorsa, bu, bu güzel hanımın Jotunheim'ın hayvan tipi Deviant Tanrıları ile arkadaş olduğu anlamına gelirdi...

O noktada, "gölün kraliçesi"nin kabul edilmediğini fark ettim. Kendisi tamamen insan biçimindeydi. Ayaklarına kadar uzanan sarı saçları aslında kıvrılan, yarı saydam duyargalarla son buluyordu ve uzun cüppesinden dışarı çıkan ayakları inci grisi pullarla kaplıydı. Bana onun da Tonky gibi tuhaf bir yaratık olduğunu hayal ettirdi, ancak o insansı bir form almayı seçmişti.

"İki kız kardeşim ve ben sizden bir ricamız var. Lütfen bunu saklayın."

"Buz devlerinin saldırısından korunmak için topraklarımızı kullandık."

Bir sonraki merak ettiğim şey, sistem açısından tam olarak ne olduğuydu. Odaklandığımda renk imleci olmadığı için, illüzyon büyüsüyle dönüştürülmüş başka bir oyuncu olamazdı. Ancak zararsız bir etkinlik NPC'si mi, kendiliğinden görev yapan bir çete tarafından kurulmuş bir tuzak mı yoksa oyun içinde rol yapan bir insan GM mi olduğu benim için açıktı.

Aniden sol omzumda hafif bir ağırlık hissettim, buna Yui'nin tatlı fısıltısı da eşlik etti.

"Baba, o bir NPC. Ama bir gariplik var. Öyle görünmüyor." diğer NPC'ler gibi sıradan sabit yanıt rutinleri kullanarak konuşuyor. Çekirdek programa çok yakın bir dil motoru modülüyle arayüz oluşturuyor."

"...Yani o bir yapay zeka mı?"

"Haklısın, baba."

Yui'nin az önce söylediklerinin anlamını düşünürken, fikrimi ödünç verdim. kadının konuşmasına kulak verdi. Gölün kraliçesi Urd, bir

inci el yeraltı aleminin uçsuz bucaksız genişliğine doğru.

"Sizin Alfheim'iniz gibi, Jotunheim da bir zamanlar Dünya Ağacı Yggdrasil'in kutsaması altındaydı ve temiz su ve yemyeşil bitkilerle akıyordu. Biz tepe devleri burada akraba hayvanlarımızla barış içinde yaşıyorduk."

Konuşurken, kar ve buz ortamı sessizce sallandı ve soldu. Urd'un tarif ettiği ağaçlar, çiçekler ve akan su onların üzerine binmişti. Görüntü, yüzeydeki cüce ve semender bölgelerinden bile daha bereketliydi.

Daha da şaşırtıcı olanı, Urd arkamızdaki dipsiz Büyük Boşluğun bu diğer vizyondaki basit bir delik olmadığını ortaya çıkardı. Kristal berraklığında suyla dolu geniş bir göldü. Ve tavandan sarkan Dünya Ağacı'nın kökleri bir zamanlar daha kalın ve güçlüydü, her yöne doğru göle kadar uzanıyordu.

Suyun yüzeyinden fışkıran kalın kökün tepesinde küçük kütük evlerdi—hayır, tüm kasabalar. Tüm görüntü, yüzeydeki şehir olan Alne'ye çok benziyordu.

Urd kolunu indirdi ve görüntü kayboldu. Buzlu Jotunheim'ın tanıdık görüntüsü geri döndü ve hem duygusuz hem de bir şekilde hüzünlü bir bakışla onu inceledi.

"Jotunheim'ın altında bile buz diyarı Niflheim vardır. Bir gün, oradaki buz devlerinin kralı Thrym, kendini bir kurda dönüştürdü ve bu topraklara gizlice girdi, burada demirci tanrı Wayland tarafından dövülen ve tüm çeliği ve ahşabı kesen kılıç Excalibur'u dünyanın merkezindeki Urd Pınarı'na attı. Kılıç Dünya Ağacı'nın en hayati kökünü kopardı ve o anda Jo-tunheim, Yggdrasil'in kutsamasını kaybetti."

Bu sefer Urd sol kolunu kaldırdı. Görüntü ekranı tekrar belirdi ve bunaltıcı görüntü karşısında hayretle sustum

İçerisinde bulunan.

Urd Pınarı'nın etrafına uzanan Dünya Ağacı'nın kökleri aniden yükseldi ve yukarıdaki toprak tavana doğru küçülmeye başladı. Üzerlerine yaslanan kasabalar parçalandı ve tamamen yok edildi.

Bu arada, tüm ağaçların yaprakları düştü, otlar kurudu ve ışık soldu. Nehirler dondu, kırağı çöktü ve tipiler şiddetlendi. Urd Kaynağını dolduran akıl almaz miktardaki su anında dondu ve ağacın geri çekilen kökleri devasa buz bloğunu yukarı çekti. Gölde yaşayan devasa yaratıklar devasa buz dağından düşerek uçuşuma döküldüler. Tonky ile aynı jöle-lifant tiplerine benzeyen bir şey gördüm.

Kökler sonunda Jotunheim'ın tavanına kadar yükseldi—Alfheim'in zemin seviyesi—ve buz bloğunu toprağın yarısına kadar sıkıştırdı. Artık buzdağının, bugün Jotunheim'ın üzerinde yükselen ters buz piramidinden başkası olmadığına dair hiçbir şüphe yoktu. Buzdağının en dibi, bir buz sarkıtı gibi keskinleştirilmişti ve minik bir altın parıltısı içeriyordu. Bu, buz devlerinin Kralı Thrym'in Dünya Ağacı ile Jotunheim arasındaki fiziksel bağlantıyı kesmek için kullandığı kılıç olan Excalibur'du.

Tüm sular çekilince bir zamanlar güzel olan göl, dipsiz bir çukura.

Urd elini indirdi ve ekran tekrar kayboldu. Ancak bu sefer arkasındaki arkaplanda büyük bir değişiklik yoktu. En fazla, yukarıdaki buz bloğu şu anki zindan şekline yeniden şekillenmişti. Leafa ve ben Excalibur'un hala piramidin dibinde kilitli olduğunu kendi gözlerimizle görmüştük.

"Kral Thrym'in buz devlerinden oluşan büyük bir ordu, Niflheim'ı Jotunheim'a dönüştürdüler, kaleler ve şatolar inşa ettiler ve

Tepe devlerini köleleştiriyor. Bir zamanlar Urd Pınarı olan buz bloğunun içine kendi kalesi Thrymheim'ı inşa etti ve bu topraklara hükmetti. Kız kardeşlerim ve ben donmuş bir pınarın dibinde hayatta kaldık, ancak eski gücümüz kayboldu."

Urd göz kapaklarını indirdi, hikayesi sona yaklaşıyordu. Hepimiz büyük bir dikkatle dinliyorduk, büyük ölçüde bir oyun göreviyle ilgili bir NPC olduğunu unutmuştuk.

"Buz devleri sadece bununla yetinmediler ve Jotunheim'da hala hayatta olan akraba canavarlarımızı yok etmeye çalışmaya devam ediyorlar. Eğer başarılılarsa, gücüm tamamen kaybolacak ve piramidin diyarı olan Thrymheim, yukarıdaki Alfheim'a yükselebilecek."

"Ne-ne?! Ama bu Alne'yi tamamen mahvedecek!" diye bağırdı Klein öfkeyle, az önce duyduğumuz masalın içinde kendi tam dalışında kaybolmuş bir şekilde. Birkaç konuşma rutini olan bir NPC'den daha çok bir AI olan Urd önemlidir.

"Kral Thrym'in amacı Alfheim'ı da buzun altına hapsetmek ve Dünya Ağacı Yggdrasil'in dallarını istila etmektir. Aradığı Altın Elmayı orada bulacaktır."

Bir an için böyle bir nesneyi hatırlamaya çalıştım ve sonra aklıma geldi. Ağacın tepesine yakın bir yerde, mob adında inanılmaz derecede güçlü bir kartal türü tarafından korunan bir alan vardı. Belki de bu altın elma orada bulunabilirdi.

"Akraba hayvanlarımızın hayatta kalmaya devam etmesinden öfkelenen, Thrym ve onun buz devi generalleri hedeflerine ulaşmak için perilerin gücünü kullanmaya karar verdiler. Size akrabalarımızı katletmenize yardım etmeniz için Excalibur'u ödül olarak vaat ediyorlar.

Ama Thrym o kılıcı asla başkasına vermezdi. Eğer Excalibur Thrymheim'ı terk ederse, Yggdrasil'in kutsaması bu topraklara geri dönecek ve kalesi bir kez daha suya karışacak."

"Yani...yani Excalibur'un bir ödöl olduđu yalan mı?! Bu ne biçim bir görev?!" diye bağırdı Lisbeth.

Kraliçe düzenli olarak cevap verdi. "Wayland'ın, demirci tanrısı, Excalibur'u dövüyordu, tek bir kirli vuruş yaptı ve başarısızlığını bir kenara attı. Aksi takdirde Excalibur'dan ayırt edilemeyen bu sahte kılıç, Caliburn, bence onun vermeyi planladığı şey. Kendi başına çok güçlü ama kutsal kılıcın gerçek gücünü içermiyor."

"H-hayır... O bir kral ve bu konuda yalan mı söyleyecek?" Leaf mırıldandı. Urd devreye girdi ve derin bir nefes aldı.

"Bu kurnazlık Thrym'in en büyük silahıdır. Ama akraba canavarlarımı yok etme telaşında bir hata yaptı. Tatlı sözleriyle kandırdığı perilere yardım etmek için Thrymheim'daki takipçilerinin çoğunu aşağıdaki yüzeye çağırdı.

"Şatosunun savunması artık normal gücünün gölgesi kadar."

Sonunda bu arayışın sonucunu gördüm: Kraliçenin yalvarışının.

Gölün hanımı Urd, kocaman koluyla yukarıdaki Thrymheim'ı işaret etti.

"Periler, Thrymheim'a sızıp Excalibur'u çekecek misiniz? kilit taşı kaidesinden mi?"

3

"...Bu giderek çılgınlaşıyor..."

Kraliçe Urd'un kaybolmasının ardından konuşan ilk kişi Asuna oldu Altın damlacıklara dönüştü ve Tonky yukarı doğru uçmaya başladı; bu sefer çok daha makul bir hızda.

Sonra, Sinon'un açık mavi kuyruğu ileri geri sallanırken, "Bu... normal bir görev, değil mi? Sadece bunun için çok büyük görünüyor ... Ne dedi? Tüm Deviant Tanrılar yok edilirse, buz devleri yüzeyi ele geçirecek mi?" diye merak etti.

"...Yaptı," diye mırıldandım kollarımı kavuşturarak. "Ama geliştiricilerin gerçekten bir güncelleme veya etkinlik bildirimi olmadan böyle bir şey yapacağını mı düşünüyorsun? Diğer MMO'larda her zaman bir boss'un bir kasabayı istila etmeye geldiği etkinlikler olur, ama en azından seni bir hafta önceden uyarırlar..."

Gruptaki herkes anlamaya katılır. Sonra Yui atladi Omuzlarımdan inip havaya kalktı ve herkesin duyabileceği kadar yüksek sesle bağırdım: "Şey, bir tahminim var, ama bundan yüzde yüz emin değilim..."

Yavaşça gözlerini kırptırdı, bunu nasıl söyleyeceğini en iyi şekilde düşünerek devam etti. "ALFheim Online'ı The Seed'e dayalı diğer VRMMO'lardan çok farklı kılan bir yönü var. Oyunu çalıştıran Cardinal System, diğerlerinin kullandığı küçültülmüş versiyon değil, eski Sword Art Online'da kullanılan işlemcinin tam ölçekli bir kopyası."

Haklıydı. Bunu hatırlamaktan nefret etsem de, ALO

SAO sunucusunun toptan bir kopyası olarak başlatıldı, böylece güç delisi bir deli, eski SAO kurbanlarının küçük bir alt kümesi üzerinde yasadışı deneyler gerçekleştirebildi . Yani oyun dünyasını kontrol eden Kardinal Sistem, orijinal SAO ile aynı güce sahipti .

Yui büyülenmiş izleyicilerine baktı ve devam etti. "Orijinal Cardinal System'in küçültülmüş versiyonundan çıkarılan birkaç özelliği vardı. Bunlardan biri otomatik görev oluşturma işlevidir. Ağ kullanarak dünya çapındaki kültürlerden mitleri ve efsaneleri özümseyip, ardından uygun isimleri ve hikaye kalıplarını yeniden paketleyip yeniden düzenleyerek sonsuz sayıda görev oluşturur."

"Ne-ne cehennem?" Klein soluk soluğa kaldı, çarpık çenesi açık kaldı. "Aincrad'da kığımızı yırtarak bitirdiğimiz tüm o görevlerin sistem tarafından havadan yaratıldığını mı söylüyorsun?"

"...Bu kadar çok olmalarına şaşmamak gerek. Yetmiş beşinci kata gelindiğinde, istihbarat ajanlarının görev veritabanında kolayca on binden fazla bireysel görev listelenmişti," dedi, loncanın işletme bütçesinin kasasını doldurmak için elinden geldiğince çok sayıda görevi özenle üstlenmiş olan KoB'nin eski yardımcı komutanı.

Bu sırada Silica boş mesafeye baktı ve mırıldandı, "Ayrıca, hikayeler bazen tuhaftı. Sanırım otuzuncu kat civarında, maskeli ve testereli tuhaf bir devi yenme görevi vardı ve onu kaç kez öldürürseniz öldürün, görev her zaman bir sonraki hafta ilan panosunda yeniden belirirdi. Acaba bu hangi efsaneye dayanıyordu..."

Aklıma gelen daha birçok örnek vardı ama bunun buz piramidine varana kadar Aincrad'ı heyecanlandıran bir maratona dönüşmesini istemedim, bu yüzden bizi orijinal konuya geri döndürdüm.

"Yani Yui, Kardinal Sistemin otomatik olarak bu görevi kim oluşturdu?"

"O NPC'nin eylemlerine dayanarak, bunun çok muhtemel olduğuna inanıyorum. Belki de geliştiriciler, aktif olmayan görev oluşturma işlevinin tekrar çalışmaya başlamasına neden olmuşlardır," dedi, yüzü kararlı bir şekilde. "Ama durum buysa, görevin etkilerinin hikaye ilerledikçe ortaya çıkması oldukça olasıdır. O buz zindanı Alfheim'a kadar yüzebilir, Alne düşebilir ve o Deviant Gods çevredeki alanlara yerleşmeye başlayabilir. Aslında..."

Küçük AI'nın dudakları bir anlığına kapandı ve yüz hatları korku dolu bir ton aldı. "Arşivlenmiş verilerime göre, bu görevin temelini oluşturan İskandinav mitolojisi ve bir bütün olarak ALO, kıyametvari bir savaş içeriyor. Bu sadece Jotunheim ve Niflheim'dan gelen buz devlerinin istilası olmayacak, aynı zamanda ateş Muspelheim diyarından, daha da aşağıdan gelen alev devleri de olacak ve Dünya Ağacı'nı yakıp yıkacaklar..."

"...Ragnarok," diye mırıldandı Leafa, mitleri ve efsaneleri çok seven ve evinde bu konuda bir sürü kitap bulunan biri. Zümrüt yeşili gözleri açıldı ve haykırdı, "Ama... Oyun sisteminin, yönetmekle görevli olduğu haritaları tamamen geçersiz kılıp yok edebileceğine inanamıyorum!"

Bu doğrudu. Ama Yui sadece başını salladı.

"Orijinal Kardinal Sistemi, tüm dünya haritasını tamamen yok etme hakkına sahiptir. Sonuçta, eski Kardinal'in son görevi Aincrad'ı yok etmektir."

"..."

Bu sefer hiçbir cevap alamadım.

Daha sonra, şimdiye kadar sessizce dinleyen Sinon söz aldı.

"Yani... diyelim ki bu Ragnarok gerçekten oluyor. Eğer bu değilse Geliştiriciler bunun olmasını amaçlamıştı, sonucu durumunu geri alamaz mıydılar?"

"Ah... evet, evet, doğru," diye mırıldandı Klein başını sallayarak.

Mevcut durumu bir yedek sürümle üzerine yazarak bir sunucuyu geri almak, programcı hatası veya hataların oyuncuların haksız avantaj elde etmesine neden olduğu zaman zaman gerçekleşen bir şeydi. Alfheim'ın çorak bir araziye dönüşmesinin bireysel oyuncuların seviyeleri veya teçhizatı üzerinde hiçbir etkisi olmayabilir, ancak aslında hiç kimse peri diyarının tamamının salamander bölgesinin doğusundaki yanmış topraklara benzemesini istemiyordu.

Ancak Yui bu iddiayı hemen doğrulamadı.

"Geliştiriciler tüm verileri manuel olarak yedekleyip fiziksel olarak izole edilmiş bir ortama kaydederlerse bu mümkün olabilir... Ancak Cardinal'in otomatik yedekleme işlevini kullanıyorlarsa, ayarlara bağlı olarak kurtarabilecekleri en iyi şey oyuncu verileri olacak ancak orijinal çevre haritaları olmayacak."

"..."

Herkes iki saniye sessiz kaldı. Sonra Klein aniden "Buldum!" diye bağırdı ve penceresini açtı. Sonra başını eğdi ve "Önemli değil!" diye bağırdı.

"...Bu neyle ilgiliydi?" diye sordu Lisbeth ve olası Samuray yüzünde acıklı bir ifadeyle ona döndü.

"Bir GM'i arayıp neler olup bittiğini fark edip etmediklerini soracağımı düşündüm. Ama normal kullanıcı destek saatleri dışında..."

"Yıl sonunda bir pazar sabahı," diye iç çektim ve karanlığa doğru baktı

Dev buz piramidi şimdi tam önümüzdeydi. Eğer o yapı t, bir yana bin fit uzaklıkta, yukarıdaki yüzeyden patlayarak, Alne kesinlikle paniğe kapılırdı—ve daha da kötüsü. Nüfusunun yarısı Dünya Ağacı'nın tepesindeki Yggdrasil Şehri'ne taşınmıştı, ancak şehir hafta sonu geceleri hala oldukça kalabalıktı, hem Alne ovalarındaki yüksek seviyeli zindanlar için bir operasyon üssü olarak hem de çeşitli peri ırkları için merkezi bir ticaret merkezi olarak. Çok unutulmaz bir şehirdi Ben.

Leafa, sağ elinden sarkan büyük bir madalyonu kaldırarak, "...Bence bunu yapmaktan başka seçeneğimiz yok, Büyük Birader," dedi. Kraliçe Urd'un onlara hediyesi büyük, zarifçe kesilmiş bir değerli taşla kaplıydı. Ancak yüzlerin yüzde 60'ından fazlası simsiyahtı ve ışığı yansıtmıyordu.

Mücevher tamamen siyah olduğunda ve De-viant God'ın her bir hayvanı soyları tükenene kadar avlandığında, Urd'un gücü tamamen kaybolacaktı. O an, Kral Thrym'in Alfheim'ı işgalinin başlangıcını işaretleyecekti.

"...Katılıyorum. Sonuçta, bugün sizi buraya o zindanı ele geçirip Excalibur'u ele geçirebilmemiz için topladım. Eğer savunmaları düşükse, daha da iyi."

Penceremi açtım ve manken ekipmanımıyla oynadım. Sırtımda hem Lisbeth'ten özel olarak sipariş ettiğim uzun kılıcım hem de Yeni Aincrad'ın on beşinci kat patronundan kazandığım bir kılıç asılıydı.

Tekrar iki kılıklı yoluma döndüğümü gören Klein sırttı ve "Tamam, yılın son büyük görevi!" diye bağırdı. Hadi biraz kış tekmeleyelim ve yarın MMO'nun ana sayfasına çıkalım !"

Elbette, sebepler biraz kaba idi, ama Lisbeth'in bu sefer şikayeti yoktu. Tüm grup hep bir ağızdan tezahürat etti ve hatta

Tonky kanatlarını çırparak şarkı söyledi.

Uçan Deviant Tanrısı yükselme hızını artırdıkça, buz piramidinin etrafında döndü ve tepede bulunan girişe yanaştı. Leafa en son terasa atladığında, onun devasa kulağını ovuşturdu ve "Bizi burada bekle, Tonky. Ülkeni geri alacağından emin olacağız!" dedi.

Peri kızı döndü ve belinden hafifçe kavisli bir uzun kılıç çıkardı. Tüm silahlarımız elimizde, bizi karşılayan uzun, çift kanatlı buz kapısıyla karşı karşıyaydık.

Normalde bu noktada ilk koruyucuyla dövüşmeniz gerekirdi, ancak Urd'un dediği gibi, bugün kapı hemen açıldı. Önde Klein, Leafa ve ben; ortada Liz ve Silica; arkada ise Asuna ve Sinon'dan oluşan bir oluşum oluşturduk. Grup buzlu zeminden geçerek Thrymheim'ın devasa sarayına doğru ilerledi.

ALO'da tek bir partinin azami sınırı biraz daha düşüktü
Yedi rakamının düzensiz sayısı.

Çoğu oyunda altı veya sekizdi ve yedinin seçilmesi için resmi bir sebep verilmemişti. Bu, bir baskın partisi için en fazla kırk dokuz, yedi kişilik yedi partiden biri anlamına geliyordu. Para için otomatik bir yeniden dağıtım seçeneğinin olması iyi bir şeydi, çünkü parayı yedi üye arasında bölmek çok can sıkıcı olurdu.

Sadece yakın arkadaşlardan oluşan bir parti kurmaya çalışırken, Beşimiz her zaman oradaydık: Asuna, Liz, Silica, Leafa ve ben. Hepimiz lisedeydik; dördümüz aynı okuldaydık ve ikimiz birlikte yaşıyorduk, bu yüzden aktiviteleri koordine etmek kolaydı.

Altıncı ve yedinci sıralarda genellikle Klein ile yetişkin işçi, kafe/bar sahibi Agil, meşgul hükümet ajanı Chrysheight ve Leafa'nın gerçek hayattaki arkadaşı Recon,

o an müsait olana. Recon da okuldaydı, ancak aylar önce Yggdrasil Savaşı'nda, sylph lideri Sakuya onun cesaretine hayran kalmıştı ve şimdi Swilvane'de malikanesinde bir personel üyesi olarak kalıcı olarak görevlendirilmişti. Onunla sadece Aincrad sylph bölgesinin üzerinde gezinirken takılabiliyorduk.

Bu durumda, GGO'daki zamanımdan okçu -daha çok keskin nişancı- Sinon'u memnuniyetle karşılayabildik , ancak bu yine de parti düzenlememizde bir sorun bıraktı.

Yeterince sihirimiz yoktu. Düzenli olarak sihir yapan tek üyemiz kullanılan büyü becerileri Asuna the Undine'di ve yeteneğinin yarısı Rapier becerisine yatırıldığı için sadece destek ve iyileştirme büyülerinde ustalaşmıştı. Leafa da bir büyü savaşçısıydı ama kullanabildiği tek şey savaşta engelleme büyüleri ve hafif iyileştirmelerdi. Silica'nın da biraz büyü becerisi vardı ama o öncelikli olarak destekte ve Liz'in uzmanlığı elbette demircilikti. Agil'in becerilerinin üçte biri ticaretle ilgiliydi ve Klein ve ben her şeyi yakın dövüşe koyan kas kafalıydık. Hiçbirimiz saldırı büyülerinde iyi değildik.

Yedinci yuvamız, hançerler ve yüksek seviyeli karanlık büyüler kullanan çok tuhaf bir silf yapısı oynayan Recon veya buz büyüsü saldırıları ırk liderinin bile saygısını kazanan Chrysheight ile dolduğunda, saldırı stratejilerimiz çok daha zengin ve çeşitliydi. Dolayısıyla bu özel dizilişte bir zayıflık varsa, o da büyülü ateş gücünün eksikliğiydi.

Ama buna engel olunamazdı—biz SAO'dan transfer olmuştuk , gerçek bir büyü içermeyen bir kılıç oyunu. Uzun kılıcım, Asuna'nın rapier'i, Liz'in savaş çekici, Silica'nın hançeri, Klein'in katanası, Agil'in baltası ve şüphesiz Leafa'nın kılıcı ve Sinon'un yayı sadece basit silahlar değil, varoluşumuzun kanıtı gibiydi. Geliştirdiğimiz becerilerden vazgeçip büyüye yönelemezdik. Etkisiz olsun ya da olmasın, fiziksel gücümüze bağlı kaldık.

ünkü gururumuz oradaydı... Ta ki Őimdiye kadar.

Ama yine de gerekten sıkıntılı durumlarla karŐı karŐıya kaldıĐımız zamanlar da oldu.

"Bu zor bir durum, B y k Birader! Altın olanın fiziksel direnci ok fazla!"
Leafa solumda tısladı.

"Altın olan" inanılmaz b y kl kteki savaŐ baltasını kaldırmadan  nce sadece baŐımı sallama fırsatım oldu.

"Őok dalgasına iki saniye! Bir, sıfır!" diye seslendi Yui.
baŐımın  st nde, minik bedeninin ıkarabildiĐi en y ksek sesle. Geri sayımda,  n ve orta sıralardaki beŐ  ye her iki tarafa atladı. Hızla fırlayan balta bıaĐı ve ortaya ıkan őok dalgası, daha  nce durduĐumuz yerden geip, karŐı duvara arptı.

Thrymheim'a girdiĐimizden beri yirmi dakika gemiŐti.
Buz Sarayı. Kralie Urd'un dediĐi gibi, zindandaki d Őman yoĐunluĐu normalden ok daha azdı. Koridorlarda sıradan yaratıklarla neredeyse hi karŐılaŐma olmadı. Her kattaki orta boss'lar yarı yarıya yok olmuŐtu. Ancak bir sonraki kata giden merdiven muhafızları h l  oradaydı ve bir  nceki giriŐimimizde bizi uzaklaŐtıran haksız, ezici g  h l  sergileniyordu.

Yine de, daha  nce bizi ezen birinci katın Cyclops tipi boss'unu bir Őekilde yenmeyi baŐardık ve ikinci kattan bir sonraki boss odasına doĐru hızla ilerledik.

Bizi orada boĐa baŐlı bir adam, Minotaur tipi bir canavar bekliyordu.
Ve bir deĐil iki tane. SaĐdaki tamamen siyahtı ve soldaki tamamen altındı.
TaŐıdıkları baltaların bıakları bir yemek masası b y kl Đ nde idi.

Hiçbir saldırı büyüsu kullanmadıkları için ilk başta buz saçan Cyclops'tan daha kolay yenilir gibi görünüyorlardı, ancak bir sorun vardı. Siyah olan büyüye karşı inanılmaz derecede dayanıklıydı, altın olan ise fiziksel hasara karşı inanılmaz derecede dayanıklıydı.

Doğal olarak, saldırılarımızı siyah Minotaur'a odaklayıp onu bitirmeye, sonra da altın olanı azaltmaya karar verdik, ancak iki canavar arasında çok yakın bir kişisel bağ vardı ve siyah olanın HP'sini düşürdüğümüzde, altın olan saldırgan nefretini görmezden gelip partnerini korumak için acele ediyordu. Bu arada, siyah Minotaur bir top gibi kıvrılıp HP'sini hızla iyileştirmek için bir tür meditasyon gücü kullanıyordu.

İlk seferden sonra, siyah olan meditasyon yaparken altın Mino-taur'u patlatmayı düşündük, ancak fiziksel direnci o kadar yüksekti ki ona zar zor bir çizik atabiliyorduk. Bu arada, anında öldürme saldırılarından kaçabiliyorduk, ancak alan etkilerinin sıçrama hasarı bizden büyük miktarda HP koparıyordu ve Asuna'nın iyileştirmelerinin tek başına uzun bir savaşta işe yaramayacağı açıktı.

"Kirito, bu hızla yüz elli saniye içinde MP'im bitecek!" diye bağırdı Asuna arkadan. Cevap olarak sağ elimdeki kılıcımı uzattım.

Bu yıpratma savaşlarında, MP'si tükenen bir şifacı, partinin sonunu işaret ediyordu - korkunç silinme. En azından bir kişi hayatta kalırsa, Kalan Işıklar toplanıp teker teker canlandırılabilirdi, ancak bu oldukça fazla zaman ve çaba gerektiriyordu. Ve silinirsek, hepimiz Alne'deki kayıt noktasından yeniden başlardık. Sorun, böyle bir aksilikle karşılaşmaya yetecek kadar vaktimizin olup olmadığıydı...

Leafa endişelerimi hissetti ve fısıldadı, "Madalyonun yüzde yetmişinden fazlası artık siyah. Ölmek ve tekrar denemek için zamanımız yok."

"Anladım," dedim ve derin bir nefes aldım.

Eğer bu eski Aincrad olsaydı, geri çekilme emri verirdim. Olasılıklara bahis oynamak bir seçenek değildi. Ancak ALO bir ölüm oyunu değildi. Kardinal Sistemi Alfheim'ın tamamını yerle bir etmiş olsun ya da olmasın, buradaki tek amacımız "oyunun tadını çıkarmaktı." Bunun bir kısmı da arkadaşlarımla ve kendimin yeteneğine güvenmekti.

"Bu durumda yapabileceğimiz tek bir şey var!" diye bağırdım, altın Minotaur'un baltasından kaçarak ve siyah olanın HP'sini arkaya doğru geri kazanırken göstergesini kontrol ederek. "Öyle ya da böyle, altın olanı yoğun kılıç becerilerimizle alt etmeliyiz!"

Kılıç becerileri: SAO'yu gerçekten SAO yapan tek özellik .
ALO geliştiricileri bu Mayıs ayında Aincrad güncellemesini yayınladılar, ayrıca eski kılıç-beceri sistemini de eklediler. Ancak birkaç yeni değişiklik vardı. Bunlardan biri element-tal hasarının eklenmesiydi. Şimdi, verilen yüksek seviyeli kılıç becerileri normal bir saldırı gibi sadece fiziksel hasar değil, aynı zamanda ateş, su, toprak, rüzgar, karanlık veya ışığın büyü özelliklerinden biridir. Bu, fiziksel olarak dirençli altın Minotaur'un hasar almasını sağlamalıdır.

Bu elbette riskliydi. Uzun kombinasyon-saldırı kılıcı becerileriyle, doğal olarak sonrasında uzun bir gecikme süresi vardı. Hareketsiz haldeyken o savaş baltasından gelen tek bir doğrudan vuruş ve biz ölmüş olurduk. Geniş menzilli bir kaydırma saldırısı ön ve orta sıraları tamamen yok ederdi.

Fakat arkadaşlarım bunu dikkate aldılar ve hemen kabul ettiler.

"Kesinlikle evet! İşte beklediğim şey bu, Kiri-oğlum!" diye bağırdı Klein, sağ kanatta katanasını havaya kaldırarak. Solda, Leafa uzun kılıcını belinde tutuyordu. Arkamda,

Liz ve Silica topuz ve hançerleriyle pozisyon alıyorlar.

"Sayımimla bize baloncuklar ver, Silica! İki, bir—şimdi!" diye bağırdım, altın Minotaur'un zamanını ölçerek.

Silica, "Pina, Bubble Breath!" diye haykırdı.

Normalde, usta bir hayvan terbiyecisinin evcil hayvana verdiği emirler bile her zaman başarılı. Ama Pina'nın Silica'dan gelen bir emri görmezden geldiğini hiç görmemiştim. Beklendiği gibi, başının üzerinde çırpınan küçük ejderha minik ağzını açtı ve gökkuşağı gibi bir baloncuk akışı üfledi.

Havada uçtular ve tam burnun önünde patladılar
Altın Minotaur balta saldırısı başlatmak üzereyken. Büyü zayıf boss bir büyü etkisine maruz kaldı—sadece bir saniyeliğine, ama onu durduracak kadar uzun bir süre.

"Git!" diye bağırdım.

Asuna'nın dışında her silah parladı ve uçmaya başladı
Çeşitli renklerde.

Yüzen kale Ain-crad'ın yaratıcısı Akihiko Kayaba, oyunun normal sınırlarından bu kadar uzaklaşan "benzersiz beceriler" sistemini neden uygulamıştı? Sanki niyetinin tüm gerçeğini hâlâ keşfedememişim gibi hissettim.

Eğer sadece kendisine sakladığı Kutsal Kılıç becerisi olsaydı, bu mantıklı olurdu. Blood Şövalyeleri'nin lideri, oyundaki en güçlü lonca ve kendisine karşı çekilen her kılıcı engelleyen haç kalkanına sahip kutsal paladin olarak, planlandığı gibi muhteşem doksan beşinci kat rol değişimini gerçekleştirdiğinde, tarihteki herhangi bir RPG'nin en büyük ve en ölümcül final boss'u olurdu.

O an, oyuncuların ana hikayeyi yazdığı bir MMORPG'nin paradoksunun tam da vücut bulmuş hali olurdu. Aincrad, "Bir INCarnating RADius" idi -ki bu "somut bir dünya" anlamına geliyordu. Yeni bir dünya yaratma amacını gerçekleştirmek için, Kutsal Kılıç, ölümsüzlük ve sistem yardımı gibi haksız avantajlara güvense bile, her şeye gücü yeten paladin olmaya devam etmek zorundaydı.

Ancak bu durumda, oyunun ihtiyaç duyduğu tek benzersiz beceri Holy Sword'du. Bir MMO'da, büyük kötü adamla savaşılabilecek tek bir kahramana gerek yoktu. Böyle bir kahraman var olamazdı. Elbette, oyuncu becerilerindeki farklılıklar kaçınılmazdı, ancak oyunu desteklemek için temel bir adalet temeli olması gerekiyordu.

Yine de oyunculara Dual Blade becerisinin yanı sıra büyük ihtimalle birkaç başka benzersiz beceri de verdi. Kuralların dışında güçler vermenin oyun kaynaklarının dengesini bozacağını ve dünyanın izlemesi gereken hikayeyi değiştireceğini biliyor olmalıydı. Aslında, Heathcliff'i Asuna'nın loncadan ayrılma hakkı için düelloya davet ettiğimde Dual Blades'im olmasaydı, sistemin yardımını kullanmadan kazanmış olurdu. O yanlışlık anını fark etmeseydim, Heathcliff'in kimliğini yetmiş beşinci katta keşfedemezdim. Ama bana o benzersiz beceriyi verdiği için, öngördüğü hikayenin dörtte üçü sona erdi.

ALO'da iki kılıcımı kullandığım nadir durumlarda , biraz Beynimin bir kısmı sürekli şu soruya dönüyordu: Neden?

Aynı zamanda, ufak bir suçluluk duygusu vardı. Elbette, Heathcliff'i yendiğim için -onu yenebildiğim için- yetmiş beşinci katta pişman değildim. O zaman oyunu yenmeseydim, suçunun kurbanlarının sayısı kesinlikle artacaktı. Belki de önemsemediğim insanlar onların arasında olurdu. Belki de ben bile.

Ama hâlâ o düşüncüyü, bunun gerçekten doğru karar olup olmadığını merak etmeyi ortadan kaldıramıyordum. Aincrad'ın yüzüncü katına tırmanmaya devam etmeli ve orada iblis kral Heathcliff ile savaşmalı mıydım? Hayır, "yapmalıyım" değil; bunu yapmak benim kendi arzum ve kişisel saplantımdı. Bu en kötü egoizm türüydü ve bu yüzden Alfheim'da çift bıçaklarımı kullanmaktan her zaman çekiniyordum.

Ama en azından ALO'da benzersiz beceriler yoktu. Oyunun akıllı yeni geliştiricileri, çok sayıda kılıç becerisini elle tarayarak, şüpheli etkileri olan birkaçını sistemden çıkardılar - söylentiye göre toplamda on taneydi.

Bu yüzden Double Circular veya Starburst Stream gibi orijinal Dual Blades becerilerimi kullanamadım. Aslında, sistemin yardımı olmadan bu becerilerin hareketlerini %99 oranında yeniden yaratmayı başardım, ancak ne yazık ki burada anlamsızdılar. Bu becerileri elle yeniden yaratmak, bu altın Minotaur'a zarar vermek için ihtiyaç duyduğum sihir efektlerini sağlamadı.

Ancak iki kılıç kuşanmışken tek elle kılıç kullanma becerisini kullanmanın belirgin bir avantajı vardı: Leafa'nın iddiasına göre bu, "yasadışı ağırlıklandırılmış bir bambu shinai kullanmaktan yüz kat daha kötüydü."

Pina'nın kabarcık nefesi, altın Minotaur'un büyük bir saldırı başlatmasını önledi ve onu bir saniyelik sersemletti. Topluca saldırdık: ben önden, Klein sağda, Leafa solumda ve Liz ve Silica uzak kanatlarda.

"Raaaah!"

Hepimiz kükredik, bildiğimiz en güçlü kılıç becerilerini kullanmaya başladık. Klein'ın katanası ateşle öfkelendi, Leafa'nın uzun kılıcı parladı ve rüzgar esintileri getirdi, Silica'nın hançerleri keserken damlacıklar püskürttü ve Leafa'nın topuzu şimşekle büyüdü. Arkadan buzlu ok uçlarıyla parlayan bir dizi ok geldi,

boğanın burnundaki zayıf nokta.

Benim açımdan, sağ elimdeki turuncu parlayan kılıcı tüm gücümle savurdum. Beş hızlı hamleden oluşan bir seri, sonra aşağı ve yukarı doğru dilimler ve son olarak vahşi bir üstten vuruş: sekiz parçalı uzun kılıç becerisi, Uluyan Oktav. Bu %40 fiziksel hasar, %60 alev hasarı veriyordu. Tek elle kullanılan kılıç cephaneliğindeki en büyük saldırılardan biriydi. Doğal olarak, bu aynı zamanda çok uzun bir beceri gecikmesi anlamına geliyordu. Ancak...

"...!!"

Sessiz bir çılgınlıkla, son darbeyi vurmaya üzere olan sağ elimden bilincimi ayırdım. Bu, beynimden Amu-Sphere'e giden tüm hareket komutlarını bir anlığına kesmek gibiydi. Bir sonraki komutum sadece sol elimeydi.

Sistem yardımı sağ elimi son aşamasına kadar taşıdı yukarıdan savurma. Ama aynı zamanda sol elim kılıcını geri çekti. O bıçak parlak mavi bir ışıkla parladı.

Sağ elindeki kılıç dev Minotaur'un eski vücuduna derinlemesine saplandı. pozlanmış göbek. Bu, gecikmenin devreye gireceği ve avatarımı donduracağı noktaydı. Ancak paralel sol el kılıç becerisi bu gecikmeyi geçersiz kıldı. Yatay bir vuruş sıçradı ve sağ yan tarafına saplandı.

Vücudumun iki tarafının -hayır, beynimin- birbirinden bağımsız hareket ettiğini hissetmek son derece tuhaf bir histi. Ama onları birleştirmeye çalışırsam, beceri dururdu. Becerinin otomatik olarak sağ elimi sarmasına izin verdim ve sadece sol elime odaklandım.

Kılıç, hala düşmanın vücudunda takılıydı, doksan derecelik bir dönüş yaptı. Elim kabzayı yukarı itti ve kılıç Minotaur'un karnından yukarı doğru yırtıldı. Gevşedi, sonra yukarıdan aşağı doğru savruldu. Bu etkili bir üç parçalı

Savage Fulcrum adı verilen daha büyük canavarlara karşı beceri: yarı fiziksel, yarım buz

Sol elim o son darbeyi vurmadan hemen önce—

Beynimin çıktısını tekrar şantladım.

Eğer bir an bile erken veya geç kalırsam, beceri başarısız olur. ve avatarım donardı. Fırsat pencerem daha azdı saniyenin onda birinden daha az. Üç ay önce bu tuhaf beceri kombinasyonu etkisini tesadüfen fark ettiğimde, çok fazla şey yaşadım pratik yapmayı düşünmedim ama başarı oranım hala %50'nin altında. Sağ elimi hareket ettirmeye başladım, esasen işe yaraması için dua ediyorum.

"Kh...aah!" diye homurdandım, bıçağım açık mavi renkte parlıyordu. Dikey bir dilimdi, yüksek-alçak bir kombinasyondur ve sonra tam güçte aşağı doğru bir kesmeydi: yüksek hızlı dört parçalı beceri, Dikey Kare.

Bu noktada, kombomun toplam saldırı sayısı on beşeydi, en yüksek Dual Blades becerilerine yakındı. Yüksek geri tepme etkisine sahip saldırıları seçtiğim için düşmanı bir Saldırıları devam ettiği sürece gecikmeli durum. Gerek yok savunma konusunda endişelenmek

Dikey Kare başlatılırken diğerleri iyileşiyordu kendi gecikmelerinden.

"Zeryaaaa!" diye gürledi Klein ve ikinci bir saldırı dalgası altın Minotaur'a saldırdı. Zindanın zemini gürledi, ve patronun devasa HP göstergesi büyük parçalar halinde kaybetmeye başladı.

Son dilimden hemen önce, başka bir "beceri bağlantısı" denedim Bu sefer kesinlikle başarısızlığı bekliyorum.

Herhangi bir tek elle kullanılan kılıç becerisini kullanamazdım. Saldırmayan kolun hareketi, mükemmel bir şekilde

yeni becerinin başlangıç hareketi.

Sağ kolum Dikey Kare ile meşgulken, sol kolum katlanmış, omza çekilmiş halde duruyordu. Vücudumu basit bir şekilde çevirmem uygun formu tamamlardı: omuzda kılıç beşiği, diğer el uzanmış. Sol elimdeki kılıç koyu kırmızı bir parıltı aldı. Arkamdan yaklaşan bir jet motorunun uğultusu sol kolumu ışık hızında öne doğru fırlattı. Bu tek vuruşluk ağır saldırıydı, Vorpai Strike: üç parça fiziksel, üç parça alev, dört parça karanlık.



Zwamm! Bıçağım düşmanın alt karnını muazzam bir şokla kabzasına kadar deldi. Minotaur'un beş katım boyundaki devasa bedeni şiddetle geri fırladı. Takım kılıcı becerilerinin ikinci turu bitiyordu. Bu sefer, diğerleriyle uzun bir beceri gecikmesi yaşayacaktım.

Altın Minotaur'un HP göstergesi çubuğun sol kenarına doğru alçaldı, kırmızıya döndü ve sadece yüzde 2 kala durdu.

Büyük boynuzlu boğa başı şiddetle gıcırdayıyordu. Düşman gecikmesinden önce kendine geldi ve devasa baltasını yatay bir dilim için geriye doğru savurdu. Yüksek hızlı dönen savurma, içinde kalan herkes için anında ölüm anlamına geliyordu. Zihnim bana geriye doğru kaçmamı emretti, ancak vücudum itaat etmedi. Balta kötü bir şekilde parladı ve ayaklarından bir hortum çıktı...

"Yaaaaaaah!"

Delici bir çığlık patladı. Mavi bir bulanıklık sağ tarafımdan geçti. Rapier göz kamaştırıcı bir hızda beş kez vurdu, en hızlı salıverme olan üst düzey rapier becerisi Neutron. %20 fiziksel ve %80 kutsal hasar, baltasını sallamadan önce altın Minotaur'un HP'sinin son kalanını sessizce çaldı.

Sapkın Tanrı durdu. Onun ötesinde, siyah Mino-taur baltasını neşeyle kaldırdı, HP'si meditasyon yoluyla tamamen iyileşti. Ancak bir sonraki anda, onu güvende tutan ortak tiz bir çığlık attı ve sert bir parçalanma sesiyle parçalara ayrıldı.

...Huh? Siyah Minotaur düşünüyor gibiydi, gözleri fal taşı gibi açılmıştı. Bu arada, yedimiz gecikmelerimizden kurtulmuş ve bu yeni hedefe yönelmiştik.

"...Otur şuraya, kovboy," diye uyardı Klein, açığındaki dişlerini yüksek hızda gıcırdatarak.

4

Samurayımız tüm birikmiş öfkesini talihsiz siyah Minotaur'dan çıkarmayı bitirdiğinde, etkileyici

Avatarı patlarken düşen ganimetlerin listesini gördü ve bana bağırmaya başladı.

"Ey, Kirito! Bu da neydi böyle?!"

O, benim uyguladığım kılıç becerilerinin birleşiminden bahsediyordu iki tek elle kullanılan kılıç donatarak, ancak her şeyi en baştan açıklamak çok yorucu olacağından, mümkün olduğunca dürüstçe yazdım
Yüzümde olabildiğince iğrenme ifadesiyle homurdandım, "... Açıklamam mı gerekiyor ?"

"Bahse girerim ki öyle! Daha önce hiç böyle bir şey görmedim!"

Klein'in ısrarcı, sakallı yüzünü kendi yüzümden ittim ve tekrar istekle cevap verdi, "Bu benim sistem dışı bir becerim. Beceri Bağlantısı."

Liz, Silica ve Sinon hayranlık dolu bir şaşkınlıkla mırıldanırken, Asuna parmak uçlarını şakağına bastırdı ve inledi, "Vay canına...
"Neden sanki kötü bir déjà vu yaşıyormuşum gibi hissediyorum?"

"Sadece hayal gücün," diye homurdandım. Uzandım ve bir
Şifacımıza sırtını sıvazlayın, arkadan gelen ateşli saldırısı
sıra bizi tam zamanında kurtarmıştı. "Ama oturmak için zaman yok
etrafta dolaş ve rahatla. Ne kadar zamanımız kaldı, Leafa?"

"Ah, doğru."

Leafa yüksek sesle kılıcını kınına koydu ve boynunda asılı duran madalyonu kaldırdı. Birkaç adım öteden bile içindeki değerli taşın ışığının çoğunu kaybettiği açıktı.

"...Bu gidişle bir saatimiz kalabilir ama iki saatimiz kalmaz."

"Anlıyorum. Burasının dört seviyeli bir zindan olduğunu söylemiştin, Yui?"

Başımın üstünde oturan küçük cin hemen cevap verdi: "Evet, üçüncü kat ikinci katın yaklaşık yüzde yetmişi kadardır ve dördüncü kat da esasen sadece boss odasıdır."

"Teşekkürler."

Uzanıp parmağımla minik kafasını okşadım, durumu düzeltti.

Şu anda, çok aşağıdaki Jotunheim haritasında, buz-devi-hizip görevini çözen oyuncular, hayvan türü Deviant Tanrıları yok etme konusunda hız kazanıyor olacaklardı. Aslında, dahil olan oyuncu sayısı zamanla sadece artacaktı, azalmayacaktı. Bunu hesaba katarsak, hala tam bir saatimiz varsa şanslı sayılırdık. Son boss'un (muhtemelen Kral Thrym'in kendisi) bitmesi otuz dakika sürebilirdi, bu da üçüncü ve dördüncü katları temizlemek için en iyi ihtimalle otuz dakikamız daha olduğu anlamına geliyordu.

Biraz daha zamanımız olsaydı, tüm durumu aşağıdaki oyunculara açıklama fikrini eğlendirebilirdim, böylece görevlerini bırakıp bize yardım ederlerdi, ancak şimdi oraya geri dönmek için zamanımız yoktu. Sakuya ve Alicia Rue gibi dost liderlere destek için mesaj göndermek istedim, ancak onlar uzaktaki dağ evlerinde partiler düzenlediklerinde, Alne Yaylalarına ulaştıklarında, merdiven zindanını bitirdiklerinde ve sonunda Jotunheim'a ulaştıklarında, çoktan gece olmuştu.

Başka bir deyişle, tek seçeneğimiz yedimizin neredeyse imkansız olasılıklarla karşılaşmasıydı. Aksi takdirde, Car-

dinal'in otomatik üretim sistemi, Kraliçe Urd'un görevinde başarısız olmamız ve Thrymheim'in Alfheim'ı yok etmek için yükselmesi durumunda Ragnarok için devasa bir görev kampanyası hazırlamıştı. Eğer bu doğruysa, Cardinal kesinlikle yaratıcısının çarpık kişiliğini miras almıştı.

Ama her halükarda...

"Şey, bu Deviant God kralı veya her neyse hakkında pek bir şey bilmiyorum ama tek seçeneğimiz ona saldırmak ve kazanmak!" diye bağırdı Lisbeth, sırtına vurarak. Partinin geri kalanı da aynı fikirdeydi. Bu insanların yoksulluklarını nereden aldıklarını merak ettim.

"Herkesin HP'si ve MP'si tamamen iyileşti mi? Hadi o zaman üçüncü katı temizleyelim!"

Hepimiz tekrar kükredik ve patron odasının en arkasındaki buzlu merdivene doğru hücum ettik.

Yui'nin dediği gibi, üçüncü kat yukarıdakinden açıkça daha küçüktü. Ters bir piramitten aşağı indiğimiz için bu mantıklıydı, ancak bu, salonların daha küçük ve daha kalabalık olduğu anlamına geliyordu. Normal bir zindan gezinirken kaybolurduk ve orada burada tuzaklarla uğraşırdık, ancak diğer akıllı navigasyon sistemlerini utandıracak bir navigasyon perim vardı.

Bu özel gün için Yui okuma yasağımızı kaldırdık harita verilerini, böylece bize zeminde mümkün olan en hızlı rotayı sunabilirdi. Seviyeleri, dışlileri ve ayak anahtarları olan tüm bulmacalar, tam olarak ne yapacağınızı bildiğinizde çok kolaydı. Tarafsız bir gözlemci bizi izliyor olsaydı, hızlı bir koşu yaptığımızı düşünürdü.

Yolda iki küçük boss dövüşü olmasına rağmen, üçüncü kattaki boss'a sadece on sekiz dakikada ulaştık. Yaratık eski bir

Son derece nahoş bir dev, Cyclops ve Minotaurs'un neredeyse iki katı büyüklüğünde, uzun alt yarısında düzinelerce kırkayak benzeri bacak var, ancak fiziksel direnci ciddi bir şey değil. Karşılığında, muazzam bir saldırı gücüne sahipti ve hem Klein hem de ben, sürekli olarak saldırganlık çekerken HP'miz birkaç kez kırmızıydı. İkimizden biri ölürse bunun koşumuzun sonu olduğunu bilerek, dokuz dakikalık savaş neredeyse ülser tetikleyiciydi.

Ancak Liz, Silica, Sinon ve Pina'nın devin bacaklarını tek tek kesmesiyle, hareketsizleştirilmiş boss'a uzun bir kombo yapmak ve onu bitirmek için Skill Connection'ımı kullanabildim. Arkadaki merdivenlere doğru ilerlerken, dördüncü kata çıkıp Kral Thrym'i Niflheim'a geri götürmeye hazırlanırken, belirli bir özellik bizi duraklattı.

Duvara yaslanmış, dar buz sarkıtlarından yapılmış bir kafesti.

Tavandan zemine sarkıtlar gibi sarkan buz çubuklarının ötesinde insansı bir figür vardı. Devasa boyutlarda değildi. Kişi yere yığılmış olduğundan söylemek zordu ama Asuna the undine'in boyunda gibi görünüyordu.

Mahkumun teni yeni yağmış kar kadar beyazdı. Uzun, dalgalı saçları koyu altın-kahverengiydi. Vücudunu örten yetersiz kumaştan görünen göğüs hacmi, politik olarak yanlış olmamak kaydıyla, oradaki beş kadının çok üstünde bir sınıftaydı. Yumuşak uzuvlarını da kaba buz zincirleri bağlıyordu.

Biz bu manzara karşısında şaşkın bir şekilde dururken, yüzüstü yatan kaçırılmış kadın seğirdi, sonra başını kaldırarak mavi zincirleri şakırdattı.

Saçları gibi gözleri de altın sarısıydı. bir oyuncuydu, yüz hatları o kadar incelikle çizilmişti ki ya astronomik derecede şanslıydı ya da bu kadar güzel bir yüze sahip olana kadar hesap satın almaya devam edecek kadar astronomik derecede zengindi. Üstüne üstlük

Bu oyunda pek rastlanmayan bir İskandinav güzelliği vardı onda.

Kadın gözlerini kırıştırdı, uzun kirpikleri titredi ve zayıf bir sesle, "Lütfen... beni... bu yerden kurtarın..." dedi.

Samuray buz kafesine doğru sendeledi ama ben onu yakaladım. bandanasının arkasını tutup sertçe çekti.

"Bu bir tuzak."

"Bu bir tuzak."

"Tamamen bir tuzak."

Son iki yorum ise Sinon ve Liz'den geldi.

Klein sırtını kamburlaştırarak geri döndü. Kaşları yüzünde çok şüpheli bir ifadeyle başını salladı.

"E-evet...bu bir...tuzak. Şey...sanırım?" diye isteksizce mırıldandı. Yui'nin açıklama yapmasına neden oldu ve cin hemen açıklamaya uydu.

"O bir NPC. Urd ile aynı dil motoru modülüne bağlı. Ancak bir fark var. Bu kişinin HP göstergesi etkinleştirilmiş."

Normalde, görev NPC'lerinin HP göstergesine ihtiyacı yoktu ve zarar göremezlerdi. Tek istisnalar eskort görevlerinin hedefleriydi veya...

"Tam bir tuzak."

"Kesinlikle bir tuzak."

"Bunun bir tuzak olduğunu düşünüyorum," diye teklif etti Asuna, Silica ve Leafa'ya hep bir ağızdan.

Klein sarkık kaşlarıyla gerçekten tuhaf bir surat ifadesi yaptı,

Gözleri fal taşı gibi açılmış, ağzı büzülmüş. Omzuna vurdum.

"Elbette bu bir tuzak olmayabilir ama bizim de buna ayıracak alanımız yok. şu anda biraz deneme yanılma yapacağız. Thrym'e olabildiğince çabuk ulaşmalıyız."

"E...evet. Elbette. Doğru. Kesinlikle."

Klein hızla başını sallamaya devam etti ve bakışlarını buz kafesinden ayırdı. Ancak grup arkadaki merdivenlere doğru birkaç adım daha attıktan sonra ses tekrar geldi.

"...Lütfen...birisi..."

Dürüst olmak gerekirse, ben de ona yardım etmek istiyordum. NPC'ler sadece oyun sistemi tarafından otomatik olarak oluşturulan nesneleri hareket ettiren kişiler değildi; onlar bu dünyanın sakinleriydi. Normal bir görevde olsaydık ve onu kurtarsaydık, yanımıza alsaydık, görev hikayesinin doruk noktasında bize "Fwa-ha-ha, aptallar!" diyerek saldırsaydı, bu da eğlenenin bir parçası olurdu. Ama şimdi gereksiz riskler alma zamanı değildi. Klein bunu bilmeliydi.

Mükemmel bir şekilde senkronize ettiğimiz adımlarımızdan biri ekşidi, buzlu zemini kazıdı.

Dönüp baktım, uzun boylu, zayıf samuray hareketsiz duruyordu, elleri sıkılıyordu ve aşağı bakıyordu. Dağınık ağzından alçak bir mırıltı duyuldu.

"...Bu bir tuzak. Bunun bir tuzak olduğunu biliyorum. Ama... bir tuzak olsa bile, bunun bir tuzak olduğunu bilsem bile..."

Ayağa fırladı, gözlerine dolan sıvı kesinlikle bir yanılısama değildi.

"Yine de... Onu burada bırakamam! Hatta... Başarısız olsak bile

görev... ve Alne mahvoldu... onu burada kurtarmak, benim yaşam tarzıma göre, samuray kurallarına göre doğru karardı!"



Etrafında fırladı ve buz kafesine doğru sert adımlarla yürüdü. Onu izlerken, aklıma iki çelişkili duygu geldi.

...Ne kadar da aptal.

Ve-

Harikasın, Klein!

İkisinden hangisinin daha güçlü olduğunu muhtemelen hiçbir zaman bilemeyecektim.

Klein, şimdi kendini destekleyen hapsedilmiş kadına, "Şimdi seni kurtaracağım!" diye bağırdı. Sol tarafındaki katanayı kavradı ve bir sonraki anda, hızlı çekme kılıç becerisi Tsujikaze patladı ve buz sarkıtlarını tek bir yatay vuruşta kesti.

Neyse ki güzel kadın bir erkeğe dönüşmedi. devasa bir canavar ve kurtarıldığı anda bize saldıracak.

Dört dilim daha ile Klein'ın katanası tüm buz zincirlerini çözdü. Kadın yukarı baktı ve zayıf bir şekilde, "Teşekkür ederim... peri kılıç ustası." dedi.

"Ayakta durabiliyor musun? Yaralı mısın?"

Rolüne tamamen dalmıştı, diz çöküp teklifte bulundu elini ona uzattı. Elbette, bir VRMMO görevinin ortasındaydık, bu yüzden hikayeye kişisel yatırım yapmak önemliydi. Ben de devlerin Kralı Thrym'in planını durdurarak Kraliçe Urd'a yardım etmek için çaresiz bir görevin ortasındaydım, bu yüzden Klein'ın davranışının haddini aştığını söyleyemezdim. O kendi hakları dahilindeydi. Ama yine de...

"Evet... İyiyim," diye ısrar etti sarışın kadın, ama ayağa kalkar kalkmaz tökezledi.

Şövalye gibi elini sırtına koyup onu sabitledi ve sordu, "Çıkışa kadar uzun bir yol var. Oraya tek başınıza gidebilir misiniz, hanımefendi?"

"..."

Güzel kadın hiçbir şey söylemeden aşağı baktı.

Basitçe ifade etmek gerekirse, Cardinal Sistemi'nin otomatik dönüştürücü-uygulamalı dil motoru modülü, bir dizi desenin son derece karmaşık bir versiyonuydu: oyuncu A diyor, NPC ise B diye yanıt veriyordu. Gelişmiş tahmin ve öğrenme yeteneği sayesinde, motor kendisini çağıran herhangi bir NPC'nin oyuncularla son derece gerçekçi -ama yine de yapay-sohbetler yapmasına olanak sağlıyordu.

Modülün insan duygularına ve neredeyse insan seviyesinde zekaya kavuşmuş, çığır açan bir versiyonu tam şu anda, Yui adlı perinin şahsında başımın üstünde duruyordu. Ancak otomatik yanıt veren NPC'ler şu anda Yui'nin seviyesinden çok uzaktı. Onlarla sadece yazılı repliklerini tekrarlayan sabit yanıt veren NPC'ler arasında hala gece ile gündüz kadar fark vardı, ancak hala oyuncu konuşmasını tanımlamakta zorluk çektikleri zamanlar vardı, bu da oyuncuları istedikleri cevabı elde etmek için "uygun" soruyu aramaya bıraktı.

İlk başta kadının sessizliğinin bu duraklamalardan biri olduğundan şüphelendim, ancak Klein sorusunu farklı bir şekilde ifade edemeden, kadının başını kaldırıp, "Bu kaleden hemen kaçamam. Kral Thrym'in bizden çaldığı halkımızın bir kalıntısını geri çalmak için gizlice buraya girdim, ancak üçüncü muhafız beni fark etti ve hapse attı. Hazineyi alana kadar geri dönemem. Lütfen beni Thrym'in odasına götürür müsün?" dedi.

"Şey... şey... hımm..."

Nedense samuray kurallarına göre yaşayan adam mırıldandı ve garip bir şekilde mırıldandı. Birkaç metre öteden izlerken, Asuna bana fısıldadı, "Bununla ilgili bir şey."

doğru görünmüyor..."

"Evet," diye cevap verdim.

Bu arada Klein kadından yüzünü çevirdi ve bana acınası, yalvaran bir bakış attı.

"Hey, Kiri, dostum..."

"...Tamam, tamam, tamam. Sanırım bu hikaye rotasında sonuna kadar sıkışıp kalacağız. Ve bunun bir tuzak olduğundan yüzde yüz emin değiliz sanırım," dedim. Klein sırttı ve gururla güzel kadına döndü.

"Anlaştık hanımefendi! Çeşitlilik garip bir yatak arkadaşı yaratıyor. alçak! Ve şimdi, Thrym'le yüzleşip toplarını koparmak!"

"Teşekkür ederim, Sör Kılıç Ustası!" dedi ve sol kolunu sıktı. Bu arada parti lideri olarak, NPC'yi partiye dahil etmek isteyip istemediğimi soran bir pencerenin açıldığını gördüm.

"Sözlerini karıştırma, yoksa Yui onları kazara öğrenir," diye homurdandım ve EVET düğmesine bastım. Görüşümün sol tarafındaki tüm parti için HP/MP çubuklarının listesinin en altında sekizinci bir gösterge belirdi.

Kadının adı Freyja'ydı. Nedense bu isim bana ailevi geldi. Her iki sayısı da önemliydi ama özellikle MP astronomikti. Büyücü tipinde olmalıydı.

Eğer parti boyunca kalırsa, bu gerçekten çok yardımcı olurdu, diye düşündüm, Leafa'nın boynunda asılı duran madalyona bakarken. Çok yüzlü değerli taş, yüzeyinin yüzde 90'ından fazlası siyahla kaplıydı. Daha önce tahmin ettiğimiz gibi, bu bize yaklaşık yarım saat bırakıyordu. Konuşma yapmak için derin bir nefes aldım.

"Zindanın yapısına göre, merdivenlerden aşağı indiğimizde muhtemelen doğrudan son boss'un odasına doğru ilerleyeceğiz. Diğerlerinden daha zorlu olacak, ancak hiçbir hile yapmadan onunla yüzleşmekten başka seçeneğimiz yok. İlk başta, boss'un saldırı düzenlerini kavrayana kadar savunmaya odaklanacağız ve ben de geri savaşıma işaretini vereceğim. Ve dikkatli olun, çünkü saldırıları sarı göstergesi gittiğinde ve sonra tekrar kırmızıya döndüğünde değişecektir."

Grubun geri kalanına bakıp hepsinin aynı fikirde olduğundan emin olduktan sonra sesimi yükselttim ve bağırdım: "Hadi bu son savaşta yolumuzu aydınlatalım!"

"Evet!"

Bu görevin üçüncü grup tezahüratına Yui, Sil- de katıldı. ica'nın evcil hayvanı Pina ve sarışın bomba NPC'miz Freyja.

Aşağıya doğru inen merdiven yarı yolda genişledi ve yol verdi sütunlara ve dekoratif heykellere. Harita verileri ne kadar karmaşık hale gelirse, patron odasına o kadar yakın olduğunuzu dair eski Aincrad atasözü hala doğrudu.

En sonunda, iki kurtla oyulmuş kalın buzdan kapılar duruyordu. Şüphesiz, buz devlerinin kralının kraliyet odasıydı. Etrafta hiçbir hile veya tuzak olmadığından emin olduktan sonra, hala temkinli hissederek yaklaştık.

Kapılara on beş fit yaklaştığımızda, otomatik olarak savrularak açıldı. Daha da derin bir ürperti ve tarif edilemez bir baskı hissi yayıldı. Asuna partiyi geri püskürtmeye başladı ve Freyja, HP'mizi büyük ölçüde artıran daha önce bilinmeyen bir güçlendirme de dahil olmak üzere katıldı.

HP/MP göstergelerimizin altındaki nokta buff ikonlarıyla kaplandığında hepimiz göz teması kurduk. Hiçbir amaç olmadan acele ettik

birlikte

Odanın içi hem genişlik hem de yükseklik bakımından çok genişti. Daha önce olduğu gibi, duvarlar ve zemin mavi buzdu. Buzdan mumluklar ürkütücü, dalgalanan mor alevler içeriyordu. Uzaktaki tavandan bir sıra avize sarkıyordu. Ancak gözümüze çarpan ilk şey, her iki duvar boyunca yansıyan sayısız ışığın parlaklığıydı.

Altın. Madeni paralar, aksesuarlar, kılıçlar, zırhlar, kalkanlar, heykeller, hatta mobilyalar, her bir parçası altından yapılmış, sayısız miktarda yığılmış. Odanın arkası karanlıkla örtülmüştü, bu da mevcut hazinenin toplam miktarını tahmin etmeyi imkansız hale getiriyordu.

"...Bütün bunlar kaç yıl eşit olur?" diye mırıldandı lisbeth, orada bulunan ve gerçekten bir dükkan işleten tek oyuncu. Bana gelince, tek düşünebildiğim şey, Neden önce ekstra alan için tüm envanterimi tamamen temizlemedim?!

Şaşkın grubumuzun en sağında, Klein samuray koduyla (tahmin ettiğim kadarıyla) hazine dağına doğru birkaç tedirgin adım atmaya zorlandı. Ama birkaç adımdan fazlasını atmadan önce—

"...Küçük böcekler etrafta uçuşuyor."

Odanın arkasındaki karanlıktan derin, yerleri titreten bir ses duyuldu.

"Onların iğrenç kanatlarının vızıltısını duyabiliyorum. Başları derde girmeden önce onları ezmeliyim."

Güm. Zemin sallandı. Güm, güm. Titreşimler yaklaştıkça, güçleriyle buz zemini parçalayacaklarından neredeyse korktum.

Sonunda ışığın menziline bir gölge girdi.

"Dev" onu tarif etmeye yetmiyordu. Aşağıdaki mağara zemininde dolaşan insansı Deviant Tanrılar'dan ve kaledeki boss seviyesindeki Deviant Tanrılar'dan en az iki kat daha uzundu. Baş, bizden o kadar yukarıdaydı ki yüksekliğini tahmin etmek bile istemedim. En güçlü sıçrayışım bile bu canavarın dizine ulaşsa şanslı sayılırdı.

Derisi kurşun gibi donuk maviydi. Kolları ve bacakları imkansız derecede büyük bir hayvanın siyah ve kahverengi kürkleriyle kaplıydı. Belinde sac levhadan zırh vardı, her parça küçük bir tekne büyüklüğündeydi. Gövdesi çıplaktı, ama o dalgalanan kaslar herhangi bir silahı saptıracak kadar güçlü görünüyordu.

Uzun mavi bir sakal şişkin göğsünün üzerine dökülmüştü. Her şeyin üzerinde oturan baş açıktı, gölgelerle örtülüydü. Ama tacının altını ve gözlerinin donuk mavisini karanlıkta parlak bir şekilde parlıyordu.

Eski Aincrad'da, tek bir kat üç yüz fitten biraz daha yüksekteydi ve her labirent kulesinin boss odaları çok yüksek değildi, bu yüzden her boss canavarının oldukça zor bir yükseklik sınırı vardı. Başka bir deyişle, bir düşmanı görmek için bu kadar uzağa baktığımı hiç hatırlamıyorum. Uçamadan bu canavarla nasıl savaşılabildik? Yapabildiğimiz en iyi şey kılıçlarımızla kaval kemiklerini delmekti.

Bu arada, devasa dev -gereksiz bir tanım ama- Uygulanabilir tek şey—bir adım öne çıktı ve güldü, sesi gong gibiydi.

"Hah...hah...Alfheim böcekleri, Urd'un yalvarışlarıyla buraya çağrıldılar. Küçükler, eğer bana nerede olduğunu söylerseniz, taşıyabileceğiniz kadar altınımdan alabilirsiniz. Ne diyorsunuz?"

Ölçülemeyecek kadar büyük olması, altın tacı ve teklifinin niteliği göz önüne alındığında, bunun Thrym, yani kral olduğundan şüphe etmek için hiçbir neden yoktu.

don devleri.

Urd ve Freyja gibi dev bir yapay zekayla karşı karşıya geldiğimizde ilk tepkiyi veren Klein oldu.

"...Heh! Bir samuray, ayartmaya yenik düşmektense aç kalmayı tercih eder! Eğer böyle zavallı bir teklife atlayacağımı düşünüyorsan, bir daha düşün!"

Sevdiği katanasını cesurca çizirken, grubun geri kalanı Arkasından iç çekti. Ama sanki işaret almış gibi, diğer altımız da silahlarımızı kaldırdık.

Hiçbiri efsanevi silahlar olmasa da, hepsi ya benzersiz isimli antik silahlardı ya da usta bir demirci olan Lisbeth'in kendisi tarafından yapılmış şaheserlerdi. Ancak onları görmek Kral Thrym'in bıyıklı ağzındaki sırıtışı yok etmedi. Elbette, ona göre kürdan taşıyor olabilirdik.

Kral, koyu gözlerinin çok yukarılardan gelen parıltısıyla sonunda Grubumuzun çıplak elle tutulan sekizinci üyesine karar kıldık.

"...Oho. Oradaki sen misin, Freyja? Kafesinden çıktığına göre, sanırım sonunda benim gelinim olmayı kabul etmiş olmalısın?" onun çatlak çanı, çalan bir ses.

"B-gelini mi?!" diye haykırdı Klein.

"Gerçekten. Bu kız saraya benim gelinim olması için getirildi, ama törenden önceki gece, onu hazinemin etrafında koklarken yakaladım. Onu cezalandırmak için buzlu bir hücreye koydum. Hah! Hah!"

İşler biraz daha karmaşıklaşıyor; bunu çözmem lazım...

Freyja adlı sarışın güzel daha önce iddia etmişti

halkından çaldığı hazineyi geri almak için bu kaleye gizlice girdi. Ancak gerçekçi düşünürsek, sadece bir girişi olan yüzen bir saraya gizlice girmek neredeyse imkansız olurdu. Bu yüzden Thrym'in geliniymiş gibi davrandı ve girişten geçti, sonra hazineyi çalmak için geceleyin kraliyet odasına gizlice girdi. Muhafızlar daha sonra onu fark ettiler ve onu o hapisane hücrelerine zincirlediler.

Eğer bu doğruysa, arkadan bıçaklama ihtimali azalırdı biz savaşın ortasındaydık. Ama hikayede hâlâ bir şeyler uyuşmuyordu. İsteğe bağlı bir alt rota için çok karmaşık ve zordu. Ve Alfheim'daki dokuz peri ırkından hangisi onun "halkı"ydı? Çalınan hazine neydi?

Bu soruları tekrar sorduğumuzda sormamız gerektiğini fark ettim. ona katılması için yalvardım, sonra bunun için vaktimizin olmadığını hatırladım. Bu sırada, grubun en solunda, Leafa kolumu çekti ve fısıldadı, "Büyük Birader, sanırım bunu bir kitapta okumuştum... Thrym ve Freyja'nın hikayesi... ve çalınan bir hazine. Bakalım, nasıl oldu..."

Fakat Leafa detayları hatırlayamadan Freyja ayağa kalktı ve bağırdı, "Kim senin karın olabilir ki?! Bunun yerine, seninle Sir Swordsman ve yoldaşlarıyla savaşıcağım ve çalınanları geri alacağım!"

"Nwah-hah-hah. Ne kadar da cesursun. Bunun iyi bir sebebi var." güzellik ve cesaret dokuz diyara da ulaştı, Freyja. Ama en çok toplamak için cezbedici olan en gururlu çiçeklerdir... Bu sinekleri ezdiğimde, sana hak ettiğin sevgiyi yağdırmamanın tadını çıkaracağım, nwah-hah-hah-hah," diye mırıldandı Kral Thrym, sakalını kocaman parmaklarıyla okşayarak. Tehdidi, her yaştan insanın oynayabileceği bir oyun için kabul edilebilir diyalog sınırındaydı, bu da beni görevin gerçekten bu senaryoyu ortaya çıkarıp çıkarmadığını merak ettirdi.

Orada bulunan tüm kadınlar suratlarını buruştururken, Klein önde duruyordu,

yumruğunu sallayarak

"Hh-nasıl cüret edersin! Ona asla sahip olamayacaksın! Büyük Klein sahip olacak." Freyja'ya asla pis bir parmak bile sürmemeye dikkat edin!!"

"Küçük kanatların vızıltısını duyuyorum. Belki seni yere sererim." Jotunheim'ın tamamını fethetmemin ön kutlaması olarak..."

Dev kral, görüş alanının sağ üst köşesinde muazzam büyüklükte bir HP göstergesi belirlediğinde gürültülü bir adım attı. Ve bu üç katlı bir yapıydı. Bunu yapmak inanılmaz bir çaba gerektirecekti. onu öğüt

Ancak New Aincrad'ın tehditkar zemin patronları, kendilerine meydan okuyan oyuncuların ruhunu kırmak için HP çubuklarını bile göstermedi. onları. En azından burada ne kadar hızlı öğüttüğümüzü söyleyebiliyorduk onu aşağı indir

"İşte geliyor! Yui'nin emirlerini dinleyin ve şunu unutmayın: "Bu ilk bölüm için sadece kaçma!" diye bağırdım. Thrym bir yumruğu kaldırdı. dev kayayı tavana kadar kaldırdı—sonra hızla aşağı indirdi, Don fırtınasıyla sarılmış ten.

Son savaş (umarım) Thrymheim Kalesi'ndeydi, eskiden olduğu gibi Beklentim, hatırlayabildiğimden daha çetin bir mücadeleledi.

Kral Thrym'in ilk saldırı turu aşağı yönlüydü Her iki yumrukla yumruklar, sağ eliyle üç parçalı bir tekme saldırısı ayak, düz bir buz nefesi çizgisi ve bir buz cücesi çağırısı ekler, on ikişer on ikişer, yerden yükselerek.

Bunların en sorunlusu cücelerdi, ancak Sinon'un oklarının zayıf noktaları bulmadaki şaşırtıcı doğruluğu arka sıra onları kısa sürede temizledi. Doğrudan saldırılara gelince, dikkatli olduğunuz sürece tamamen savuşturulabilirlerdi, bu yüzden Yui'nin geri sayımının yardımıyla, üçümüz

cephedekiler sürekli olarak hasardan kaçınmayı başardılar.

Savunmamızı bir kez çöktürtiğimizde, saldırıya geçme zamanı gelmişti. ama her şeyden önce, bu zor kısımdı. Korktuğum gibi, kılıçlarımız Thrym'in kaval kemiğinden daha yükseğe ulaşamıyordu ve kalın kürklü tozlukları sayesinde, altın Minotaur kadar olmasa da, önemli bir hasar direncine sahipti. Mümkün olduğunca fazla HP düşürmek için mükemmel zamanlamayla üç parçalı bir kılıç becerisi yapabilirdim, ancak daha uzun gecikmelerle saldırılara girmediğimde, hasar önemsizdi. Yanlış hissettirdi, sanki yok edilemez bir oyun nesnesine boşuna vuruyordum gibi.

Bu koşullar altında, Freyja'nın yıldırım saldırıları harika bir lütuftu. Daha sonra Klein'dan özür dilemem gerekiyordu. Bir NPC olarak, bizimle koordine olma yeteneği beceriksizdi, ancak mor ışık cıvatası her yağdığında, Thrym'in HP'si gözle görülür bir hasar alıyordu.

On dakikadan fazla süren bir mücadelenin ardından, ilk gösterge nihayet tükendi ve devlerin kralı vahşi bir kükreme kopardı.

"Dikkat et! Deseni değişecek!" diye bağırdım.

Yandan, Leafa'nın endişeli sesinin fısıldadığını duyabiliyordum, "Bu kötü, Büyük Birader. Madalyonda sadece üç ışık kaldı. Muhtemelen sadece on beş dakikamız var."

"..."

Thrym'in üç barı vardı. Ama bunlardan birini ortadan kaldırmamız on dakikadan fazla sürdü. Diğer ikisini on beş dakika içinde alt etmek devasa bir görev olacaktı.

Ve daha da kötüsü, kullandığım Beceri Bağlantısı hilesini spam olarak kullanmak Altın Minotaur'un işe yaraması pek olası değildi. Bir canavarı geri itmeyle etkilemek, bir kombo içinde yüksek hasarlı darbeler gerektiriyordu. Thrym ne kılıçlara ne de büyüye karşı zayıf değildi, bu yüzden dört tane koymak

Kılıç becerilerini üst üste kullanmak, toplam HP'sinin çok büyük olması göz önüne alındığında, büyük bir hasar vermeyecekti.

Sanki panik anımı hissetmiş gibi Thrym aniden nefesini verdi Göğsü adeta bir körük gibiydi ve müthiş bir nefes alıyordu.

Rüzgarın güçlü çekimi ön ve orta sıralardaki beşimizi deve doğru sürükledi. Bu büyük bir geniş alan saldırısının habercisi olmalıydı. Kaçmanın ilk numarası, rüzgar büyüyle emiş gücünü etkisiz hale getirmek olacaktı. Bunu fark eden Leafa sol elini kaldırdı ve bir büyü söylemeye başladı.

Ama onun anlatmaya başladığı andan itibaren başlamazsa bunun zamanında olmayacağı hissine kapıldım.

"Leafa, herkes savunma pozisyonlarına!"

Benim emrim üzerine Leafa büyüü iptal etti, kollarını kavuştu önde durdu ve bacaklarını bükte. Herkes aynı pozisyonu aldı.

Tam o sırada Thrym'in ağzı geniş bir alana elmas tozu püskürttü; bu daha önce kullandığı doğrusal nefes saldırısına hiç benzemiyordu.

Soluk, parlayan bir ışıkla sarılmıştık. Soğuk, Asuna'nın etini deldi ve sanki tenimi kesti. Keskin karıncalanma sesleriyle beş avatarımız donmaya başladı. Kaçmaya çalıştım ama kalın buz tabakası beni yerimde tuttu. Leafa, Klein, Liz, Silica (Pina kollarında sıkıca tutulmuştu) ve ben hepimiz mavi buz heykellerine dönüşmüştük.

Bu aşamada HP çubuğum hala doluydu. Ama bu pek rahatlama sağlamadı. Bu tür bir saldırı ne kadar uzun sürerse, uğrayacağımız zarar da o kadar büyük olur.

Önde Thrym, devasa sağ ayağını yavaş yavaş kaldırıyordu.

Aman Tanrım, aman Tanrım, aman Tanrım, diye bağırdım kendi kendime.

"Haaaaaaa!"

Ayağını bir kükremeyeyle yere çarptı. Şok

Dalga buz heykellerini yuttu, müthiş bir gürültüyle sarsıldı.

Midem bulandı ! Vücudumu kaplayan buz parçalandı. Şok beni neredeyse kör etti.

Yere fırlatıldım, görsel hasar efektleri hızla geçti.

Görüş alanımın en üstünde, sekiz HP çubuğundan beşi aynı anda kırmızıya düştü.

Elbette Thrym'in muazzam saldırısının menzilin dışında kalan arkadaki üç kişi, geri kalanımız hareketsiz kaldığımız için kenarda durmuyordu.

HP'mizin yaklaşık %80'ini kaybettikten hemen sonra, hafif mavi bir ışık aşağı doğru parladı ve yaralarımızı iyileştirdi. Bu, Asuna'nın yüksek seviyeli tam parti iyileştirme büyüsüydü. Büyü mükemmel bir şekilde zamanlanmıştı, hasar aldıktan hemen sonra devreye girecek şekilde önceden yapılmıştı.

Ancak bu oyundaki büyük iyileştirme büyülerinin çoğu zamanla iyileştirme büyüleriydi, yani her saniye toplamın yalnızca bir kısmını iyileştiriyorlardı ve hepsini birden iyileştirmiyorlardı. Şimdi başka bir saldırı alırsak, iyileştirme büyüsü üzerimizde çalışırken bile bizi kolayca yok edebilirdi.

Thrym, bitirici darbeyi vurmaya hazır bir şekilde ilerledi
Ayağa kalktığımızda. Aniden, bir dizi yanan kırmızı ok boğazını örten sakalına doğru fırladı. Saplandılar ve patladılar.

Bu, Sinon'un İki Elle Kullanılan Uzun Yay becerisi olan Patlayan Oklardı.
Bir parçalı fiziksel, dokuz parçalı alev hasarı saldırısı buz devinin zayıflığından kaynaklanıyordu ve HP kaybı gözle görülür şekildeydi.

"Mrrrrn!" diye kükredi Thrym, yön değiştirerek. Hedef alıyordu
Sinon şimdi. Genellikle düşük seviyeli olduğunda temel bir hataydı.

Çit, arkadaki yüksek güçlü hücumcular çok fazla nefret kazandı
Büyük bir saldırı ile patronun saldırganlığını tanklardan uzaklaştırdı
önündeydi, ama burada durum böyle değildi. Sinon kendini kullanmıştı
Bize yeniden toparlanmamız ve iyileşmemiz için zaman kazandıracak bir yem.

"Bize otuz saniye ver, Sinon!" diye bağırdım, bir şifacıya uzanarak.
kesemden iksir çıkardım. Yakınlarda, diğerleri çoktan döküyordu
kırmızı sıvıyı ağızlarına aldılar. Pina zar zor hayatta kalmıştı,
Efendisinin koruma becerisi sayesinde. Aincrad'ın aksine,
Burada evcil hayvan diriltme büyüleriydi, ancak bunların yapılması çok uzun sürdü,
Savaşta neredeyse işe yaramıyorlardı.

Acı verici derecede yavaş yakıt ikmalinin arasında ileri geri baktım
HP'min ve açık mavi cait sith'in Thrym'in vahşi saldırılarından zar zor kaçması.
Sinon ALO'da yeniydi ama refleksleri inanılmazdı. Savunma becerisi
olmayan bir keskin nişancı oynadığı için
GGO, dart konusunda çok fazla deneyim kazanmış olmalı
Yakın mesafeden saldıranlar ona yöneldiğinde.

"...Saldırıya hazır olun," diye emrettim ortaklarıma, bunu görünce
HP göstergem sonunda %80'e ulaşmıştı. Ama kılıçlarımı tekrar savurup
geri sayımı başlattığım anda, şaşırtıcı bir sesle sözüm kesildi.

"Efendim Kılıç Ustası."

Partimizin sekizinci üyesi Freyja'ydı, ben de onu seçtim.
Sumed hala Asuna'nın yanındaydı.

Yapay zekanın kontrolündeki NPC bana tuhaf altın-kahverengi
gözleriyle baktı ve "Bu durumda Thrym'i yenemeyiz." dedi.
Tek umut, halkımızın hazinesidir, bir yerlerde bu topraklarda gömülüdür.
oda. Eğer onu geri alırsam, gerçek gücüm geri dönecek ve ben
"Thrym'i yen."

"T-gerçek güç..."

Bir nefes kadar bir süre ne yapacağımı bilemedim.

Sonra kararımı verdim. Freyja'nın geri kazandığı gücü kullanarak Thrym'in safına katılıp bizi yok etmesinden korkmanın bir anlamı yoktu. Bu gidişle, bir yıpratma savaşına girecektik ve eğer önce yok edilmezsek görevin süresi dolacaktı. Elimize geçen her olasılığı değerlendirmeliydik.

"Tamam. Hazine nedir?" dedim, NPC'nin konuşmamı tanıyabileceği kadar yavaş bir şekilde. Freyja ellerini yaklaşık bir ayak aralya açtı.

"Bu büyüklükte bir altın çekiç."

"...Ha? Bir h-çekiç mi?"

"Bir çekiç," diye tekrarladı. Yarım saniye kadar ona baktım. Sonra odanın sağ arka köşesinde sıkışmış olan Sinon'un sonunda Thrym'in saldırılarından birinden sıçrama hasarı aldığını ve canının neredeyse beşte birini kaybettiğini fark ettim. Onu daha fazla onun aggro'suna dayanmaya zorlayamazdım. Klein, Leafa ve diğerlerine döndüm.

"Git ve onu destekle! Ben hemen sana yetişirim!"

"Elbette!" Samuray cevap verdi, sonra bağırarak hızla uzaklaştı. Birkaç saniye içinde, grup savaşının sesi yeniden başladı ve ben umutsuzca geniş hazine odasına baktım.

Mavi buz duvarlarına karşı yığın yığın parlayan altın eşyalar vardı. Ve ben küçük bir çekiç mi bulmam gerekiyordu?

Elbette, gizli eşyayı bulmak klasik bir görev türüydü, ancak bu samanlıkta iğne aramaya benziyordu!

Görev en az otuz üyeden oluşan bir baskın partisi için tasarlanmış olmalıydı. Bu kadar fazla üye olmadan bunların arasından tek bir eşyayı bulmanın bir yolu yoktu.

"...Yui," dedim, arzulu bakışlarımı yol gösterici cinine çevirerek, ama o sadece başını iki yana sallamakla yetindi.

"Çalışmayacak, Papa. Harita verileri anahtar öğelerin yerlerini içermiyor. Odaya girdiğimizde muhtemelen rastgele oluşturulduğunu düşünüyorum. Hangisinin anahtar olduğunu belirlemenin tek yolu onu Freyja'ya vermek!"

"Harika... İlll..."

Beynimi o kadar çok sıktım ki, kulaklarımdan buhar fışkırmış gibiydi. Ama bu sefer, hiçbir fikir ortaya çıkmadı. Sanki tek umudum yakındaki bir yığının içinde kazmaya başlamak ve büyük ikramiyeyi kazanmayı ummaktı...

Tam o sırada Leafa uzaklardaki savaş alanına doğru baktı ve bağırdı.

"Büyük Birader! Şimşek tipi bir beceri kullan!"

"I-ışık...?"

Bir an geri çekildim, ama hemen ardından sağ elimdeki kılıcı yukarı doğru salladım.

İllüzyon büyüsünün yalnızca temellerini öğrendiğimden beri, Yıldırım hasarı üretmenin benim için tek yolu buydu.

"Seyyy!"

İleriye doğru atıldım, havada bir ön takla attım ve düşerken kılıcı arkadan tutarak aşağı doğru sapladım. Bu, Tek Elle Kılıç kategorisindeki birkaç ağır vuruşlu alan saldırısından biri olan Yıldırım Düşüşüydü: üç parça fiziksel, yedi parça yıldırım.

Bıçağım, beraberindeki silahla birlikte derin bir şekilde yere saplandı.

Gök gürültüsünün kuru çatırtısı. O noktadan itibaren her yöne doğru morumsu kıvılcımlar fırladı. Hemen ayağa kalktım ve gözlerimle tüm nesne yığınlarını keserek hızlıca bir dönüş yaptım...

"...!"

Gördüm. Altın dağının derinliklerinde, hızla titreşen mor bir ışık, patlamamın çağrısına cevap veriyor. Dişlerimi sıktım ve odanın sol üst köşesine doğru koştum. Thrym'in devasa tahtı sağımda, hazine dağına tamamen daldım, paha biçilmez eşyaları parçaladım ve giderken arkama fırlattım.

"...Bu kadar mı?!"

Birkaç saniye sonra, hazine odasındaki daha az etkileyici eşyalardan birine uzandım. Altın kabzası ve mücevherlerle işlenmiş platin bir başı olan küçük bir çekiçti. Onu yakalayıp kaldırdığım an, avatarım olağanüstü bir ağırlıkla battı. Kükredim ve onu yukarı kaldırdım, dönüp bağırdım, "Freyja, burada!"

Ve bu birikmiş ivmeyle, acele ettim. Sonra panikledim. Ya bu, dost bir NPC'ye saldırdığım şekilde yorumlanırsa? Neyse ki, kıvrımlı sarışın sadece ince elini kaldırdı ve ölümcül ağır çekici kolayca yakaladı.

Ama bir sonraki anda, büyük ihtimalle ağırlık yüzünden bir top gibi çömeldi. Uzun, dalgalı saçları yelpaze gibi açıldı ve sırtının açıkta kalan beyaz derisi kırıldı.

...Bekle, bu kötü müydü? Ona yanlış şeyi mi verdim?

O sırada Freyja'nın kısık sesle mırıldandığını duydum.

"...kanat..."

Havada hafif bir elektrik çıtırtısı duyuluyordu.

"...akış...taşıyorum..."

Genç ve güzel bir cadının söylemesi bana tuhaf geldi. Belki de Kardinal Sisteminin dil modülü bazen hatalar yapıyordu? Ama sesi de bozuktı. Daha önceki donuk, kısık ses şimdi daha derin, çatlıyordu.

Bzzp, zapp. Kıvılcımlar giderek daha da şiddetli hale geliyordu. Altın-kahverengi saçları havaya yükseldi, ince beyaz elbisesinin eteği yukarı doğru dalgalanıyordu.

"Taşıyorum... GÜÇLE!"

Üçüncü çığlık artık eski Freyja'ya ait değildi. yol. yol. Bu noktada "balık hissi"nin ötesindeydim ve güzel kadının uzuvlarının ve sırtının kasları ipler gibi şiştiğinde ağızım açık bir şok içindeydim. Beyaz elbisesi paramparça oldu ve yok oldu.

Hiç şüphesiz gizli yeteneği Hiper-Duyular'ı kullanan Klein, tam o anda odanın diğer tarafındaki savaştan uzaklaştı. Sevdiği Freyja'nın tamamen çıplak halini gördüğünde gözleri büyüdü. Sonra çenesi düştü.

Onu suçlayamadım. Şimşekler Freyja'nın her yerinde şakırken, büyümeye başladı. On fit... on beş... Durmayacaktı. Şimdi kolları ve bacakları ağaç gövdeleri büyüklüğündeydi, göğsü Thrym'inkinden bile daha kaslıydı. Sağ elindeki çekiç sahibinin boyutuna ulaşmıştı. Zaten ağır bir cüce savaşçısının bile kullanamayacağı kadar büyüktü ve her yöne yıldırımlar saçlıyordu.

Ve sonra Klein ve ben, bu detayı fark ettik. şimdiye kadarki en büyük, en iğrenç şok.

Aşağı dönük yüzün sert yanaklarından ve çenesinden bir

Uzun, çok uzun, altın rengi—sakal.

"O..."

"Bir adam!"

Odanın iki ucundan iki erkek ılıęı yankılandı.

Klein'ın samuray kodunu harekete geiren tutsak gzellik Artık hareket grnmyordu. Muhteşem, dalgalı kaslara sahip yeni dev, kırklı yaşlarındaki bir vct geliřtirmeciden bařka bir řeye benzemiyordu.

"Raaaaaaaaahhh!"

Dev adam tm odayı sarsan bir kkreme ıkardı. Uzaktaki Kral Thrym'e doęru grleyen bir adım attı, kalın bir deri izmeyele birdenbire belirmiřti.

Korkuyla, parti yelerinin listesinin en altında, tm HP ve MP ubuklarının altında, sekizinci ismi kontrol etmek iin sola baktım.

Bir dakikadan az bir sre nce Freyja'yı okumuřken , řimdi onun yerine farklı bir isim gelmiřti.

Yeni yol arkadaşımızın adı: Thor.

5

Ben bile mitolojiden hiç anlamadığım halde bu ismi daha önce duymuştum.

Odin ve düzenbaz Loki'nin yanı sıra en ünlü İskandinav tanrılarından biri de gök gürültüsü tanrısı Thor'du. Devleri yıldırımlarla deviren bir çekici sallayışının görüntüsü, filmlerde ve oyunlarda sıkça görülen görsel bir motifti.

Leafa'nın bana daha sonra anlattığına göre, İskandinav mitolojisinde Thor'un çekicini devlerin kralı Thrym'den geri almaya gittiğine dair bir hikaye varmış. Hikayede Thor, tanrıça Freyja kılığına girmiş ve Thrym'in karısı olmayı teklif ediyor. Kutlamada, kimliğini birkaç kez kaybetmesine rağmen, gerçek kimliği Loki'nin akıllıca açıklamalarıyla gizli kalıyor ve sonunda çekicini geri aldığı anda Thrym'i ve tüm devlerini tek tek eziyor, komik olduğu kadar acımasız bir hikaye. Bu yüzden büyük ihtimalle Cardinal bu miti toplamış ve isteğe bağlı bir alt hikaye olarak göreve eklemek için biraz yeniden düzenlemiş.

Başka bir deyişle, eğer orada bulunan biri hikayeyi gerçekten biliyorsa, Freyja'nın Thrym'in gizli ajanı olmadığını isim ortaya çıktığı anda anlamış olurlardı. Klein'ın dürüst içgüdülerine ve onu hücrede kurtardığı için samuray koduna hala minnettardım—Freyja'nın gerçek kimliğini öğrendikten sonra ne hissettiğine bakmaksızın.

"Rrrgh... Korkak dev! Şimdi değerli Mjolnir'imın çalınmasının bedelini ödeyeceksin!"

Gök gürültüsü tanrısı Thor devasa altın çekici kaldırdı

Sağ elinde tuttuğu kılıcını kalın zemine öyle sert bir şekilde fırlattı ki, sanki onu delecekmiş gibi görünüyordu.

Don kralı Thrym ellerine üfledi ve buzdan bir savaş baltası çıkardı. Silahı savurdu ve geri ateş etti, "Hain tanrı, bu sapkın yalanı pişman edeceksin! Seninle işim bittiğinde sakalını kesip Asgard'a geri göndereceğim!"

Şimdi bunu düşündüğümde, Thrym, Freyja'nın bir gerçek bir tanrıçaydı ve evliliklerini dört gözle bekliyordu. Kötü adam olabiliirdi ama öfkelenmeye hakkı vardı.

Odanın ortasında, altın ve mavi sakallı iki dev buluştu, altın çekiç ve buzlu savaş baltası çarpıştı. Çarpma tüm kalenin titremesine neden oldu. Bu arada, geri kalanımız hala Freyja'nın büyümesinin ve cinsiyet değiştirmesinin şokuyla boğuşuyorduk. Odanın arkasında, Sinon iyileşmesini bitirdi ve gruba seslendi.

"Thor dikkatini çekerken hepimiz saldıralım!"

Kesinlikle haklıydı. Thor'un savaşın sonuna kadar bize yardım edeceğinin garantisi yoktu. Kılıçlarımı savurdum ve bağırdım, "Tam saldırı! Kullanabildiğin tüm kılıç becerilerini kullan!"

Yedimiz birden atıldık ve her yönden Thrym'e doğru ilerledik.

"Hayır!"

Klein katanasını yukarıdan ve özellikle sert bir savaş çığılığıyla hücum ederken gözlerinin uçlarından bir şey parlıyormuş gibi hissettim, ancak savaşçımın merhameti bunu görmemiş gibi davranmamı sağladı. Beceri gecikmesini görmezden gelerek, üç veya daha fazla vuruş yapabildiğimiz her kılıç becerisiyle Thrym'in bacaklarına saldırdık. Asuna esasını bir rapier ile değiştirmişti ve Aşil'ine dövme yapıyordu

tendon. Yanında, Lisbeth ayak parmağının ucuna vuruyordu topuz.

"Gr...rrgh...!"

Thrym acı içinde homurdandı, sendeledi ve dizinin üzerine düştü. Sarı Etkisi tacının etrafında dönüyordu, sersemlemişti.

"İşte bu!" diye bağırdım ve hepimiz en büyük kombolarımızı sergiledik. Parlak ışık parlamaları çıplak gövdesini sardı. Başının üstünden şiddetli bir turuncu ok yağmuru düştü.

"Hrrng! Geldiğin derinliklere geri dön, dev
"Kral!" diye kükredi Thor, çekicini Thrym'in kafasına indirerek. Taç çatladı ve uçuş gitti ve tamamen dokunulmaz görünen patron yüz üstü yere düştü.

HP göstergesi çoktan bitmişti. Devasa uzuvları ve sakalının ucu çıtırdamaya ve buza dönüşmeye başlamıştı.

Siyah göz yuvalarında parıldayan mavi ışık soldu, yok oldu. Tam o sırada, karışık bıyıkları aralandı ve derin bir ses çıkardı.

"Nwa-hah-hah...Zaferinizin tadını çıkarın, küçük böcekler. Ama göreceksiniz...Aesir'e güvendiğiniz için pişman olacaksınız...çünkü onlar gerçek p—"

Zumm! Thor güçlü bir şekilde yere vurdu, ayağı buz devini deldi. Olağanüstü ölçekte bir Son Alev animasyonu patladı ve dev buz sayısız buz parçasına dönüştü. Ellerimizi darbenin basıncına karşı kaldırdık ve birkaç adım geri çekildik. Yukarıdaki yüksekliklerden Thor bize altın gözleriyle bir bakış fırlattı.

"...Teşekkür ederim, peri savaşçıları. Hazinemi kaybetmenin utancından sonra şimdi onurumu geri kazandım. Bir

ödül."

Diğer elindeki devasa, güzel çekicin kabzasına dokunmak için sol elini kaldırdı. İçine gömülü değerli taşlardan biri gevşedi, parlamaya başladı ve bir insanın kullanabileceği büyüklükte bir çekice dönüştü.

Thor, küçültülmüş bir versiyonu olan bu altın çekici fırlattı orijinali Klein'a.

"Adil savaşlarınız için Mjolnir, Yıldırım Çekici'ni kullanın. Ve şimdi— elveda."

Tanrı sağ elini salladı ve soluk bir şimşek çakması odanın her yerine yayıldı. Gözlerimizi refleksif bir şekilde kapattık ve açtığımızda, orada kimse yoktu. Küçük bir iletişim kutusu bir üyenin ayrıldığını duyurdu ve sekizinci HP/MP bar seti gitmişti.

Thrym'in düştüğü noktada, partinin geçici envanterine otomatik olarak kaydedilen eşyalardan oluşan gerçek bir şelale düşüyor ve kayboluyordu.

Yağma yağmuru dindiğinde, patron odasındaki ışık daha parlak parladı ve karanlığı dağıttı. Ne yazık ki, duvarları kaplayan altın hazine dağ sırası da yok oldu. Öte yandan, hepimizin eşyalarla dolup taşıtığımızı ve zaten hiçbirini yanımıza alamayacağımızı hissettim.

"...Oh be..."

Hafif bir iç çekişle Klein'a doğru yürüdüm ve elimi onun üzerine koydum. omzuna. "Efsanevi silah için tebrikler."

"...Ve işte buradayım, Çekiç becerilerimde tek bir noktam bile yok," diye cevapladı katana kılıç ustası, yüzü gülmekle yarı yarıya kesişti

ve ağlayarak çekici tutarak göz kamaştırıcı bir aura etkisi yaratarak parladı. Ona büyük bir gülümseme verdim.

"Eh, Liz'in buna sahip olmaktan çok mutlu olacağından eminim. Ah, bekle, muhtemelen külçeler için eritecektir..."

"Hey! Ben bile bu kadar israfçı olmam!" diye karşılık verdi Lisbeth.

Asuna ciddi bir ifadeyle, "Ama Liz, eğer efsanevi bir şeyi eritirsen inanılmaz sayıda orichalcum külçesi elde ettiğini duydum." dedi.

"Ne, gerçekten mi?"

"H-hey, ona vereceğimi henüz söylemedim!" diye sızlandı Klein, çekici kavıyordu. Gruptan bir kahkaha dalgası yükseldi.

Ama tam o anda öyle bir kükreme duyuldu ki, içim titredi, buz zemin sarsıldı ve sallandı.

"Aaaah!" diye bağırdı Silica, üçgen kulaklarını indirerek.

Yanında, kuyruğu S şeklinde bükülmüş olan Sinon bağırdı, "Hareket mi ediyoruz?! Hayır, yüzüyor muyuz!"

Gecikmeli de olsa bir gerçeğin farkına vardım.

Thrymheim sarayı yavaş yavaş yükseliyordu, canlı bir varlık gibi titriyordu. Ama neden—Hayır—Eğer—

Leafa boynundaki madalyona baktı ve haykırdı, "B-Büyük Birader! Görev hala devam ediyor!!"

"Ne-ne?!" diye haykırdı Klein. Onun hissini paylaşıyordum. Don devlerinin başı olan Thrym'i yenmenin görevin sonu olacağını varsaymışım—ama sonra Urd'un, buz devlerinin kraliçesinin tam sözlerini hatırladım.

Göl, bize görevi verdiğiinde.

Thrymheim'a sızın ve Excalibur'u kaideden çıkarın.
"Thrym'i yen." Başka bir deyişle, o korkunç patron yol boyunca sadece bir engeldi...

"Son ışık yanıp sönüyor!" diye haykırdı Leafa neredeyse.

Yui, "Baba, aşağı doğru inen bir merdiven var" diye yanıtladı.
Tahtın arkasında saklandı!"

"...!!"

Cevap verecek zaman yoktu. Kraliyet tahtına koşmaya başladım.

Bir sandalye gibi görünüyordu, ancak Thrym'in kişisel koltuğu olarak, aslında daha çok bir kulübeye benziyordu. Bu kadar acil bir durum olmasaydı, koltuk kısmına kimin tırmanabileceğini görmeye çalışarak eğlenebilirdik, ancak bu sefer, sadece sol taraftan koştum.

Yui'nin dediği gibi, arkada buz zemine doğru aşağı inen küçük bir merdiven vardı. Bir buz devi için çok küçüktü ama tek bir insanın—yani bir perinin—geçebileceği kadar büyüktü. Yoldaşlarımla ayak sesleri yaklaşırken karanlık açıklığa daldım.

Merdivenlerden aşağı doğru üçer basamak atlayarak atlarken aklım çılginca çalışıyordu. Urd'un görevinde başarısız olursak -yani aşağıdaki zemindeki oyuncular katliam görevlerinde başarılı olursa- Thrymheim'ın buz sarayı yukarıdaki Alne şehrine yükselecekti. Ancak Alfheim'ı işgal etmeye çalışan kral Thrym artık ortalıkta yoktu. Belki de hiçbir şey olmamış gibi hayata geri dönecekti. Ancak Kardinal Sistem'in ayrıntılara olan takıntısı göz önüne alındığında, böylesine güçlü bir hikaye ilerlemesiyle devam edeceğini hayal edemiyordum.

Bu arada sanki aklımdan geçenleri okuyormuş gibi Leafa'nın sesi

Merdivenlerden aşağı koşarken omzumun üzerinden geldi.

"...Dinle, Büyük Birader. Sadece birkaç belirsiz ayrıntıyı hatırlıyorum... ama orijinal İskandinav mitolojisinde Thrym'in aslında Thrymheim'in efendisi olmadığından oldukça eminim."

"Bekle... ne?! Ama isim..."

"Evet, biliyorum. Ama efsanede, o Th...Th..."

Leafa ismi telaffuz etmeye çalışırken, Yui dış Net'e bağlanıp bir arama yapmış olmalı ki, "Thjazi. Efsanede, Urd'un bahsettiği altın elmayı isteyen aslında Thrym değil, Thjazi'ydi. Ve ALO'da , görevde katliam görevini gerçekten sunan NPC'nin Jotun-heim'daki en büyük kalede bulunan Arşidük Thjazi olduğu anlaşılıyor."

"...Yani, yerine geçecek kişi zaten en başından beri oradaydı..."

Yani Thrymheim Alne'ye yükselirse, bu Thjazi herif muhtemelen gelip gerçek son boss olarak tahta oturacaktı. Cardinal'in aslında şehri yok etmeye ve Alne Yaylalarını fethetmeye çalıştığını hissetmekten kendimi alamadım, ama şimdi pes etmeye hiç niyetim yoktu. Excal-ibur'u çok istediğimden değil, dostumuz Tonky'e borçlu olduğumdan. Ve anlaşmadan efsanevi bir kılıç alırsam, şikayet etmeyecektim...

Bu arada, kalenin içinden geçen titreşimler daha da şiddetleniyordu. Zaman zaman hızda elle tutulur bir değişim oluyordu, sarayın Jotunheim toprağını oyduğu açıkça belli oluyordu. Nefesimi tuttum ve neredeyse spiral merdivenden aşağı düşüyordum, o kadar hızlı koşuyordum ki.

"Baba, çıkış beş saniye sonra!"

"Tamam!" diye bağırdım ve görüş alanıma giren parlak ışığa doğru hızla koştum.

Buzun içine oyulmuş sekiz yüzlü bir alandı - başka bir deyişle, taban tabana yerleştirilmiş iki piramit gibiydi. Esasen, bir mezar odasıydı.

Duvarlar çok incedi, alt kısımları aşağıdaki Jotunheim haritasının net bir görüntüsünü sunuyordu. Etrafımızda mağaranın tavanından düşen kayalar ve kristaller vardı. Spiral merdiven mezar odasının ortasından geçip en derin noktaya iniyordu.

Ve sonunda derin, saf bir altın ışık parıltısı.

Tonky'ye binip Jotunheim'dan kaçtığımızda Leafa ile gördüğüm ışıkla aynıydı, ters buz piramidinin tabanında parılıyordu. Bir yıl sonra, sonunda ona ulaşmıştım.

Merdivenler sonunda bitti ve yedimiz aşağı doğru yürüdük. etrafında yarım daire oluşturun.

Dairesel zeminin ortasında, kenarı yaklaşık yirmi inç olan bir buz kaidesi vardı. Ortada küçük bir şey sıkışmış gibi görünüyordu. Daha yakından baktığımda, bunun ince, yumuşak görünümlü bir ağaç kökü olduğunu fark ettim. Sayısız narin küçük lifler birbirinin etrafına dolanmış, tek bir kalın kök oluşturun.

Ancak bir noktadan sonra, iki santim genişliğindeki kök temiz bir şekilde kesildi. Kesiğin sebebi, narin rünlerle detaylandırılmış ince, keskin bir bıçaktı—bir kılıç. Parılayan altın kılıç yukarı doğru uzanıyordu, öyle ki yarısı buz kaidesinden dışarı çıkmıştı. İnce şekilli bir eklem koruyucusu ve pürüzsüz siyah deriden bir kabzası vardı. Kabzada büyük bir gökkuşağı değerli taşı parlıyordu.

Bir zamanlar tam olarak buna benzer bir kılıç görmüştüm. Aslında, onu tutmuştum

kendim.

ALO'yu kendi hırsları için bir araç gibi gören adam, beni parçalamak için GM ayrıcalıklarını kullanarak onu üretmeye çalışmıştı. Ancak bu ayrıcalıklar zaten bana aktarılmıştı, bu yüzden kılıcı yarattım ve ona fırlattım, böylece mücadelemizi bitirebilirdik.

O zamanlar, dünyanın en güçlü kılıcını tek bir komutla yaratmak beni devrimle doldurdu. Bir gün o kılıcı doğru yollarla aramazsam, bu eylemi asla geri alamayacağımı hissettim. Evet, büyük ölçüde tesadüf eseri olmuş olabilir, ancak zamanı sonunda gelmişti.

...Beklediğim için özür dilerim, sessizce kılıca söyledim ve bir tane aldım. Efsanevi kılıcın, Kutsal Kılıç Excalibur'un kabzasını almak için öne çıkın.

"...!!"

Bütün gücümle çekiştirdim.

Ama kılıç tamamen hareketsizdi, sanki kaideyle - piramit kalenin kendisiyle - kaynaşmış gibiydi. İki elimle kavradım, ayaklarımı yere dayadım ve tüm vücudumla kaldırdım.

"Hiiiiiiiiiiii...ha...!!"

Sonuç aynıydı. Sırtımdan aşağı iğrenç bir ürperti yayıldı.

SAO ve GGO'nun aksine , güç ve çeviklik gibi sayısal istatistikler ALO'da görüntülenmedi . Herhangi bir silah veya zırhı donatmak için gerekenler belirsizdi, "kullanımı kolay", "biraz zor", "gerçekten kontrol altında değil", "kaldırması bile zor" gibi belirsiz aşamalardan daha ayrıntılı değildi. Bu yüzden birkaç oyuncu, açıkça kendileri için çok ağır olan harika silahlarla sonuçlandı, ancak vazgeçmek için çok inatçıydılar, aşırı güçlerini kullanmaya devam ettiler.

ağırlık ekipmanı ve sonuçta bunun sonucu olarak acı çekti.

Ancak bunun bir oyun olduğu ve her şeyin temelinde sayılar olması gerektiği düşünüldüğünde, bunların yalnızca gizli istatistikler olduğu anlamına geliyordu. Irk ve vücut büyüklüğüne göre belirlenen temel değerler, beceri artışları, büyümlü teçhizat bonusları, destek büyüğü vb. tarafından etkilenebilir ve farklı yönlerle itilebilir. Sadece temel istatistiklere bakıldığında, Klein gibi bir semender, spriggan gibi bir semenderden biraz daha yüksek olurdu Ben.

Ama bir katana kullandığı ve keskinliğe ve doğruluğa güvendiği için Kesmelerinde, becerileri ve teçhizatıyla çeviklik etkilerine doğru eğildi. Ve ben ağır kılıç kullanmayı sevdiğimden, ayarlamalarımın çoğu gücümü etkiledi. Sonuç olarak, yedimiz arasında, kesinlikle en yüksek güce sahip olan bendim. Yani, eğer kılıcı hareket ettiremezsem, başka hiç kimse onu kurtaramazdı. O kadar belirgindi ki kimse denemeyi teklif bile etmedi.

Ama arkadan bir ses duyuldu.

"Denemeye devam et, Kirito!"

Asuna'ydı. Liz, "Neredeyse başardın!" diye bağırdı. Anında Leafa, Silica ve Klein da kendi tezahüratlarıyla katıldılar.

Sinon bağırdı, "Bana ruhunu göster!" Yui, "Hadi, Papa," diye haykırdı, toparlayabildiği kadar yüksek bir sesle ve Pina, "Krrururu!" diye bağırdı.

Bu partiyi ilk başta ben topladığım için, şimdi durmayacaktım. İstatistiksel olarak alabileceğim kadar bilgim vardı, bu yüzden gerisi coşku ve irade gücüne bağlıydı. İstatistiklerimin sayısal olarak yetersiz olmadığına inanmak zorundaydım; sadece güç ve zamanlamayla doğru miktarı açığa çıkarmam gerekiyordu. Tek cevap tüm kaslarımla çekmekti - tüm zihinsel irade gücümle.

Görüşüm beyaza dönmeye başladı, gözlerimin önünde ışıklar çaktı ve anormal beyin kalıpları nedeniyle AmuSphere'in beni otomatik olarak devre dışı bırakmasına neden olup olmayacağımı merak etmeye başladım, o zaman—

Bir şey çatladı. Ellerimde hafif bir titreşim hissettim.

"Ah!" diye bağırdı biri.

Ayaklarımın dibindeki kaideden güçlü bir ışık yayılmaya başladı ve görüşümü altınla kapladı.

Sonra, herhangi bir sesten daha derin ve daha muazzam bir çarpma sesi duyduğum en büyük etki kulaklarımı deldi. Vücudum geriye doğru gerildi ve her yöne fırlayan buz parçalarının arasında, sağ elimdeki kılıç havada parlak altın bir yay çizdi.

Altı arkadaşım vücudum geriye doğru uçarken beni sabitlemek için uzandılar. Kılıcın muazzam ağırlığıyla mücadele ederek yukarı baktım ve onların aşağı bakışlarıyla karşılaştım. Ağızları büküldü ve gülümsemeye dönüştü, gürültülü tezahüratlar yapmaya hazırды - eğer bir an sonra olanlar olmasaydı.

Küçük ağaç kökü buz kaidesinden kurtuldu. Yükseldi havaya doğru uzanıp uzamaya, büyümeye başladı. İncecik küçük tüyler gözlerimin önünde aşağı doğru yayıldı. Kökün kopmuş ucundan taze bir büyüme çıktı, doğrudan yukarı doğru yarıştı.

Yukarıdan güçlü bir kükremlere yaklaşıyordu. Yukarı baktığımda, geldiğimiz delikten aşağı doğru hızla akan bir şey gördüm, spiral merdiveni parçalıyordu. Daha fazla kökü vardı. Thrymheim'ı yerinde tutan Dünya Ağacı'nın kökleri.

Kalın kökler, kaideden kurtulan çok daha küçük olana dokunmak için odayı yırttı. Birbirlerine dolandılar ve kaynaştılar.

Sonra, sanki o ana kadar hissettiğimiz tüm sarsıntılar sadece bir haberciymiş gibi, Thrymheim'da gerçek bir şok dalgası yayıldı.

"Vay canına! O... parçalanacak!" diye kükredi Klein ve hepimiz Etrafımızdaki buz duvarlarında milyonlarca küçük çatlak yayılırken, birbirimize tutunduk.

Bir dizi kulak tırmalayıcı patlama oldu. Kalın buz duvarlarının at arabası büyüklüğündeki parçaları sağa sola dağıldı ve aşağıdaki Büyük Boşluğa doğru düştü.

"Thrymheim'ın kendisi çöküyor! Kaçmalıyız, Papa!" Yui yukarıdan meledi. Sağ tarafıma Asuna'ya baktım ve o da bana baktı.

Hep bir ağızdan, "Ama merdiven yok ki!" diye bağırdık.

Odaya indiğimiz spiral merdiven, Dünya Ağacı'nın devasa köklerinin saldırısıyla iz bırakmadan yok olmuştu. Ve geldiğimiz yoldan geri dönmek için son sürat yarışsak bile, yapabileceğimiz en iyi şey o açık terasa geri dönmektir.

"Köklere tutunmaya ne dersin?" diye sordu Sinon, kaosa rağmen sakinliğini koruyarak. Başını kaldırıp omuz silkti. "Aslında... boş ver."

Yukarıdaki toprağa bağlı kökler odanın yarısına kadar uzanıyordu, ancak üzerinde durduğumuz dairesel diske en yakın olan küçük kılcal kökler bile otuz fit uzaktaydı. O kadar uzağa zıplayamazdık.

"Hey, Dünya Ağacı! Bu hiç de düşünceli bir hareket değil!" diye bağırdı Lisbeth, yumruğunu yukarı doğru kaldırarak, ama aslında bir ağaçla konuşuyordu. Ne yapacaktı, özür mü dileyecekti?

"Awwright...Muhteşem Klein's Olympic'i keşfetmenin zamanı geldi

Madalya kazandıran yüksek atlama becerileri!"

Samuray ayağa kalktı ve koşmaya başladı—ama Dairesel platformun genişliği yirmi fitten bile kısaydı.

"Hayır, aptal, yapma-"

Ama onu durduramadım. Klein yaklaşık yedi fit yükseklikte güzel bir Fosbury flopuna kendini fırlattı. Zayıf koşu başlangıcı göz önüne alındığında, aslında oldukça etkileyiciydi, ancak yine de köklere çok uzaktı. Havada sert bir parabol çizdi ve zeminin ortasına çarptı.

O darbenin şoku -ya da hepimiz öyle sandık- duvarlarda bir dizi yeni çatlak oluşmasına neden oldu. Odanın tabanı, Thrymheim'ın en alt ucu, sonunda sarayın geri kalanından ayrıldı.

"K-Klein, aptal!" Roller coaster'lardan nefret eden Silica lanetlendi ve yedi oyuncu, bir cin ve bir evcil hayvan, küçük dairesel bir buz silindirin üzerinde serbest düşüşe geçti.

Eğer bu bir slapstick manga olsaydı, hepimiz oturup tadını çıkarabilirdik. Sahne sırasında bir fincan çay.

Ama bir VRMMO'da yüksekten düşmek aslında oldukça korkutucuydu. Elbette, Alfheim'da bulutların arasında uçabildik, ama bu güvenilir kanatlarımız sayesindeydi. Bir zindan gibi uçamayan bir durumdaki bir oyuncu, on beş fitlik bir sıçrayıştan bile oldukça korkardı. Ben bile bunu yapmayı sevmezdim.

Böylece yedimiz de buz çemberine tutunduk ve var gücümüzle çığlık attık.

Etrafımızdaki havada, bizimle aynı anda kopan diğer devasa buz parçaları şiddetle çarpışıyor ve daha küçük parçalara ayrılıyordu. Yukarıda, devasa Thrymheim

parçalara ayrılıyor, her çatlak Dünya Ağacı'nın köklerinin daha fazla serbest kalmasını sağlıyor.

Sonunda tereddütle çemberin kenarından aşağıya, aşağıda ne olduğuna baktım.

Üç bin fit aşağıda—şimdiye kadar bundan daha az—Jotunheim'ın yüzeyi belirdi, Büyük Boşluk kocaman açılıyordu. Üzerinde olduğumuz disk, deliğin merkezine doğru gidiyordu.

"Acaba aşağıda ne var?" diye düşündü Sinon.

"Mm-belki de Urd'un dediği gibidir ve bu N-Nifl'e kadar gider.
"Hey!" diye cevap verebildim.

"Umarım çok soğuk değildir..."

"Bahse girerim ki kesinlikle f-dondurucudur! Burası f-don devlerinin y-evidir!"

Konuşma sonunda bana biraz irade gücü verdi, bu yüzden Ex-calibur hala elimdeyken sola dönüp Leafa'ya sordum, "Katliam görevi nasıl gidiyor?"

Atkuyruğu düşüşün hızlanmasıyla dimdik yukarı doğru kalkan peri kızı, çığlık atmayı anında bıraktı - sevinçten çığlık atıyor olabileceğini düşündüm - ve boynundaki madalyona baktı.

"Ah...vaktinde yetiştik, Büyük Birader! Hala bir ışık kaldı! Ah, iyi..."

Tüm kalbiyle gülümsedi, kollarını açıp sarıldı
ben de onun başını okşadım.

Dünya Ağacı eski haline kavuştuğundan, bu Kraliçe Urd ve akrabalarının da eski hallerine kavuşacakları anlamına geliyordu.

güç ve insansı Deviant Tanrılar artık onları avlamayacaktı. Bu, Büyük Boşluğa düşüp yarı yolda ölsek veya Niflheim'a kadar düşsek bile, fedakarlığımızın boşa gitmeyeceği anlamına gelirdi.

Aklımdaki tek endişe, ellerimde sıkıca tuttuğum Excalibur'du. Büyük soru, görevi henüz tamamlamadıysam kılıcı gerçekten elde etme hakkını kazanıp kazanamayacağımdı. Muhtemelen Urd ile canlı bir şekilde buluşmam ve görev tamamlama düğmesinin çevrildiğinden emin olmam gerekiyordu.

Leafa'nın arkasından penceremi açıp Ex-calibur'u yine de içeri saklamaya çalıştım. Şüphelendiğim gibi kılıç menüye sokma girişimime direndi.

Hey, kılıcım meşru bir şekilde elimde. Hepsi bu kadar önemli. Eğer onu tutamazsam, bu gösterişli, altın rengi efsanevi görünüm zaten benim tarzım değil, dedim kendi kendime, zayıf bir ekşi üzüm savunması.

Birden Leafa boynumdaki tutuşundan kurtuldu.

"...Bir şey duydum."

"Ha...?"

Tüm konsantrasyonumu dinlemeye verdim, ama duyduğum tek şey rüzgarın uğultusuydu. Yer seviyesi artık çok daha yakındı. Boşluğa çarpmadan önce en iyi ihtimalle altmış saniyemiz vardı.

"Yine geldi!" diye bağırdı ve dikkatlice Düşen diskin üzerinde ayağa kalk.

"H-hey, dikkatli ol..." Bunu duyduğumda bağırmaya başladım.

Uzaktan gelen bir feryat gibiydi: Kwooo...

Etrafıma irkilerek baktım. Etrafımızdaki düşen buz parçalarının ötesinde, uzak güney gökyüzünde, küçük beyaz bir ışık yaklaşıyordu. Yaklaştıkça balık benzeri bir gövde, dört çift kanat ve uzun bir burun gördüm.

"Tonkyyyyyy!" diye seslendi Leafa, elleri ağzının etrafında. Tekrar karşılık olarak inledi. Bu işi bitirdi. Bizi Thrymheim'in girişine ulaştıran uçan Deviant Tanrı Tonky'di.

Şimdi çok açıktı: Bizi oraya kadar bıraktı, bu yüzden bizi alması mantıklıydı. Keşke acele etse...

"B-bu taraftan, bu taraftan!" diye bağırdı Liz ve Asuna da el salladı. Silica Pina'nın tüylerinin arasından, yüzünün gömüldüğü yerden utanarak başını kaldırdı ve Sinon sinirle kuyruğunu salladı.

Hala ultra yüksek atlamadan sonra düştüğü pozisyonda uzanan Klein sonunda başını kaldırıp sırtı ve başparmağını kaldırdı.

"Heh heh... Bunun olacağını biliyordum... O adamın gelip bizi son saniyede kurtaracağını biliyordum..."

Yalancı! diye öfkeyle düşündüm ve şüphelendim ki herkes bana katıldı. Aslında, hepimiz onu unutmuştuk. Görev bilincine sahip, kahraman Deviant Tanrı, hepimizi çarpmadan önce kucaklamak için bolca vakti varken, giderek daha da yaklaşıyordu.

Diskin etrafındaki tüm düşen buzlar nedeniyle Tonky doğrudan yanımıza yanaşamadı; bunun yerine, yaklaşık beş metre ötede bir havada asılı kaldı. Ancak çok ağır bir oyuncu bile bu atlayışı yapabiliirdi.

Leafa, Tonky'nin sırtına zahmetsizce atlayan ilk kişi oldu. Bunu yaparken neredeyse mırıldanıyordu. İki elini de bize doğru uzattı ve bağırdı, "Silika!"

Silica daha sonra Pina'nın bacaklarını iki eliyle tuttu ve

atlamadan önce garip bir koşu başlangıcı yaptı. Pina, Silica'yı altında sallandırarak kaldı ve havada kalma süresini artırmak için kanatlarını çırpı. Bu, yalnızca uçan bir evcil hayvanı olan bir evcilleştiricinin övünebileceği bir ayrıcalıktı. Uçtu ve Leafa'nın üzerine güvenli bir şekilde indi. kollar

Bir sonraki sıçrayış Lisbeth'ti, cesur bir "Traaah!" ile . Ve Asuna zarif bir uzun sıçrama ile tam alçak. Sinon, Tonky'nin kuyruğunun yanına inmeden önce çift dönüşle bile hava attı.

Klein bana gergin bir şekilde baktı ve ben de ona ilerlemesini işaret ettim.

"Awwright, güzelimi görmeye hazır ol-" diye başladı, zamanlamasını ayarlayarak. Sırtına vurdum. Çırpınan başlangıcının sonundaki sıçrama biraz kısa geliyordu, ama Tonky hortumunu uzattı ve Klein'ı havada yakaladı.

"Ne-ne?! Aman Tanrım!!" diye bağırdı.

Onu görmezden gelip aşağıya baktım. Yarı saydam buz diskinin ötesinde, Büyük Boşluk tüm görüşümü yutmakla tehdit ediyordu. İleriye baktım, hızlı bir koşuya başladım—sonra korkunç bir farkındalığa vardım.

Atlayamadım.

Ya da daha doğrusu, kollarımda sıkı sıkı tuttuğum Kutsal Kılıç Excalibur'un muazzam ağırlığıyla beş yarda zıplayamıyordum. Burada dururken çizmelerimin buza battığını hissediyordum.

Tonky'nin sırtında, herkes beni fark etmiş gibiydi

kaygı

"Kirito!" diye haykırdılar tutkulu haykırıışları. Başım öne eğik, güçlü, anlık bir şüpheyle boğuştu.

İki seçeneğim vardı: Excalibur'u tutarken düşüp ölmek ya da...

kartla ve yaşı. Bu beş yardalık boşluk bir oyuncu olarak açgözlülüğümün ve saplantımın bir testi miydi, gerçekten sadece bir tesadüf müydü? Yoksa Kardinal Sistem tarafından kurulmuş bir tuzak mıydı...?

"Baba..." Yui endişeyle başımın üstünden mırıldandı. Geri döndüm.

"...Kahretsin Kardinal!" diye küfrettim yüzümü buruşturarak.

Bir sonraki an elimdeki kılıcı bir kenara fırlattım.

Aniden, vücudum bir tüy kadar hafif hissetti. Altın parıltısı görüş alanımdan dönerken parladı.

Kısa bir öne geçtim, gerildim ve sıçradım, havada döndüm. Tüm ağırlığına rağmen Excalibur, bir anka kuşunun kanadından düşen bir tüy gibi yavaşça düştü, sonsuz deliğe doğru parladı.

Tonky'nin üzerine arkaya doğru indiğim anda, sekiz kanadı genişçe açıldı. Kendimi yavaşlayarak sırtına bastırırken hissettim. Yaratık, bizim düz kalmamızı sağlamak için disk ile birlikte düşüyordu, şimdi ise havada asılı kalarak düşüşümüzü durdurdu.

Asuna yanıma gelip omzuma vurdu. "Gidebiliriz
"geri dönüp bir ara al."

"Koordinatlarını belirleyeceğim!" diye güvence verdi Yui.

"Evet... iyi fikir. Eminim bir yerlerde beni bekliyor olacaktır."
"Niflheim'da," diye mırıldandım, bir zamanlar elimde tuttuğum dünyanın en güçlü kılıcına sessizce veda etmeye hazırlanırken.

Ama bu, önüme çıkan mavi saçlı caith Sith tarafından yarıda kesildi. Omzundan kocaman yayını çıkarıp dar, gümüş bir ok taktı.

"İki yüz metre," diye mırıldandı, hızlı bir büyü mırıldanarak.

Beyaz ışık okun etrafını sardı.

İnanamarak izlerken okçu/keskin nişancı Sinon okunu geri çekti.

Kırk beş derecelik bir açıyla, düşen Excal-ibur'un çok altında, okları fırlattı. Ok fırladı ve arkasında havada garip bir gümüş çizgi bıraktı - Okları Geri Alma, her ırktan okçu için ortak bir büyü. Esasen oka son derece elastik, yapışkan bir iplik yapıştırdı. Bu, normalde kaybolacak okları geri almanıza ve uzaktaki nesneleri erişebileceğiniz yere çekmenize olanak tanıyan kullanışlı bir büyüdü, ancak iplik okun yayını bozdu ve bir hedef bulma yeteneği yoktu, bu yüzden sadece yakın mesafeden isabetliydi.

Sonunda Sinon'un ne demek istediğini anlayınca, "Sen bile bunu başaramadın" diye düşünmeden edemedim .

O bile bunu yapamazdı. Bu mesafe, Liz'in kendisi için yaptığı yayın etkili menzilinin iki katıydı. Ve menzil içinde bile, bir sürü olumsuz faktör vardı: dengesiz zemin, düşen buz, hareket eden bir hedef.

Fakat—fakat, fakat, fakat.

Altın ışığın düşme noktası ve gümüşün alçalması
İplik sanki diğerine doğru çekiormuş gibi, daha da yakınlaştı, yakınlaştı...

Ve küçük bir thack ile çarpıştı .

"Ha!"

Sinon sağ eline bağlı sihirli ipi çekti. Altın ışık aniden yavaşladı, sonra durdu ve yükselmeye başladı. Küçük ışık noktası giderek büyüdü ve uzadı, ta ki tekrar bir kılıca benzeyene kadar.

İki saniye sonra, az önce verdiğim efsanevi silah

Sinon'un avucuna saplanmış ebedi bir veda.

"Vay canına, çok ağırmış," diye homurdandı caith Sith, iki eliyle onu sabitledikten sonra gruba döndü.

"Ş...Ş...Ş..."

Yedi ses mükemmel bir uyumla yankılandı.

"Sinon çok havalı!"

Grubun hayranlığına bir seğirmeyle karşılık verdi. Üçgen kulakları vardı, elleri kılıçla doluydu, sonra bana baktı ve hafifçe omuz silkti.

"Bu kadar zavallı görünme. Alabilirsin."

Görünüşe göre alnımda sihirli kalemle Bana ver! yazan dev bir mesaj vardı. Masum görünmeye çalışarak bakışlarımı kaçırdım, ama Sinon homurdanarak kılıcı uzattı.

Hafif bir déjà vu hissettim. İki hafta önce Sinon, GGO'daki Bullet of Bullets turnuvasının battle royale final turunun sonunda tam olarak aynı hareketi yaptım.

Otomatik olarak almıştım, beni silecek bir plazma bombası tüm HP'mi tek seferde bitirdim ve ikimiz de birlikte ölebilmek için aramızda tuttuk - biraz uğursuz bir son, itiraf etmeliyim. Net'in geri kalanının o sahneye nasıl tepki verdiği bakmaya çok korkmuştum.

Ama bu sefer kılıç patlamayacaktı. Umarım.

"Teşekkürler," dedim ve kılıcı almak için ellerimi uzattım. —son saniyede geri çekildi.

"Ama önce bana bir söz ver."

Ve ALO'ya geldiğinden beri yüzündeki en büyük gülümsemeyle, mavi saçlı cait sith, plazma bombasından on kat daha yıkıcı bir bomba attı.



"Bu kılıcı her çektiğinde beni düşün."

Çatırtı.

Hava buz gibi soğudu ve altın bıçak Excalibur Sinon'un ellerinden benimkilere geçti. Ama sırtımdan aşağı akan sanal ter o kadar canlıydı ki, onun doğaüstü ağırlığını bile hissetmedim.

"Ooh, gerçek bir oyuncu olmak zor-"

Klein yardımcı olmayacak bir şekilde konuşmaya başladı ama ben onu sert bir şekilde yere vurarak susturdum. Ayağımı yere koydum ve sesimi olabildiğince sakın tutmaya çalıştım.

"...Evet, seni düşüneceğim ve minnettar olacağım. Teşekkür ederim. Amacın gerçekten mükemmeldi."

"Rica ederim," Sinon küstahça bir göz kırpmayla cevapladı, sonra döndü ve Tonky'nin kuyruğuna doğru hareket etti. Tonky, sadakından bir nane sapı çıkardı, ağzına soktu ve emdi. Sinon, süper havalı, ateşli keskin nişancı mesafeliliğini sergilemeye çalışıyordu, ama kuyruğunun ucundaki titremeyi kaçırmadım. Bu, karnındaki kahkahayı sakladığının işaretiydi. Bana üstünlük sağladı! İnledim, ama artık kadınların şüpheli bakışları hakkında yapılacak hiçbir şey yoktu.

Bu sefer yardımımı ilk koşan kişinin Tonky olması beni şaşırttı.

"Kwoooo..." diye trompet çaldı, sesi uzatarak ve sekiz kanadını güçlü bir şekilde çırparak yükseldi. Başımı kaldırıp gözlerimin önünde başlayan tüm görevin muhtemelen son ve en büyük gösterisini gördüm.

Mağaranın tavanına derinlemesine sıkıştırılmış Thrymheim sarayı-Jotunheim'in korkunç krallığı düşmeye başlıyordu.

Alt kısım iz bırakmadan parçalanmıştı, ancak yapının geri kalanı hala sağlamdı. Her zaman ters bir piramit olduğunu varsaymıştık, ancak üstünde aynı boyutta aynı kütle saklıydı. Toplamda Thrymheim, Excalibur'u içeren oda gibi piramitsel bir oktahedrondu.

Her bir kenarın uzunluğu tam üç yüz metreydi. Bu, en üst noktadan en alt noktaya olan mesafenin bir karenin köşegenine eşit olduğu anlamına geliyordu: 300 kere 2 424,26 metre eder. Tokyo Skytree'nin özel izleme güvertesi 450 metre yüksekliğindeydi, yani neredeyse o boyuttaydı. Geri aşağı inmeden önce zindandan yukarı çıkmamıza gerek kalmadığı için mutluydum.

Beynim bu anlamsız hesaplamalarla meşgulken, buz sarayı gök gürültüsü gibi bir çatlamayla düşmeye başladı. Rüzgar basıncı ona çarptıkça, buz daha hızlı parçalanmaya başladı. Buzul büyüklüğündeki yarıklar yapının yukarı ve aşağısında oluşmaya başladı ve onu birkaç büyük parçaya böldü.

"...Bu yüzden o zindanda küçük bir maceraya çıktık ve şimdi sonsuza dek gitti..." diye mırıldandı Liz. Silica, Pina'yı kollarında tuttu ve söze karıştı.

"Biraz utanç verici, değil mi? İçerisine girmedüğimiz bir sürü oda vardı..."

"Haritalama yüzdemiz sadece %37,2'ydi," diye üzgün bir şekilde Yui başımın üzerinden ekledi.

"Evet, gerçek bir israf... Ama çok eğlendim," dedi Klein, ellerini kalçalarına koyarak. Sonra bir şey düşündü ve döndü ve garip bir sesle sordu, "Hey, Leafa. Yani, şey... Freyja hala bir yerlerde gerçek bir tanrıça, değil mi? Kılık değiştirmiş Thor adamı olmayan biri?"

"Evet, doğru," dedi Leafa.

Sırıttı. "Ah, harika. Yani etrafta dolaşıp bakarsam, bir gün onunla karşılaşabilirim."

"...Belki de öyle yaparsın."

Leafa'nın, tanrıların diyarı olan Asgard'ın ALO'da var olmadığını belirtmemesi bir nezaket eylemiydi. Thor onu tamamen bitirmeden önce Kral Thrym'in son sözlerini düşündüm. Aesir'in gerçek... bir şey olduğu hakkında bir şeyler söylüyor gibiydi. Neydi o?

Ama o anı parçası ölüm feryadıyla silindi
Thrymheim'in sonunda tamamen yok oluşunun sağır edici gürültüsü.

Gökyüzünden düşen muazzam buzdağları Tonky'nin o kadar yakınından geçti ki neredeyse onlara dokunmak için uzanabilirdim. Aşağıdaki Büyük Boşluğa yuvarlandılar ve sonsuz karanlığa karıştılar.

...Aslında tam olarak doğru değildi.

Deliğin dibinde bir tür ışık görebiliyordum. Dalgalanan mavi bir parıltı, tıpkı su gibi parlıyordu. Suyun yüzeyiydi.

Görünüşte sonsuz olan çukurun derinliklerinden, su kütlesi giderek yükseldikçe farklı bir tür gümbürtü duyuluyordu.
Muazzam buz seli sıvı tarafından yutuldu, eridi ve su seviyesini yükseltti.

"Ah...yukarıda!" Sinon işaret etti, nane sapı hâlâ ağzının köşesinden dışarı çıkıyordu.

Onun peşinden giderek yukarı baktım ve yine şaşırtıcı bir manzarayla karşılaştım.

Thrymheim'in çöküşüyle Dünya Ağacı'nın kökleri
Jotunheim'in tavanına büzülenler sonunda serbest bırakıldı, kalınlaştılar ve
devasa hayvanlar gibi kıvrandılar. Birbirlerine dolandılar ve
Aşağıya doğru uzanıyordu, bir şey arıyordu. Dev gibiydi
az önce bir yığın tahta kazık düşürmüştü. Sessizce izlerken, kökler saf su
yüzeyine doğru uzanıyordu.
eski Büyük Boşluğu doldurdu, dışarıya doğru dalgalanan büyük eşmerkezli
dalgalar gönderdi. Geniş göl boyunca bir ağ gibi yayıldılar, ta ki
Kıyılarına çarpıyorlardı.

Kraliçe Urd'un bize gösterdiği manzaranın aynısıydı. Kökleri
Dünya Ağacı artık o kadar kalındı ki, devasa gövdesinin bir uzantısı gibi
görünüyordu, sonunda hareket etmeyi bıraktı ve sanki
bir tür güçlü dalgalar yayıyor. Saf bir övgü gibi, vahaya varan bir çöl gezgininin
sevinci gibi hissettiriyorlardı
sonunda

"Bak... köklerden tomurcuklar çıkıyor," diye fısıldadı Asuna. Gerçekten
de, yayılan köklerin her yerinde, minik tomurcuklar ortaya çıkıyor ve yeşil
yapraklar filizleniyordu—ancak bu mesafeden,
Her birinin aslında kendi başına büyük ağaçlar olduğu açıktı.

Bir esinti çıktı.

Jo-tunheim'ı her zaman saran kemik donduran çingirak sesi değil. Baharın
ılık, nazik bir esintisi. Aynı zamanda,
Alemi dolduran ışık birkaç kat daha parlak hale geldi. Yukarı baktım
tavana gömülü loş kristalleri tekrar görmek için
Mağaraların her biri minik bir güneş gibi parlıyordu.

Rüzgarın ve ışığın öptüğü, karların boğduğu
Dereleri ve nehirleri kaplayan toprak ve kalın buz erimeye başladı
Gözlerimizin önünde, nemli siyah zeminde taze yeşil tomurcuklarla yer değiştirmiş
Dünya. Sapkın Tanrı kaleleri ve şatoları burada ve oradaydı
kıs sürede yeşillikler içinde kalarak harabeye döndü.

"Kwoooooh..."

Tonky aniden sekiz kanadını ve geniş kulaklarını açtı, uzun burnunu yukarı kaldırarak uzun, gürültülü bir trompet sesi çıkardı.

Saniyeler sonra, benzer tepkiler her yönden yankılandı. Dünyanın merkezindeki kaynaklardan, nehirlerden ve devasa gölden çıkanlar, dokunaçlı dev köfteler gibi daha fazla jellyphant'tı. Ve hepsi bu değildi. Çok bacaklı timsahlar, iki başlı leoparlar—çeşitli hayvan türü Deviant Tanrılar topraktan ve sudan tekrar karada dolaşmak için çıkıyorlardı.

Aslında, güzel yeşilliklerin ortasında, artık hiç de "Sapkın Tanrılar" değillerdi. Onlar sadece toprağın hoş, nazik sakinleriydiler, esintiyi, bitki örtüsünü ve güneş ışığını içlerine çekiyorlardı. Çoğundan biraz daha büyük olsalar bile. Ne kadar çok bakarsam bakayım, onları işkenceye sokacak herhangi bir insansı Deviant Tanrı'nın izi yoktu.

Tonky kendini yeterince alçaltmıştı ki, aşağıda şok içinde hareketsiz duran küçük baskın grupları görülyordu. Kesinlikle sersemlemiş olmalıydı. Archduke Thjazi'nin katliam görevi için saatlerce süren çılgınca çalışmanın ardından, tam başarmak üzereyken, müttefik devleri ortadan kayboldu ve etraflarındaki ortam dramatik bir değişime uğradı. Şok olmalarına şaşmamak gerek.

Başlamadan önce Klein'ın da söylediği gibi, herkesin hikayenin tamamını anlayabilmesi için MMO Tomorrow muhabirine tam olarak ne olduğunu açıklamamız gerekebilir , ama o bu rolü üstlenebilir ve zaferin tadını çıkarabilir, diye karar verdim.

Leafa hemen oturdu ve Tonky'nin geniş sırtındaki ipeksi beyaz tüyleri fırçalamaya başladı, fısıldayarak, "...Memnunum. Senin için çok mutluyum, Tonky. Şu arkadaşların hepsine bak. Orada... ve orada..."

ve orada...Her tarafımızda."

Anti-sosyal ben bile duygu artışı bastırmakta zorluk çekiyordum yanaklarından aşağı akan büyük gözyaşlarını görünce. Silica katıldı ve Leafa'ya sarıldı, hıçkırıklarla inlerken, Asuna ve Liz gözlerini sildiler. Klein, kollarını kavuşturmuş, yüzünü kimse görmesin diye arkasını dönmüştü ve hatta Sinon bile hızla gözlerini kırptırıyor gibiydi.

Son olarak, Yui kafamın üzerinden atladı ve yüzünü uzun mavi saçlara gömmek için Asuna'nın sığınağına indi. Nedenise, son zamanlarda onu ağlarken görmemden hoşlanmadı. Bu alışkanlığı kimden aldığı merak ettim...

Ve sonra bir ses duydum.

"Muhteşem bir başarıya imza attınız."

İrkilerek öne doğru yöneldim.

Tonky'nin büyük başının ötesinde, sırtın ortasında yüzen bir figür vardı. altın ışık damlası

En son gördüğümde beri iki saat bile geçmemişti ama görüntü benim için neredeyse nostaljikti. Gölün kraliçesi, arayışımızın kaynağı olan on fit boyundaki sarışın bomba Urd'dan başkası değildi.

Ama son seferin aksine, soluk ve yarı saydamdı, şimdi açıkça dolgun ve gerçekti. Thrym'in kavrayışından uzak durmak için saklandığı kaynaktan kaçmış olmalıydı. Uzuvarındaki sedef pulları, dokunaç uçlarıyla biten altın rengi saçlar ve vücudunu kaplayan açık yeşil cübbe, hepsi taze yeni ışıpta parlıyordu.

Gizemli turkuaz gözleri dingin bir şekilde kısıldı, Urd tekrar konuştu.

"Tüm çeliği ve ahşabı kesen bıçak Excalibur'un kaldırılmasıyla, Yggdrasil'den koparılan ruh kökü ana ağacına geri döndü. Ağacın bereketi toprağı tekrar doldurdu ve Jotunheim uygun biçimini geri kazandı. Bunların hepsi senin sayende."

"Aww... yazık. Thor olmasaydı, Thrym'i asla yenemeyeceğimizden şüpheliyim," diye mırıldandım ve ısrar ettim.

"Ben de yıldırım tanrısının gücünü hissettim. Ama... dikkatli olun, periler. Aesir, buz devlerinin düşmanı olabilir, ama bu onları sizin dostunuz yapmaz..."

"Şey... Thrym de buna benzer bir şey söylemeye çalışıyordu. "Bu ne anlama geliyor...?" Leafa ayağa kalkarken gözyaşlarını silerek sordu. Ancak Kardinal Sistem belirsiz soruyu anlamamış gibi görünüyordu ve Urd sessizce görmezden gelerek hafifçe ayağa kalktı.

"Kız kardeşlerim de size teşekkür etmek istiyor."

Urd'un sağ tarafı su gibi dalgalandı ve bir figür belirdi.

Ablasından biraz daha küçüktü—ama yine de bizden uzundu. Saçları da sarıydı ama Urd'unkinden biraz daha kısaydı. Cüppesi koyu maviydi. Urd'un yüz hatları "asil" ise, onunkiler "zarif"ti.

"Benim adım Verdandi. Teşekkürler, peri savaşçıları. Yeşil ve yemyeşil Jotunheim'ı bir kez daha görmek bir rüya gibi..." diye fısıldadı mutlulukla. Verdandi söğüt gibi bir el salladı ve bir dalga dolusu eşya ve yrd çuvalı gözlerimizin önüne düştü, geçici eşya depomuza aktı. Yedi kişilik bir grup olarak bolca yerimiz vardı, ancak ben o sınıra bile ulaşmaktan endişelenmeye başlamıştım.

Sonra Urd'un sol tarafında küçük bir hortum canlandı ve ona üçüncü bir silüet getirdi.

Bu tam zırhlıydı. Uzun kanatlar her ikisinden de uzanıyordu

kaskının ve çizmelerinin yan tarafı. Sarı saçları sıkıca bağlanmıştı, güzel, cesur yüzünün iki yanından sarkıyordu.

Ve bu üçüncü kız kardeşin kendine ait çok çarpıcı bir özelliği vardı. O insan—yani peri—boyutundaydı. En büyüğü olan Urd ile karşılaştırıldığında, yarı yarıya bile büyük değildi. Klein'ın boğazı garip bir gıcırta sesi çıkardı.

"Benim adım Skuld! Teşekkürlerimi sunarım, savaşçılar!"

Net, keskin sesi yankılandı ve kolunu sırayla salladı. Bir ganimet hazinesi daha düştü. Yaklaşan alan sıkıntısına dair bir uyarı, görüş alanının sağ tarafındaki mesaj alanımda yanıp sönmeye başladı.

İki küçük kız kardeş geri çekildi ve Urd tekrar öne doğru yürüdü. Eğer bize benzer bir talih kuşu verirse, kesinlikle yerimiz kalmazdı. Eğer bu olursa, kalan eşyalar Tonky'nin sırtına yığılmak üzere eş-gerçekleştirilmiş nesneler olarak gerçekleşirdi. Fakat, iyi ya da kötü, Urd bize sadece gülümsedi.

"Ve sana o bıçağı vereceğim. Onu Urd'un Pınarı'na fırlatmamaya dikkat et."

"H-hayır, yapmayacağım," diye cevapladım, çocukça bir itaatle.

Elimde tuttuğum efsanevi Excalibur bıçağı tüm bu zaman boyunca ellerim kayboldu. Şimdi envanterimdeydi, tabii ki. Sevinçten çılgın atıp bağırarak kadar çocuksu değildim, bu yüzden sevincimi tek bir yumruk vuruşuyla sınırladım.

Üç kadın bir süre uzaklara doğru süzülerek hep bir ağızdan şarkı söylediler.

"Teşekkürler periler. Tekrar görüşebiliriz."

Görüşümün merkezinde, egzotik bir yazı tipinde bir sistem mesajı var Görevi tamamladığımıza dair bildirim belirlediğinde

kayboldu, üçü de arkalarını dönüp gitmeye karar verdiler.

Gitmeden önce Klein öne atıldı ve bağırdı, "SS-Skuld! Seninle nasıl iletişime geçebilirim?!"

Sana ve Freyja'ya ne oldu?! Bir NPC, sana onun e-posta adresini vereyim!!

Ona ilkiyle mi yoksa ikincisiyle mi vuracağıma karar veremiyorum.
ter, olduğum yerde donup kaldım. Sadece...

Aman Tanrım.

İki büyük kız kardeş aniden ortadan kayboldu, ancak en küçüğü Skuld, neredeyse eğlenir gibi görünen bir ifadeyle arkasını döndü ve el salladı. Parlayan bir şey havada uçtu ve Klein'ın eline kondu.

Sonra savaşçı tanrıça gerçekten de ortadan kayboldu, geride sadece sessizlik ve hafif bir esinti bıraktı.

Sonunda Liz başını iki yana salladı ve mırıldandı: "Klein, şu anda sana en büyük saygıyı duyuyorum."

Kabul ettim. Kabul etmek zorundaydım.

Her halükârda...

28 Aralık 2025 sabahı kendiliğinden başlayan büyük yolculuğumuz öğle saatlerinden kısa bir süre sonra böylece sona erdi.

"...Hey, bir parti-yıl sonu kutlaması yapmak ister misin?" diye önerdim.

Yorgun görünen Asuna bana gülümseyerek, "Ben de varım." dedi.

"Ben de!" dedi Yui omzunda, minik elini uzatarak.

havaya

6

Spontane kutlamamızı New Aincrad'ın yirmi ikinci katındaki orman kulübesinde mi yoksa gerçek bir mekanda mı yapacağım konusunda emin değildim.

ALO'da , başarımızda büyük rol oynayan Yui'nin mutlak katılımı vardı. Ancak 29 Aralık'tan itibaren bir hafta boyunca Asuna ailesinin Kyoto'daki evinde olacaktı, bu yüzden bugünü kaçırırsak, onu gelecek yıla kadar tekrar göremeyecektim.

Bunu fark eden "kızımız" Yui, bunun gerçek hayatta yapılmasını önerdi ve böylece yıl sonu partimiz Okachimachi mahallesindeki Dicey Café'de saat üçte planlandı. Asılı merdivenin inişinde Tonky'ye el salladıktan sonra, uzun merdivenleri koşarak Alne şehrine çıktık; burası göreve başladığımızdaki kadar hareketliydi - Thrymheim tırmanmaya başladığında biraz sarsıntı hissetmiş olmalılar. Hana kısa bir yolculuk yaptık ve hepimiz çıkış yaptık.

Yataktan uyandığımdaya hemen Agil'i arayıp hikâyeyi anlattım. Kısa sürede yeterli yiyecek olmamasından yakındı, ancak o zamana kadar meşhur yedek kaburgalarını ve fırınlanmış fasulyelerini bol miktarda hazırlamış olacağını söyledi. Adam bir iş modeliydi
mal sahibi

Tahminler akşam kar yağacağını söylüyordu, bu yüzden Suguha ve ben motosikletim yerine trenle şehre gittik. Bu sefer götürmemiz gereken büyük bagajlarımız vardı, bu yüzden eski 125cc'm çürük ve sıkışık bagajı işe yaramayacaktı.

Klein gibi Tokyo sakinleri sıklıkla Saitama'da Kawagoe'yi tedavi etti

Dünyanın sonu gibi bir eyalet, ancak ekspres trene binerseniz Okachimachi'ye ulaşmanız bir saatten az sürüyor. Saat ikiden hemen sonra Dicey Café'nin kapılarını açtığımızda, sadece Sinon oradaydı ve o da hemen sokağın aşağısında yaşıyordu.

Yemeği pişirmekle meşgul olan sahibini selamladıktan sonra, yanımda getirdiğim sert çantayı çıkardım. İçinde hareketli lenslere sahip dört kamera ve bir not defteri PC kontrol istasyonu vardı.

"Bu ne?" diye sordu Sinon merakla. O ve Suguha yardım etti Odanın dört farklı noktasına kameraları yerleştirdim. Bunlar, yüksek kapasiteli piller ve Wi-Fi bağlantılarıyla yükselttiğimiz yerleşik mikrofonlu sıradan web kameralarıydı, bu yüzden dördü hemen hemen tüm küçük alanları kapsamaya yetiyordu.
oda.

Tüm kameralar not defteriyle konuşup çalışmaya başladığında Aslında, evdeki yüksek donanımlı masaüstü bilgisayarına internet üzerinden bağlandım ve küçük bir kulaklık taktım.

"Nasılsın Yui?"

"...Görebiliyorum. Her şeyi görebiliyor ve duyabiliyorum, Papa!" Yui'nin net sesi hem kulağımdaki kulaklıktan hem de not defterinin hoparlöründen geliyordu.

"Tamam, biraz yavaş hareket etmeyi dene."

"Elbette!" diye bağırdı ve en yakındaki kameranın küçük merceği hareket etmeye başladı.

Yui artık gerçek zamanlı olarak Dicey Café'nin geçici bir 3D modeline sahip olacaktı ve bunun içinde bir peri gibi uçabilirdi. Resim kalitesi kötüydü ve sistemin tepkisi yavaştı, ancak daha önce cep telefonu kameramdan aldığı pasif görüntüyle karşılaştırıldığında, bu onun için gerçek dünyaya çok daha özgürleştirici bir bakıştı.

"...Anlıyorum. Yani bu kameralar ve mikrofonlar Yui'nin kendi kameraları ve mikrofonları gibi. Sinon, "Girdi...duyusal organları," dedi.

Cevap veren ben değil, Suguha'ydı. "Evet. Okulda, Big Brother mecha... mechaton'da..."

"Mekatronik," diye düzelttim.

"Bu seçmeli ders nics. Bunları sınıf kredisi için oluşturduğunu söylüyor, ama aslında sadece Yui için."

"Ondan daha fazla özellik sipariş etmeye devam ediyorum!"

Üçümüz güldük. Bir yudum yakıcı zencefilli gazoz aldım ve "Hepsi bu değil! Kamerayı küçültüp bir omuza veya kafaya monte edebilirsem, makineyi her yere götürebiliriz..." diye savundum.

"Evet, bu Yui için de geçerli, diyorum!"

Buna bir itirazım yoktu.

Ancak geçici olarak adlandırdığımız "AV Etkileşimli İletişim Sondası" henüz tamamlanmamıştı. Yui'nin sanal dünya gibi gerçek dünyayı algılayabilmesi için kameraların ve mikrofonların tamamen otonom hareketine ihtiyacımız vardı ve sensörlerimiz çok azdı. İdeal olarak, bu otomatik terminal insansı bir şekle sahip olmalıydı. Ancak bu, sadece bir lisenin kaynaklarıyla imkansızdı, bu yüzden çok agresif bir teknoloji şirketinin yakında güzel bir kız robot inşa etmesini umuyordum...

Ben tamamen fedakarca hayaller kurarken , Asuna, Klein, Liz ve Silica gruba katıldı ve tüm yiyecek ve içecekleri koymak için iki masa birleştirildi. Son olarak, aşçıya gür bir alkış eşliğinde, kocaman bir tabak parlak kaburga geldi. Agil oturmak için önlüğünü çıkardı ve hem gerçek hem de alkolsüz şampanya kadehleri doldurduk.

"Excalibur ve Mjolnir'i kazanmak için! Elveda 2025! Şerefel!" Kısa bir kadeh kaldırdım ve herkes katıldı.

"...Biliyor musun, merak ediyordum," diye teşvik etti Sinon, sağımıdaki koltuğa oturarak. Bir buçuk saat sonraydı ve ziyafet tamamen temizlenmişti. "Neden Excalibur?"

"Ha? Ne demek istiyorsun?" diye sordum, onu anlamayarak soru. soru. Sinon çatalını parmaklarının arasında çevirdi ve açıkladı.

"Normalde fantastik romanlarda, mangalarda ve benzeri şeylerde biz Japon'uz genellikle daha çok 'caliber' şeklinde telaffuz edilir . Excaliber. Ancak oyunda Excalibur olarak telaffuz edilir."

"Ha, işte bundan bahsediyorsun."

"Oooh. O kitapları okudun mu, Sinon?" diye sordu Suguha, neşelenerek.

Sinon utangaç bir şekilde gülümsedi. "Ortaokulda kütüphanenin neredeyse sahibiydim. Kral Arthur efsanesi hakkında birkaç kitap okudum ama hepsinin bunu 'çap' olarak fonetikleştirdiğinden oldukça eminim."

"Hmm. Belki de ürünü ALO'ya koyan tasarımcı sadece kişisel zevki veya bir hevesle öyle adlandırmıştır..." diye önerdim, gerçek bir kanıt olmadan. Solumda, Asuna sırttı.

"Orijinal efsanede birkaç isim daha olduğundan oldukça eminim. Görevde Caliburn adında sahte bir versiyon olduğunu hatırlıyor musun? O listedeki gerçek isimlerden biriydi, oldukça eminim."

Masadaki hoparlörden aniden Yui'nin resmi sesi duyuldu.

"En sık görülen ana varyasyonlar Caledfwlch, Cal-iburnus, Calesvol, Collbrande, Caliburn ve Escalibor'dur, bunlara bağlı olarak

"Dil üzerine."

"Aman Tanrım, o kadar çok mu var?" diye hayret ettim. O durumda, "caliber" ile "calibur" arasındaki fonetik fark basit bir hata payı gibi görünüyordu.

Sinon devam etti. "Pek bir anlamı yok... Bana ilginç geldi, çünkü 'kalibre' benim için çok özel bir anlama sahip."

"Ha? Bu ne?"

"Kalibre, merminin boyutu için kullanılan İngilizce kelimedir. Benim Hecate II'm 'elli kalibre'dir çünkü mermileri .50 inç genişliğindedir. Sanırım İngilizce yazımı Excalibur'dan farklıdır."

Bir an durakladı, sonra bana baktı.

"..Ayrıca bir kişinin karakter kalitesine de atıfta bulunabilir. 'Yüksek kalibreli bir adam' sözünün kaynağı budur."

"Ooh, bunu hatırlamam gerek," diye belirtti Suguha. Sinon chuck-önderlik etti ve muhtemelen hiçbir testte çıkmayacağını söyledi.

Bu arada masanın diğer tarafında Lisbeth konuştu: son olarak gülümseyerek, "O zaman sanırım Excalibur'un sahibi olan kişinin uygun kalibreye sahip olduğundan emin olmaları gerekiyordu. Kulaktan dolma duyduğum kadarıyla, belli biri kısa süreli bir işte çalışarak epey para kazanmış..." dedi.

"Ty..."

Kikuoka'nın bana Ölüm Silahı olayının soruşturmasına yardım etmem için ödemeyi göndermesi dün oldu. Ama çoğunu Yui'nin masaüstü makinesi için daha iyi parçalar ve Suguha'nın kendo'su için nanokarbon fiber shinai için ayırmıştım, bu yüzden kalan miktar zaten oldukça moral bozucuydu.

Ama şimdi geri adım atarsam, bu sadece kalibremini sorgulatacaktır. Göğsümü şişirdim ve ilan ettim, "Elbette, bugünkü partinin parasını ödemeyi baştan beri düşünüyordum."

Her yerden tezahüratlar yükseldi ve Klein kulakları sağır eden bir ısıklık çaldı. Kalabalığa karşılık olarak elimi kaldırdığımda bir şey düşündüm.

SAO, ALO ve GGO olmak üzere üç dünyadaki deneyimlerim boyunca insan potansiyeli hakkında öğrendiğim tek bir şey varsa, o da "tek başına bir adamın hiçbir şeyi tek başına destekleyemeyeceği"dir.

Her dünyada, birçok kez dizlerimin üzerine çökmüştüm ve ancak başkalarının yardımı sayesinde yürümeye devam edebilmişim. Bugünün spontane macerası bunun mükemmel bir örneği.

Bu yüzden kalibrem - kalibremizin - ancak bu kadar olduğundan emindim. Bütün grup el ele tutuşup daire şeklinde uzandığımızda olduğu kadar geniş.

O altın kılıcı kendi çıkarım için kullanmam.

Bu yemini aklımda tutarak, bardağıma uzandım başka bir tostu yönetecek masa.



The Day of Beginnings

§ 1st Floor of Aincrad
November 2022



Jeu de la mort.

Ce n'était pas un terme avec une signification clairement définie. S'il signifiait « un sport à risque physique », qui pourrait s'appliquer à l'ultimate fighting, à l'escalade ou aux sports mécaniques. Il n'y avait probablement qu'un seul critère pour distinguer ces sports dangereux d'un jeu mortel.

Dans un jeu de mort, la fatalité était mentionnée dans les règles comme pénalité en cas d'échec.

Non pas à la suite de conséquences imprévues. La mort forcée, en guise de punition pour une erreur, une défaite ou une violation des règles. Meurtre.

Si c'était votre définition, alors le premier VRMMORPG au monde, Sword Art Online venait de se transformer en un jeu mortel. Moins de vingt minutes auparavant, le créateur et dirigeant du jeu, Aki-hiko Kayaba, l'avait déclaré avec une clarté indéniable.

Si vos points de vie tombaient à zéro (si vous « perdiez »), il vous tuerait. Si vous essayiez de retirer le NerveGear – si vous « enfreniez les règles » – il vous tuerait.

Cela ne semblait pas réel. C'était impossible. D'innombrables questions me traversaient l'esprit.

Est-ce vraiment possible ? Est-il possible que le NerveGear, un console de jeu d'été à usage domestique, pour simplement détruire le cerveau d'un être humain ?

Et surtout, pourquoi faire une telle chose ? Je peux... Comprendre la prise d'un joueur en otage contre rançon. Mais Kayaba ne gagne rien matériellement à nous forcer à terminer le jeu au péril de notre vie. Au contraire, il a perdu sa réputation de concepteur de jeux et de physicien quantique, et est devenu le pire criminel de l'histoire.

Cela n'avait aucun sens. Il n'y avait aucun sens logique.

Mais au niveau instinctif, j'ai compris.

Tout ce que Kayaba disait était vrai. Le château flottant d'Aincrad, décor de SAO, était passé d'un monde fantastique, débordant d'excitation et de merveilles, à une cage mortelle emprisonnant dix mille âmes. Ce que Kayaba avait dit à la fin de son tutoriel – « cette situation est mon objectif ultime » – était la vérité. Ce génie dérangé avait créé SAO, le NerveGear lui-même... pour donner vie à ce jeu.

C'est ma croyance en ce fait qui m'a amené, épéiste de niveau 1 Kirito, courant à toute vitesse.

Tout seul, à travers une vaste prairie. Laissant derrière moi mon premier et unique ami.

Pour assurer ma propre survie.

Aincrad a été construit à partir d'une centaine d'étages minces, empilés les uns sur les autres en une seule masse.

Les étages étaient plus grands en bas et plus petits en haut, de sorte que la structure entière avait une forme largement conique. Le premier étage était le plus grand du jeu, avec plus de dix kilomètres de diamètre. La plus grande ville de l'étage, appelée « ville principale », s'appelait la Ville des Commencements et s'étendait à l'extrémité sud en un demi-cercle de plus d'un kilomètre de large.

De hauts remparts entouraient la ville, empêchant toute attaque de monstres. L'intérieur de la ville était protégé par un « Code Anti-Criminel » garantissant qu'aucun joueur ne puisse perdre un seul pixel de ses PV, la mesure de sa véritable vie restante. Autrement dit, rester dans la Ville des Commencements signifiait que vous étiez en sécurité et que vous ne pouviez pas mourir.

Mais à l'instant même où Akihiko Kayaba a terminé son tutoriel de bienvenue, j'ai décidé de quitter la ville.

Il y avait plusieurs raisons à cela. Je ne savais pas si le code fonctionnerait éternellement. Je voulais éviter les conflits internes et la méfiance qui allaient inévitablement se développer entre les joueurs. Et mon instinct de joueur de MMO, profondément ancré en moi, me poussait à me focaliser sur la progression.

Par un étrange coup du sort, j'aimais les jeux de mort dans la fiction, et j'en avais vécu par procuration dans de nombreux livres, bandes dessinées et films du monde entier. Le sujet de ces jeux variait, mais ils semblaient tous partager une théorie commune :

Dans les jeux mortels, il fallait trouver un compromis entre la sécurité et Libération. Votre vie n'était pas en danger si vous restiez dans la zone de sécurité dès le départ. Mais à moins de risquer le danger pour avancer, vous ne seriez jamais libéré de là.

Bien sûr, je n'étais pas possédé par un désir héroïque de vaincre cent étages de boss et de finir le jeu moi-même. Mais j'étais certain que sur les dix mille joueurs piégés dans le jeu, au moins mille étaient de cet acabit. Seuls ou en groupe, ils quitteraient la ville, tueraient les monstres les plus faibles autour d'eux et commenceraient à gagner des points d'expérience, à monter de niveau, à obtenir un meilleur équipement et à devenir plus forts.

C'est là qu'intervient le deuxième élément de la théorie.

Dans un jeu de mort, les ennemis des joueurs n'étaient pas seulement les règles, Des pièges et des monstres. D'autres joueurs pourraient être vos ennemis. Je n'en avais jamais rencontré qui ne se termine pas ainsi.

Dans SAO, les zones extérieures à la ville étaient sous contrôle PK. Sûrement pas On pouvait effectivement tuer un autre joueur, mais malheureusement, rien ne garantissait que personne ne succomberait à la tentation de menacer quelqu'un pour lui voler son équipement et son argent.

L'idée d'un ennemi potentiel avec des statistiques et un équipement éclipsant complètement les miens me rendait la bouche amère, avec une peur et une anxiété réelles.

Pour cette raison, je ne pouvais pas choisir de compter sur la sécurité offerte par la vie en ville et d'abandonner la possibilité de me renforcer.

Et si je devais monter de niveau, il n'y avait pas de temps à perdre. Je savais que les prairies les plus sûres de la ville seraient bientôt bondées de joueurs préférant l'action à la sécurité. La population de monstres de SAO était limitée, de sorte que seul un nombre limité de monstres apparaissait sur une période donnée. Dès la première vague de proies récoltées, les joueurs se ruaient sur la suivante et étaient contraints de rivaliser pour en trouver une autre.

Si je voulais éviter cet état et atteindre ce niveau plus efficacement, je devrais passer des zones « relativement sûres » à un territoire « légèrement dangereux ».

Bien sûr, si je jouais à ce jeu pour la première fois, ignorant totalement ce qui m'entourait, ce serait du suicide. Mais pour des raisons particulières, je connaissais parfaitement le terrain et les monstres des étages inférieurs d'Aincrad, malgré le fait que ce soit le premier jour officiel du jeu.

Si je quittais la porte nord-ouest de la Cité des Commencements et coupais droit à travers le champ, à travers une forêt profonde et labyrinthique, je trouverais un village appelé Horunka. Bien que petit, c'était un havre de paix, tout comme la grande ville, avec une auberge, un magasin d'armes et une boutique d'objets ; c'était une excellente base d'opérations. Il n'y avait aucun monstre dans la forêt environnante avec des effets dangereux comme la paralysie ou la destruction d'équipement, donc même en jouant seul, j'avais peu de chances de mourir accidentellement.

Je passerais du niveau 1 au niveau 5 à Horunka. Il était 18 h 15. Les champs autour de moi étaient dorés par le soleil couchant qui entraînait par l'ouverture extérieure d'Aincrad, et la forêt au loin était sombre sous le crépuscule. Heureusement, même après la nuit, il n'y avait pas de monstres puissants autour d'Ho-runka. Si je continuais à chasser après minuit, j'aurais suffisamment de statistiques et d'équipement pour passer à la colonie suivante avant que les autres joueurs ne remplissent le village.

« ...Parlons d'intérêt personnel... Je suis le modèle même d'un joueur solo, je suppose », marmonnai-je en sortant de la ville en courant.

Il fallait que je sois léger et que je plaisante à ce sujet, car si je ne le faisais pas, il y aurait eu une autre sorte d'amertume que celle de la peur : l'amertume du dégoût de soi.

Si seulement j'avais ce gentil bandana avec son sabre à mes côtés ! Au moins, l'aider à progresser et à survivre effacerait un peu ma culpabilité.

Mais j'ai laissé Klein, mon seul ami à Aincrad, dans la ville de Les débuts. Techniquement, je l'avais invité à m'accompagner à Ho-runka, mais Klein m'a dit qu'il ne pouvait pas laisser derrière lui ses compagnons de guilde d'une partie précédente.

J'aurais pu proposer de les emmener avec moi. Mais je ne l'ai pas fait. Contrairement aux sangliers et aux chenilles que même les joueurs de niveau 1 pouvaient facilement affronter hors de la ville, la forêt devant nous était infestée de frelons et de plantes carnivores bien plus dangereux. Si vous ne saviez pas comment réagir à leurs attaques spéciales, vous pouviez facilement vous retrouver à court de PV... et mourir.

J'avais peur de la mort des amis de Klein, et plus particulièrement du regard qu'il me lancerait si cela arrivait. Je ne voulais pas qu'il m'arrive quelque chose de mal. Je ne voulais pas être blessé. Ce désir égoïste m'a poussé à abandonner le premier joueur qui m'a adressé la parole et m'a invité à jouer.

avec lui...

« ...! »

Même mon autodérision ne parvenait pas à masquer le véritable dégoût qui montait en moi. Je serrai les dents et tendis la main pour attraper l'épée que je portais sur mon dos.

Un sanglier bleu apparut dans l'herbe juste devant. Ils étaient non-ag-des monstres progressifs, j'avais donc prévu de simplement les ignorer et de courir à travers les prairies, mais une impulsion soudaine m'a poussé à dégainer mon épée de départ simple et à déclencher la compétence d'épée à un coup Slant sur elle.

Réagissant à la cible, le sanglier me fusilla du regard et gratta le sol de son sabot avant droit : l'animation d'une attaque de charge. Si je hésitais maintenant et arrêtais la compétence, je subirais des dégâts importants. À la fois calme et irrité, je fixai l'ennemi du regard et visai la nuque, le point faible du monstre.

Mon épée brillait d'un bleu ciel pâle, et avec un bruit sec, mon avatar bougeait, semi-automatiquement. Comme pour toutes les compétences d'épée, l'assistance du système m'a grandement aidé à exécuter le mouvement de frappe tout seul. Soucieux de ne pas perturber le timing du mouvement, j'ai volontairement accéléré mon pied d'attaque et ma main droite pour augmenter la puissance de l'attaque. J'ai même passé près de dix jours en ville à tester cette compétence contre un mannequin de combat pour m'entraîner.

Mes statistiques de niveau 1 et mon équipement de départ étaient au plus bas, bien sûr, mais avec ce petit boost de puissance et un coup critique sur un point faible, l'Inclinaison allait abattre le sanglier bleu – officiellement appelé Sanglier frénétique – presque jusqu'au bout. Mon coup de couteau atteignit violemment le sanglier en charge, projetant violemment la bête d'un mètre vingt en arrière.

« Génial ! »

La créature poussa un cri aigu, rebondit au sol et s'immobilisa en plein vol. Pffff ! Il y eut une explosion sonore et lumineuse. Le sanglier émit une lumière bleue et se dispersa en d'innombrables petits éclats polygonaux.

Je n'ai même pas pris la peine de consulter les affichages de points d'expérience et de laisser tomber des ingrédients, tandis que je fonçais à travers le nuage d'effets visuels sans ralentir. Aucun sentiment de triomphe. J'ai remis mon épée dans le fourreau et j'ai couru vers la forêt sombre et approchante aussi vite que mon agilité le permettait.

Je me suis frayé un chemin à travers les sentiers forestiers aussi vite que possible, en prenant soin d'éviter les zones de réaction des monstres à l'intérieur, et j'ai atteint le village d'Horunka juste avant que le soleil ne disparaisse complètement.

Entre les maisons et les magasins, il n'y avait que dix bâtiments. Tout cela, je l'ai parcouru rapidement depuis l'entrée. Tous les curseurs de couleur qui apparaissaient portaient le tag du PNJ. J'étais le premier arrivé, ce qui était logique. Je me suis précipité sans un mot à personne dès la fin du « tutoriel » de Kayaba.

Tout d'abord, je me suis dirigé vers l'armurerie, face à l'étroite clairière centrale. Avant le tutoriel, quand SAO était encore un jeu classique, j'avais vaincu quelques monstres avec Klein, j'avais donc plusieurs ingrédients dans mon inventaire. N'étant pas du genre à bricoler, je les ai tous vendus au PNJ commerçant. J'ai ensuite utilisé le peu de monnaie que j'avais pour acheter un demi-manteau en cuir marron avec une bonne défense.

J'appuyai sans hésiter sur le bouton d'équipement instantané. L'équipement en cuir robuste apparut, avec un bref éclat, sur ma chemise de départ en lin blanc et mon épais gilet gris. Porté par un léger soulagement, je jetai un coup d'œil au grand miroir mural de la boutique.

« ...C'est...moi... »

Le vieux commerçant derrière le comptoir haussa un sourcil avec curiosité tandis qu'il polissait un fourreau de poignard, puis retourna à son travail.

L'avatar dans le miroir, à part sa taille et son sexe, était complètement différent de l'ancien Kirito que j'avais si minutieusement façonné.

Il était maigre et décharné, sans la moindre trace de virilité. Sa frange noire tombait bas et ses yeux étaient noirs. En fait, ils étaient sombres. C'était mon vrai moi, recréé virtuellement avec des détails saisissants.

L'idée de cet avatar portant la même armure métallique flashy
L'ancien Kirito avait envoyé une vague de rejet terrifiante dans tout mon corps.
Heureusement, même une armure de cuir légère dans SAO offrait la défense nécessaire à un épéiste avide de vitesse. Je ne pouvais pas jouer un tank capable d'attirer toutes les attaques ennemies, mais une configuration tank était de toute façon inutile pour un joueur solo.

Tant que les circonstances le permettraient, je continuerais à porter cuir. Aussi simple que possible.

C'est avec ça en tête que je quittai l'armurerie. Je n'avais amélioré que mon manteau de cuir, sans bouclier, et je tenais toujours mon épée de départ. Je me précipitai ensuite dans la boutique d'objets et achetai toutes les potions de soins et d'antidotes possibles, jusqu'à ce que mon solde atteigne zéro.

Il y avait une raison pour laquelle je n'avais pas acheté de nouvelle arme. L'Épée de Bronze, la seule épée à une main vendue à la boutique du village, était plus puissante que ma Petite Épée de départ, mais sa durabilité s'épuisait plus vite et elle était vulnérable aux effets corrosifs des ennemis végétaux qui me guettaient. Pour chasser en grand nombre, ma Petite Épée était plus efficace. Mais je ne pouvais pas compter longtemps sur la faiblesse de sa lame. J'ai quitté la boutique et me suis précipité vers la maison tout au fond du village.

Un PNJ remuant une marmite dans la cuisine, l'image même d'un méchant. Ma grande épouse s'est tournée vers moi et m'a dit : « Bonsoir, épéiste itinérant ; vous devez être fatigué. Je vous offrirais bien à manger, mais je n'en ai pas pour le moment. Tout ce que je peux vous donner, c'est un verre d'eau. »

D'une voix forte et claire, pour m'assurer que le système reconnaisse mon déclaration—j'ai dit : « C'est bien. »

J'aurais pu simplement dire « bien sûr » ou « oui », mais j'ai préféré jouer le rôle un peu plus sérieusement. Cependant, si j'avais été plus poli et dit « Ne faites pas attention à moi », elle m'aurait pris au mot et n'aurait rien proposé.

Le PNJ versa de l'eau d'une cruche dans une vieille tasse et la posa. Je l'ai posé sur la table devant moi. Je me suis assis sur la chaise et je l'ai avalé d'un trait.

La femme sourit brièvement, puis se retourna vers la marmite. Le fait que quelque chose bouillonnait à l'intérieur, alors qu'elle prétendait ne rien avoir à manger, était un indice. Tandis que j'attendais, j'entendis finalement la toux d'un enfant s'échapper de la porte fermée d'une pièce adjacente. La femme s'affaissa tristement.

Après quelques secondes supplémentaires, un point d'interrogation doré apparut enfin au-dessus de sa tête. C'était le signe d'une quête. Je demandai aussitôt : « Y a-t-il un problème ? »

C'était l'une des nombreuses phrases d'acceptation pour les quêtes des PNJ. La femme s'est tournée lentement vers moi, le point d'interrogation clignotant.

« Épéiste voyageur, c'est ma fille... »

Sa fille était très malade, alors elle a essayé des herbes du marché (le contenu du ragoût) mais cela n'a pas aidé, donc son seul choix était d'essayer un médicament récolté à partir de l'ovule des plantes carnivores de la forêt occidentale, mais comme les plantes étaient dangereuses et celles à fleurs étaient plutôt rares, elle ne pouvait pas le récolter elle-même.

et pourriez-vous voir votre chemin pour aider, épéiste voyageur, car alors elle pourrait simplement se séparer de l'épée de ses ancêtres, qui avait été transmise de génération en génération...

J'ai attendu patiemment la fin de ce long discours, ponctué de gestes divers. La quête ne pouvait se poursuivre que si je l'écoutais en entier, et avec la toux de sa fille en arrière-plan, difficile d'être impoli.

Elle cessa enfin de parler, et une tâche s'afficha dans le journal de quêtes situé à gauche de mon champ de vision. Je me levai et criai : « Laissez-moi faire ! » – inutile, mais faisant partie intégrante de mon rôle – et me précipitai hors de la maison.

Immédiatement, la petite plate-forme dans la clairière centrale sonna la mélodie horaire commune à toutes les villes du jeu. Il était sept heures.

À quoi ressemblait la vie dans le monde réel maintenant ? Ça devait être le chaos. Alors que mon vrai corps était allongé sur mon lit avec le NerveGear attaché, j'étais sûr que ma mère, ou ma sœur, ou les deux, étaient assises à côté de moi. moi.

Que ressentaient-ils maintenant ? Le choc ? Le doute ? La peur ? Ou le chagrin... ?

Mais le fait que j'étais encore en vie à Aincrad signifiait qu'à la au moins, aucun d'eux n'avait essayé d'arracher le NerveGear. Cela signifiait que, pour l'instant, ils croyaient – à l'avertissement d'Akihiko Kayaba et à mon éventuel retour...

Pour quitter ce jeu de la mort en vie, quelqu'un devrait atteindre l'insondable centième étage d'Aincrad, vaincre un monstre boss final impossible à imaginer et terminer le jeu.

Bien sûr, je n'avais pas envisagé l'idée de faire ça, pas du tout. Ce que je devais faire, ce que je pouvais faire, c'était simplement lutter.

de toutes mes forces pour survivre.

D'abord, il me fallait être plus fort. Tant que j'étais à cet étage, je devais au moins être capable de protéger ma propre vie, peu importe le nombre de monstres ou de joueurs adverses qui m'attaquaient. Je pouvais réfléchir à la suite.

« ...Je suis désolé de t'avoir inquiétée, maman... Je suis désolé, Sugu. Je sais Vous détestez ces jeux VR, et regardez ce qui s'est passé maintenant... »

Même moi, j'ai été surpris par les mots qui me traversaient l'esprit. lèvres. Je n'avais pas appelé ma petite sœur par ce surnom depuis trois ans ou plus.

Si... si je revenais en vie, je la regarderais dans les yeux et l'appellerais « Sugu » une fois de plus.

Ayant pris cette décision sans raison réelle, je me suis dirigé vers la porte du village et suis entré dans l'étrange forêt nocturne.

Il n'y avait pas de ciel à l'intérieur d'Aincrad, seulement la surface du prochain Le soleil se trouvait au-dessus du sol, dominant constamment une centaine de mètres. La seule façon de l'observer directement était donc de le voir brièvement le matin et le soir. La même règle s'appliquait à la lune.

Mais cela ne signifiait pas qu'il faisait sombre le jour et noir comme dans un four la nuit. Le jeu VR exploitait sa nature virtuelle pour offrir un éclairage céleste adéquat, permettant une vue acceptable à tout moment. Même dans la forêt la nuit, il y avait juste assez de lumière pâle autour des pieds pour permettre de courir sans tomber.

Mais c'était un problème distinct de l'aspect psychologique inquiétant de la situation. Quelle que soit la prudence, il y avait toujours cette peur cyclique que quelque chose puisse se cacher derrière soi. Bien sûr, maintenant, je souhaitais la sécurité des membres du groupe, mais c'était...

Trop tard pour revenir en arrière. Tant en termes de distance que de système de jeu.

Un joueur de niveau 1 a commencé avec deux emplacements de compétences.

J'ai utilisé le premier sur les épées à une main au tout début du

J'ai commencé le match juste après 13 heures et je comptais bien réfléchir à ce que j'allais utiliser pour l'autre. Mais après le discours d'ouverture cauchemardesque de Kayaba et son départ de la Ville des Commencements, j'ai perdu le plaisir de peser le pour et le contre.

Jouer en solo nécessitait certaines compétences précieuses et nécessaires.

Les plus importantes étaient la Recherche et la Dissimulation. Toutes deux augmentaient considérablement la survie, mais la première contribuait à l'efficacité de la chasse, tandis que la seconde était légèrement moins utile dans cette forêt, pour certaines raisons. J'ai donc choisi la Recherche en premier et j'ai décidé d'ajouter la Dissimulation dès que mon prochain emplacement se libérerait.

Mais ces deux compétences n'étaient pas très utiles en groupe, où le nombre et les yeux supplémentaires assuraient la sécurité. En choisissant la Recherche, je me suis donc pratiquement enfermé dans un jeu solo. Peut-être regretterais-je ce choix un jour, mais pour l'instant, c'était la bonne solution.
un...

En courant, j'ai remarqué qu'un petit curseur coloré apparaissait. La compétence Recherche avait augmenté ma portée de détection, je ne pouvais donc pas encore voir son propriétaire. Le curseur était rouge, indiquant un monstre, mais sa teinte était un peu plus foncée, tirant plutôt sur le magenta.

L'intensité du rouge était une indication approximative de la force relative de l'ennemi. Les monstres qui étaient bien au-delà de toute tentative raisonnable de combat étaient d'un rouge sombre, plus foncé que le sang. Et les monstres si faibles qu'on ne gagnait pratiquement pas d'XP en les tuant étaient d'un rose pâle, presque blanc. Un ennemi de même niveau apparaissait d'un rouge pur.

Le curseur dans ma vue était maintenant légèrement plus foncé que rouge.

Le nom du monstre était Petit Népenthès. Pour être « petite », cette plante carnivore et ambulante mesurait près d'un mètre cinquante. Elle était de niveau 3, ce qui expliquait pourquoi le curseur paraissait violacé pour un joueur de niveau 1.

Ce n'était pas un ennemi à négliger, mais je n'allais pas me laisser intimider non plus. Une fine bordure jaune – signe d'une cible de quête – encadrait le curseur.

Je m'arrêtai net, m'assurai qu'il n'y avait pas d'autres monstres aux alentours, puis repris ma course vers le Petit Népenthès. Des monstres sans yeux comme celui-ci étaient quasiment impossibles à toucher d'une attaque dans le dos.

Je me suis éloigné du chemin et j'ai contourné un vieil arbre, et il est apparu.

Comme son nom l'indiquait, son torse rappelait celui d'une plante carnivore, soutenu à sa base par une multitude de racines ondulantes et frétilantes. De chaque côté se trouvaient des lianes aux feuilles acérées, et la « bouche » au sommet s'ouvrait et se fermait avidement, dégoulinant d'une salive aigre.

« ...Pas de chance », murmurai-je. De temps en temps, une fleur s'épanouissait sur l'un de ces monstres. Le « Petit Ovule de Népenthès » dont j'avais besoin pour la quête d'Horunka ne pouvait être obtenu que sur ces Népenthès en fleurs. Et le taux d'apparition de ces Népenthès en fleurs était inférieur à 1 %.

Mais si vous continuez à battre les Nepenthes normaux, le taux de floraison Les combattre n'était donc pas une perte de temps. Il fallait juste se méfier d'une chose.

Au même rythme que le type de floraison était un autre Ne- rare Les penthes produisent un fruit rond. C'était un piège : si vous attaquez, il explosait dans une explosion terrible et projetait une fumée nauséabonde. Cette fumée n'était ni toxique ni corrosive, mais elle attirait les Nepenthes au loin. Si la zone

a été mis en exploitation, cela ne signifiait pas grand-chose, mais avec la forêt pratiquement intacte en ce moment, cela serait un désastre.

Je plissai les yeux pour m'assurer que l'ennemi n'avait pas de fruit, puis je tirai mon épée. Les Népenthès me remarquèrent et les deux lianes se dressèrent en signe d'intimidation.

Cette foule frappait avec ses lianes en forme de dague et expulsait un liquide corrosif de sa bouche. C'était plus varié que les sangliers bleus, qui chargeaient aveuglément, mais comparé aux foules humanoïdes comme les kobolds et les gobelins qui utilisaient leurs propres techniques d'épée, c'était quand même assez facile.

Et surtout, il était conçu pour l'attaque et sa défense était faible. Dans l'« ancien » Aincrad, j'aimais ce genre de monstres. Tant qu'on n'était pas touché, on pouvait les éliminer en un rien de temps.

« Chuuuuu ! » La plante carnivore siffla et projeta sa liane droite en avant. Je détectai instantanément sa trajectoire et sautai vers la gauche, contournant le mur pour frapper la jonction entre sa tige épaisse et le pichet – son point faible.

C'était agréable. La barre de PV du Népenthès a chuté de près de 20 %.

La créature rugit à nouveau et gonfla sa cruche, la chaleur- Il pouvait couvrir une bonne distance de quatre mètres, donc reculer n'était pas envisageable.

Non seulement cela réduirait considérablement mes PV et la durabilité de mon armure, mais l'adhérence gênerait mes mouvements. De plus, l'angle de projection était étroit, seulement trente degrés vers l'avant. J'ai attendu le bon moment, et quand le pichet a cessé de se dilater, j'ai sauté violemment vers ma droite cette fois.

Bshu ! Un liquide vert pâle jaillit, sifflant et fumant en touchant le sol. Mais pas une seule goutte ne me toucha. Quand

Mon pied toucha le sol, je levai mon épée et frappai à nouveau le point faible. Le Népenthes se cambra en arrière avec un cri, et des effets visuels jaunes commencèrent à tourbillonner autour de lui : j'avais infligé un effet d'étourdissement. L'idée d'une plante étourdie était étrange, mais je n'allais pas laisser passer cette occasion en y réfléchissant.

Je dégaina mon épée, largement vers la droite. En la maintenant en place un instant, une compétence d'épée s'activa, et la lame brilla d'un bleu pâle.

« Raaah ! »

Au premier cri de guerre de ce combat – depuis la sortie de SAO , en fait – je bondis en avant. C'était le coup plat d'un seul coup, Horizontal. La seule différence avec Inclinaison était que ce dernier était diagonal, mais cette attaque permettait d'atteindre plus facilement le point faible du Petit Népenthes.

L'habileté de l'épée frappa la tige exposée de la foule abasourdie, qui était à peu près à moitié mort après les attaques précédentes. Naturellement, j'avais redoublé d'efforts avec mon pied avant et mon bras oscillant pour amplifier l'attaque. La lame brillante s'enfonça dans la tige dure, me laissant un bref retour, puis...

Tchak ! La cruche fut arrachée de sa tige et s'envola. Le reste de la jauge de PV bascula vers la gauche, virant au rouge. Arrivé à zéro, le corps du Petit Népenthes devint bleu et se figea. Il explosa.

Je me suis arrêté dans la pose suivante de la compétence, l'épée tendue devant moi. J'ai accumulé environ deux fois plus d'XP que pour vaincre le sanglier. Le combat a duré environ quarante secondes. Si je maintenais ce rythme, j'aurais une bonne longueur d'avance.

La lame nue toujours en main, j'ai regardé autour de moi. Quelques autres curseurs de Petits Népenthes sont apparus à la limite de mon champ de détection. Toujours aucun joueur.

J'ai dû chasser autant que possible avant que d'autres ne se montrent ici. J'ai dû tenter de réduire moi-même le taux d'apparition de toute la zone. C'était une idée assez égoïste, mais rien n'était plus paradoxal qu'un joueur solo charitable.

Je me suis fixé sur ma cible sans émotion et j'ai repris ma course à travers la forêt profonde.

Au cours des quinze minutes qui ont suivi, j'ai éliminé plus de dix petits Népenthes.

Malheureusement, aucune créature en fleurs n'était encore apparue. Dans ce type de quête, que les joueurs qualifiaient de « véritablement dépendante de la chance » – c'est-à-dire qu'elle dépendait de votre chance personnelle –, je ne me souvenais pas d'avoir jamais été comblé de chance.

À mon grand dam, quelque part dans le monde, il y avait Les joueurs qui obtenaient des objets ultra-rares avec un taux de réussite inférieur à 0,01 %, qui parvenaient à améliorer une arme dix fois de suite, ou qui parvenaient même à se rapprocher d'une fille dans le jeu. Il n'y avait aucun moyen de rivaliser avec ces chanceux, à part la persévérance et l'expérimentation. Pour ce qui est des objets rares, bien sûr, je n'avais aucune intention de draguer toutes les filles que je croisais.

En fait, après l'acte divin de Kayaba de transformer tous les avatars du jeu en l'apparence réelle de leurs propriétaires, j'étais certain que le nombre de filles à Aincrad avait considérablement diminué. Cela m'évitait de me demander si chaque fille que je voyais était secrètement un garçon, mais cela devait être une véritable épreuve pour les joueurs qui choisissaient un nom et un équipement de départ pour incarner une femme. Pour leur bien, j'espérais que Kayaba avait préparé un objet ou une quête de changement de nom quelque part dans le jeu.

Cette diversion mentale a été provoquée par un peu de confiance Alors que je terminais mon onzième Nepenthes, j'entendis une agréable fanfare. Une lumière dorée brilla tout autour de mon corps.

En incluant l'expérience que j'avais acquise en chassant le sanglier avec Klein avant que le jeu ne devienne mortel, j'avais finalement atteint le seuil pour passer au niveau supérieur.

Si je jouais dans une fête, j'entendrais une salve enthousiaste de « gratz » pour l'exploit. Au lieu de cela, je n'entendais que le bruissement de la brise dans les feuilles tandis que je remettais l'épée dans son fourreau. J'ai balayé vers le bas avec mon index et mon majeur droits pour ouvrir le menu. Dans mon onglet de statut, j'ai placé un des trois points de stats gagnés en force et les deux autres en agilité. Sans sorts magiques dans SAO, c'étaient les deux seules stats que je pouvais voir, donc inutile de réfléchir à mes options. En revanche, il y avait un grand choix de compétences de combat et d'artisanat, donc quand j'ai commencé à gagner plus d'emplacements de compétences, c'est là que les choix vraiment importants sont entrés en jeu.

Mais pour l'instant, je devais me concentrer sur ma survie pour l'heure suivante. Je devais progresser jusqu'à me constituer une bonne « marge de sécurité » avant de pouvoir m'arrêter et envisager l'avenir.

Après avoir terminé mon niveau, j'ai fermé la fenêtre et j'ai entendu deux bruits secs et brusques.

« ...! »

Je fis un bond en arrière et posai la main sur la poignée. J'étais tellement absorbé par mon menu que je ne prêtai pas attention à ce qui m'entourait – une terrible erreur de débutant.

Maudissant mon propre manque de discipline, j'ai adopté une position de combat et J'ai vu un monstre humanoïde, un monstre qui ne devrait pas apparaître dans cette forêt. Non... c'était un humain.

Et même pas un PNJ. Un joueur.

C'était un homme, légèrement plus grand que moi. Il portait l'armure légère en cuir et le bouclier vendus à Horunka. Comme le mien, son arme était

La Petite Épée. Mais il ne la tenait pas. Ses mains vides étaient jointes devant lui, et sa bouche était grande ouverte.

Ce qui veut dire que les pops venaient en fait de cet homme – non, d'un garçon – qui applaudissait pour me féliciter de mon amélioration.

Je laissai échapper un léger soupir et baissai la main. Le garçon sourit gêné et s'inclina.

« ...Désolé de vous avoir surpris. J'aurais dû vous prévenir avant. »

« ...Non, c'est ma faute... J'ai réagi de manière excessive. Désolée », ai-je marmonné avant de dire Mes mains dans mes poches, faute de quoi que ce soit d'autre. Le sourire du garçon s'élargit de soulagement, ses traits lui donnant une première impression de sérieux. Il porta sa main droite à son œil droit, sans raison apparente, puis réalisa ce qu'il faisait et la laissa retomber, gêné. J'ai deviné qu'il portait des lunettes dans la vraie vie.

« F-félicitations pour ton passage au niveau supérieur. C'était rapide », dit-il, et je haussai automatiquement les épaules. Je me sentais mal à l'aise, comme s'il avait deviné que je me demandais si j'avais été à une fête à ce moment-là. Je secouai la tête.

« Non, ce n'était pas si rapide... Au contraire, tu es plutôt rapide ici aussi. Je pensais avoir encore deux ou trois heures avant que quelqu'un n'arrive dans cette forêt. »

« Ha-ha-ha, je croyais être le premier aussi. La route ici est plutôt difficile à retenir.

Et avec cela, j'en suis finalement arrivée à une conclusion tardive.

Il était exactement comme moi.

Ni en termes d'armes, ni de genre. Ni dans le fait que nous

étaient à la fois des joueurs de SAO et des prisonniers de ce jeu de la mort.

Ce garçon connaissait le jeu comme moi. L'emplacement d'Horunka.

La raison pour laquelle il ne faut pas acheter d'épée de bronze. Et là où le plus grand nombre de petits Népenthes sont apparus. Ce qui signifie...

C'était un ancien bêta-testeur, tout comme moi.

Aujourd'hui, c'était le 6 novembre 2022, le premier jour officiel de Sword Art Online, le premier VRMMO au monde. Trois mois plus tôt, ils avaient lancé une bêta expérimentale avec un millier de joueurs, tirés au sort.

Grâce à une chance incroyable (ou, comme je le pensais maintenant, à la malchance), j'ai été sélectionné parmi des centaines de milliers de candidats. Le test s'est déroulé tout le mois d'août. Grâce à mes vacances d'été, j'ai pu m'y plonger du matin au soir – ou, dans mon cas, de midi au petit matin. J'ai couru partout dans Aincrad quand ce n'était pas une horrible prison, brandissant mon épée et mourant. Beaucoup. Encore et encore.

Grâce à un processus illimité d'essais et d'erreurs, j'ai acquis une quantité considérable de connaissances et d'expérience.

Petits chemins et raccourcis non répertoriés sur la carte. Emplacement des villes et villages, et des marchandises qui y sont vendues. Prix des armes et leurs statistiques. Où les quêtes étaient proposées et comment les terminer. Emplacements d'apparition des monstres, leurs forces et leurs faiblesses. nesses.

C'est grâce à toutes ces connaissances que j'ai pu vivre ici, dans cette forêt loin de la Ville des Commencements. Si j'étais un novice n'ayant jamais joué à la bêta, je n'aurais probablement même pas songé à quitter la ville.

Et on pourrait en dire autant du garçon qui se tenait à quelques mètres de là.

Cet épéiste, aux cheveux légèrement plus longs que les miens, était sans aucun doute un autre bêta-testeur. Je pouvais dire qu'il était parfaitement à l'aise avec le moteur VR de SAO, rien qu'à sa façon de se tenir, sans parler de sa présence ici, à l'autre bout d'un dédale de sentiers forestiers.

Avec tout cela déduit en quelques secondes, le garçon a confirmé tout cela en demandant : « Tu fais aussi la quête de l'élixir de forêt, hein ? »

C'était précisément la quête que j'avais acceptée chez cette femme quelques minutes plus tôt. Impossible de la nier maintenant. J'ai hoché la tête, et il a porté la main à ses lunettes inexistantes en souriant.

« Quiconque utilise des épées à une main doit accomplir cette quête. Une fois que vous aurez obtenu cette Lame de Recuit en récompense, elle vous mènera jusqu'au labyrinthe du troisième étage.

« ... Même si ça n'a pas l'air si impressionnant », ai-je ajouté, et il a ri. Quand il a eu fini, il a marqué une pause, puis a parlé. Ce n'était pas ce à quoi je m'attendais.

« Puisque nous sommes tous les deux ici, voulez-vous travailler sur la quête ensemble ? »

« Euh... mais je croyais que c'était une quête solo », répondis-je machinalement. Les quêtes étaient divisées en deux catégories : celles qui pouvaient être accomplies en groupe et celles qui ne le pouvaient pas, et l'Élixir de la Forêt était cette dernière. Puisqu'un seul petit ovule de Népentes pouvait être lâché par un seul monstre, un groupe devait chasser plusieurs objets pour terminer en groupe.

Mais le garçon semblait s'attendre à cette réponse. Il sourit.

« Oui, mais plus on tue de plantes normales, plus on a de chances de les voir fleurir. Ce sera plus efficace que de travailler séparément. »

En théorie, il avait raison. En tant que joueur solo, on ne pouvait aller

Après les monstres solitaires, mais en duo, nous pourrions en affronter deux à la fois. Cela réduirait le temps nécessaire pour choisir une cible appropriée, nous permettrait de les tuer plus rapidement et augmenterait la probabilité de tomber sur une foule fleurie en chemin.

J'étais sur le point d'accepter son plan lorsque j'ai arrêté net mon avatar.

Il y a un peu plus d'une heure, j'avais laissé derrière moi le sympathique Klein... Avais-je vraiment le droit de fonder un nouveau parti, juste après avoir abandonné mon premier ami ici ?

Mais le garçon interpréta mon hésitation différemment et ajouta rapidement : « Enfin, on n'est pas obligés de former un groupe. Tu étais là en premier, alors tu peux récupérer le premier objet clé. Si on continue avec l'augmentation des probabilités, je suis sûr que le deuxième arrivera sous peu, alors tu peux me suivre en attendant... »

« Oh... euh, c'est vrai... eh bien, si ça ne vous dérange pas... » dis-je maladroitement. Si nous formions un groupe pour combattre, tous les objets clés que nous gagnerions iraient non pas dans nos inventaires individuels, mais dans un entrepôt partagé temporaire, ce qui lui permettrait de les récupérer et de filer. Il pensait probablement que ça m'inquiétait. Je n'avais pas anticipé aussi loin, mais inutile de le corriger.

Le garçon sourit à nouveau, s'approcha et lui tendit la main.

« Super. Au plaisir de travailler avec vous. Je m'appelle Kopel. »

En tant que bêta-testeur, je le connaissais peut-être déjà alors, mais le nom ne m'était pas familier.

Il aurait certainement pu utiliser un autre nom maintenant, et le curseur de couleur n'affichait pas son nom de personnage officiel ; il se pourrait donc que ce ne soit pas son vrai nom. J'aurais aussi pu utiliser un pseudonyme. Mais je n'étais pas très doué pour trouver des noms ; dans toutes les parties en ligne auxquelles je jouais, j'utilisais toujours le même pseudonyme, maladroitement adapté de mon pseudonyme

Mon vrai nom. Je n'ai donc pas été assez malin pour en trouver un autre sur-le-champ.

« ...Salut. Je suis Kirito. »

Kopel a réagi bizarrement à ma présentation.

« Kirito... Attends, j'ai entendu ça... ? »

Il semblait qu'il me connaissait lors du test bêta, sinon directement.
a senti un danger imminent et l'a immédiatement interrompu.

« Tu penses à quelqu'un d'autre. Allez, on chasse. On a pour gagner deux ovules avant que les autres joueurs ne les rattrapent.

« O-ouais... C'est vrai. Allons-y. »

Et sur ce, Kopel et moi nous sommes précipités vers une paire de petits Ne-penthes regroupés.

L'instinct de combat de Kopel était impressionnant, comme je l'avais prévu.
d'un autre testeur.

Il comprenait la portée idéale d'une épée, les différents signes des monstres et comment utiliser une compétence d'épée. De mon point de vue, il était un peu trop passif et défensif, mais vu les circonstances, je ne pouvais pas le lui reprocher. Nous avons naturellement adopté un modèle de travail d'équipe : Kopel attirait l'attention en premier, et je menais un assaut général sur le point faible de l'ennemi. Cela a bien fonctionné, et nous avons réduit nos cibles en charpie polygonale les unes après les autres.

La chasse se déroulait bien, mais plus j'y pensais,
plus la situation devenait étrange.

Kopel et moi n'avions pas échangé un seul mot sur l'état de SAO
La proclamation de Kayaba était-elle vraie ? Si nous mourrions dans le jeu,
mourrions-nous vraiment ? Qu'advierait-il de ce monde dans lequel nous étions ?

Piégé dans... ? Il devait se poser les mêmes questions que moi, et pourtant nous n'avons jamais échangé un mot, à part d'objets et de la quête. Malgré cela, notre conversation était tout à fait naturelle, sans contrainte.

C'était peut-être juste un signe que nous étions des accros aux MMO. Même dans un royaume de mort sans bouton de déconnexion, tant que nous étions dans le jeu, nous allions accomplir des quêtes et gagner des niveaux. C'était un peu pathétique, mais sachant que Kopel avait postulé pour tester la bêta de SAO, il était évident que, comme moi, il était un joueur en ligne invétéré. Nous avons simplement pu faire passer notre impulsion à améliorer nos personnages avant notre peur de mourir...

Non.

Ce n'était pas bien.

Kopel et moi... nous n'étions tout simplement pas encore capables de faire face à la réalité.

Nos cerveaux étaient occupés à calculer les gains d'expérience, les taux d'apparition et autres chiffres, mais ils n'avaient pas une vision globale. Nous évitions de penser que si nos PV atteignaient zéro, les NerveGears que nous portions nous grilleraient le cerveau avec des micro-ondes surpuissantes, et que la seule façon d'y échapper était de regarder droit devant nous. On pourrait même dire que tous les joueurs encore présents dans la Ville des Commencements réagissaient à la situation avec plus de lucidité que nous.

Mais si tel était le cas, si je pouvais affronter ces monstres redoutables avec un sang-froid absolu, c'était uniquement parce que je ne faisais pas face à la réalité. Je ne pouvais éviter les lianes acérées et les acides dangereux, parfaitement capables de me tuer, que parce que je ne ressentais pas le véritable danger présent.

Au moment où j'ai pris conscience de cela, une idée m'a traversé l'esprit.

J'allais sûrement mourir... et très bientôt.

Si je ne comprenais pas la première règle du jeu, à savoir que la véritable mort guette partout, alors je ne voyais pas la limite à ne pas franchir. J'aurais tout aussi bien pu marcher le long d'une falaise mortelle dans l'obscurité la plus totale, comptant sur la chance pour me maintenir en vie. En ce sens, quitter la ville seul et s'enfoncer dans une forêt sombre avec une visibilité réduite était déjà un geste extrêmement imprudent...

Un frisson de froid me parcourut l'échine et pénétra dans toutes mes extrémités. Liens, entravant mes mouvements.

À cet instant, j'avais levé mon épée pour frapper le énième Népenthès d'affilée sur son point faible. Si je maintenais cet endroit une demi-seconde de plus, il me frapperait d'une contre-attaque très douloureuse.

Je repris mes esprits et relançai ma compétence Horizontale, qui coupa de justesse la tige de la plante juste à temps. La créature explosa et les fragments de verre intangibles me transpercèrent en s'étendant vers l'extérieur.

Heureusement, Kopel s'occupait d'un autre Népenthès qui me tournait le dos, il n'a donc pas remarqué mon moment d'inattention. Cinq secondes plus tard, il acheva le monstre d'une attaque normale, expira et se retourna vers moi.

« ...Ils n'éclatent pas... »

Il y avait de la fatigue dans sa voix. Plus d'une heure s'était écoulée depuis que nous avons commencé à chasser ensemble. Ensemble, nous avons tué environ cent cinquante Népenthès, mais il n'y avait toujours pas de Népenthès en fleurs.

J'ai travaillé dur mes épaules, essayant de déloger le froid qui reposait toujours entre mes omoplates.

« Peut-être qu'ils ont changé le taux de pop depuis la bêta... J'ai entendu parler d'autres MMO qui ont modifié les taux d'apparition du butin entre la bêta et la sortie officielle auparavant... »

« C'est possible... Que faire ? On a gagné quelques niveaux, et nos armes sont assez usées. On devrait peut-être retourner à... » commença Kopel, lorsqu'une faible lumière rouge apparut au pied d'un arbre à moins de douze mètres.

Plusieurs modèles bruts et massifs étaient dessinés en plein vol, se combinant et prenant forme. C'était un spectacle familier pour moi : l'apparition d'un monstre.

Comme Kopel l'a dit, j'avais gagné énormément d'XP grâce à notre série de massacres, et nous étions tous les deux niveau 3. D'après mes souvenirs de la bête, le niveau attendu pour terminer le premier étage était 10 ; il était donc encore trop tôt pour continuer, mais attendre un seul Népenthès ne servait à rien. Le curseur de couleur de l'ennemi était désormais rouge, et non plus magenta.

« ... »

Kopel et moi étions debout dans l'herbe, regardant le monstre apparaître. En quelques secondes, le centième Népenthès de la nuit prit forme et se mit à marcher, ses lianes frétilantes. Il avait une tige d'un vert vif et brillant, une urne carnivore aux motifs distinctifs, et au sommet, rougeoyant dans l'obscurité, une énorme fleur semblable à une tulipe.

« ... »

Après plusieurs secondes de regards vides, nos visages se sont tournés l'un vers l'autre.

« —!! »

J'ai poussé un cri silencieux. Nous avons brandi nos épées et nous nous sommes préparés à bondir sur la foule en fleurs tant attendue, tels des chats traquant une souris.

Mais je me suis arrêté brusquement, tendant ma main libre vers

retiens aussi Kopel.

Il m'a regardé avec perplexité, alors j'ai levé mon index, puis j'ai pointé au-delà des Nepenthes en fleurs alors qu'ils s'éloignaient de nous.

C'était difficile à voir parmi les arbres, mais plus loin dans cette direction se trouvait l'ombre d'un autre Népenthes. Je ne l'avais remarquée que grâce à ma compétence Recherche. Kopel ne possédait pas encore cette compétence ; il plissa les yeux dans l'obscurité, mais après quelques secondes, il la remarqua enfin.

S'il s'agissait d'un simple Nepenthes caché derrière celui en fleurs, il n'y aurait aucune raison d'hésiter. Mais contre toute attente, le second possédait lui aussi une masse imposante flottant au-dessus de sa grande tête en forme d'urne.

Si c'était une fleur, j'étais prêt à baisser mon signe de « vraiment mauvaise fortune » pour toujours. Mais une boule ronde d'environ vingt centimètres de diamètre pendait de la fine tige de la deuxième créature : un fruit. Il était bombé, prêt à éclater à tout moment, et si nous le blessions, il éclaterait instantanément et libérerait une fumée nauséabonde. Cette fumée attirerait une armée de Népenthes fous, nous plongeant dans un piège dont nous ne pourrions pas nous échapper, même après avoir gagné un niveau.

Ce qu'il faut faire ?

Je n'en étais pas sûr. En termes d'habileté, il était certainement possible de vaincre le fruitier sans toucher le fruit. Mais ce n'était pas une garantie absolue. S'il y avait le moindre risque de mort, peut-être devrions-nous attendre que les deux Népenthes se séparent un peu avant d'intervenir.

Mais une rumeur de la bêta m'a fait hésiter encore davantage. Je croyais avoir entendu dire que si l'on attendait trop longtemps après l'éclosion d'un Népenthes en fleurs, il finirait par se transformer.

dans le modèle de fruit extrêmement dangereux.

Ce n'était pas exclu. En fait, cela semblait même assez probable. Si Nous nous tenions là et regardions, les pétales des Nepenthes en fleurs à cinquante pieds de distance pourraient commencer à tomber, nous laissant finalement avec deux monstres fruitiers sur les bras.

« Que faire... » murmurai-je sans réfléchir. L'absence de réponse immédiate prouvait que je n'avais pas encore établi la frontière entre danger et sécurité. En cas de doute, la décision raisonnable était de reculer, mais je ne pouvais même pas me fier à ma raison à ce stade.

Alors que je me tenais là, comme sous l'effet d'un choc électrique, j'entendis Kopel murmurer : « Allons-y. Je vais attirer l'attention de celui en fruits pendant que tu élimineras celui en fleurs au plus vite. »

Sans attendre, il s'éloigna, ses bottes de starter craquant l'herbe.

« ... Très bien », répondis-je en le suivant.

Je n'avais pas surmonté mon ambivalence. J'avais juste repoussé les limites. Mais une fois les choses en marche, je devais me concentrer sur le contrôle de mon épée et de mon avatar. Si je n'y parvenais même pas, je mourrais vraiment.

La plante en fleurs remarqua l'approche de Kopel la première et se retourna. Les bords de la cruche, étrangement semblables à des lèvres humaines, s'ouvrirent et sifflèrent : « Shaaaa ! »

Kopel se déplaça vers la droite, se dirigeant vers le Népenthes fruitier à l'arrière, mais la fleur resta sur lui. Je m'en approchai par derrière et levai mon épée, l'esprit vide.

Bien qu'il s'agisse d'une variante rare qui apparaît moins de 1 % du temps, les Nepenthes en fleurs avaient fondamentalement les mêmes statistiques

comme le type normal. Sa défense et son attaque étaient légèrement supérieures, mais maintenant que j'étais au niveau 3, la différence était négligeable.

Tandis que mon cerveau s'emballait de questions, l'instinct physique que j'avais développé depuis la bêta-test déplaçait mon avatar automatiquement, esquivant et parant les attaques de la vigne du Népenthès, puis les contre-attaquant. Dix secondes plus tard, sa barre de PV était jaune. J'ai fait un bond en arrière et préparé la compétence d'épée de finition.

Toute cette bataille avait augmenté ma compétence à l'épée à une main, et je pouvais sentir la vitesse d'initiation et la portée des attaques augmenter. Avant même que le Népenthès puisse à moitié gonfler sa cruche pour cracher de l'acide, ma compétence horizontale a traversé avec une ligne de lumière bleue, coupant la tige.

Il poussa un cri un peu différent du cri habituel.

La cruche coupée roula au sol et éclata en petits polygones, mais pas avant que la fleur sur sa tête ne tombe.

Un orbe faiblement brillant, de la taille d'un poing, s'est déroulé vers mes pieds, s'arrêtant contre le bout de ma botte juste au moment où le torse et la bouche du monstre se brisaient.

Je me suis accroupi et j'ai ramassé le Petit Ovule de Népenthès lumineux. J'avais tué environ cent cinquante monstres pour obtenir cet objet, me posant de nombreuses questions au passage.

C'était suffisant pour me donner envie de m'effondrer dans l'herbe, mais je n'arrivais pas encore à me détendre. Non loin de là, Kopel me faisait la faveur de distraire les dangereux Népenthès fruitiers, et je devais l'aider.

« Désolée pour l'attente ! » criai-je en levant les yeux. Je laissai tomber l'ovule. dans ma pochette de ceinture - je me sentrais mieux en l'ayant rangé en toute sécurité dans mon inventaire, mais je n'avais pas le temps d'effectuer toutes ces actions maintenant. J'ai levé mon épée et j'ai couru plusieurs pas.

Mais mes pieds se sont arrêtés pour une raison quelconque.

Même moi, je ne comprenais pas pourquoi. Plus loin, mon partenaire temporaire, Kopel, évitait les attaques avec agilité, épée et bouclier. Il était doué en défense, car il pouvait me jeter un coup d'œil de temps à autre, même au cœur du combat. Ces yeux sérieux et étroits, fixés sur moi. Ce regard.

Quelque chose dans ce regard a arrêté mes pas.

Qu'est-ce que c'était ? Pourquoi Kopel me regardait-il ainsi ? Doubtant, peut-être avec pitié.

Il a dévié une attaque de vigne avec son bouclier et s'est éloigné du combat, m'a jeté un rapide coup d'œil et a dit : « Désolé, Kirito. »

Puis il se tourna vers le monstre et brandit son épée au-dessus de sa tête. La lame se mit à briller en bleu. Il commençait une technique d'épée : le mouvement pour l'attaque verticale.

« Attends... ça ne va pas marcher... » dis-je automatiquement, tandis que mon esprit était encore perplexe quant à ce qu'il venait de me dire.

La tige faible du Petit Nepenthes était cachée sous son Lanceur de pièges à proies, les attaques verticales étaient donc peu efficaces. Et Kopel avait une raison très claire de ne pas utiliser de slice vertical. Il devait le savoir.

Mais une fois la compétence d'épée lancée, elle ne s'arrêtait plus. Avec le système aux commandes, son avatar bondit en avant en pilotage automatique et envoya l'épée lumineuse s'abattre sur le pichet du Nepenthes – et sur le fruit flottant suspendu au-dessus.

Pfff!

La forêt a tremblé sous une énorme explosion.

C'était la deuxième fois que j'entendais ce bruit. La première fois, c'était lors du test bêta, bien sûr. Un des membres temporaires du groupe l'avait accidentellement frappé avec une lance, et une nuée de Népenthes s'était abattue sur nous. Nous étions tous les quatre, tous de niveau 2 ou 3, morts avant de pouvoir nous échapper.

Après avoir écrasé le fruit d'un Vertical, Kopel trancha rapidement la cruche du Népenthes, le tuant. Le monstre explosa aussitôt, mais le gaz vert qui flottait dans l'air et la puanteur dans mes narines persistèrent.

Alors que Kopel s'éloignait de la fumée, je marmonnai, abasourdi : « Qu... pourquoi... ? »

Ce n'était pas un accident. C'était intentionnel. Kopel a frappé le fruit de son plein gré pour le faire exploser.

Le bêta-testeur qui avait travaillé avec moi pendant la dernière heure ne m'a pas regardé en face.

"...Désolé."

J'ai vu un certain nombre de curseurs de couleur apparaître de l'autre côté de lui.

À droite. À gauche. Derrière nous. C'étaient tous des Petits Népenthes, invoqués par la fumée. Il devait s'agir de tous les individus présents dans la zone. Il y en avait au moins vingt... non, trente. Dès que j'ai compris qu'il était inutile de lutter, mes jambes se sont mises à courir, mais cela en soi était inutile.

Même si je me libérais du filet, la vitesse maximale des Népenthes était bien plus élevée qu'on ne l'imaginait à leur apparence, et un autre monstre m'aurait pris pour cible avant même que je puisse me libérer. Toute fuite était impossible...

Était-ce un suicide ?

Prévoyait-il de mourir ici et de m'entraîner avec lui ? La menace d'une mort réelle avait-elle poussé cet homme à abandonner complètement le jeu ?

C'était la seule chose à laquelle je pouvais penser alors que j'étais immobile.

Mais ma supposition était incorrecte.

Kopel remit son épée dans le fourreau sur son côté gauche, non
Il ne me regarda plus et se mit à courir vers les broussailles voisines. Sa démarche était assurée, pleine de détermination. Il n'avait pas renoncé à la vie. Mais...

« C'est inutile... » dis-je, tout en air et sans voix.

L'essaim de Petits Népenthes arrivait de toutes parts. Difficile de se faufiler entre eux ou de s'en sortir, et même en cas de succès, un autre ennemi ne ferait que vous retenir. D'ailleurs, s'il comptait fuir, pourquoi Kopel utiliserait-il Verticalement ? Prévoyait-il de mourir, puis, effrayé par l'essaim, décida-t-il de livrer une dernière bataille ?

Alors que mon cerveau à moitié engourdi essayait de comprendre tout cela, j'observais Kopel sauta dans un petit buisson. Son avatar était masqué par les feuilles épaisses, mais son curseur de couleur...

Disparu. Il n'était pas à plus de vingt-cinq mètres, mais son
Le curseur disparut. Un instant, je me demandai s'il avait utilisé un cristal de téléportation, mais c'était impossible. Ils étaient incroyablement chers, inabordables à ce stade, et ils n'étaient ni vendus au rez-de-chaussée ni lâchés par les monstres.

Il ne restait donc qu'une seule réponse : l'effet de la compétence Dissimulation. Son curseur disparut de la vue des joueurs et il n'attira plus l'attention des monstres. Le deuxième emplacement de compétence de Kopel n'était pas disponible ; il l'utilisait pour la compétence Dissimulation. C'est ainsi qu'il m'a surpris avant notre première rencontre, sans que je le remarque.

lui...

Alors que la masse de monstres se rapprochait de plus en plus, j'ai finalement — et très tardivement — compris la vérité.

Kopel ne tentait pas de se suicider et ne fuyait pas par peur.

Il essayait de me tuer.

C'est pourquoi il a frappé le fruit et a dessiné tous ces Nepenthes
Ici : Il pourrait utiliser sa compétence Dissimulation pour échapper au danger.
La trentaine de monstres seraient alors concentrés sur moi. C'était une astuce classique, un MPK (monster player kill).

Sachant cela, son motif était beaucoup plus clair : voler mon équipement.
et le petit ovule de Népenthes que j'ai mis dans ma bourse. Si je mourais, tous les objets que j'avais équipés ou dans ma bourse tombaient sur place. Une fois l'essaim de Népenthes parti, il pouvait ramasser l'ovule, retourner au village et terminer la quête.

« ...Je vois... » marmonnai-je. Pendant ce temps, les bêtes elles-mêmes apparaissaient enfin.

Kopel, tu ne te cachais pas de la réalité de la situation.
Bien au contraire. Vous avez reconnu ce jeu mortel et en avez pris votre place.
Vous avez décidé de mentir, de tricher et de voler pour survivre.

Étrangement, je ne ressentais aucune colère ni inimitié à son égard.

Mon esprit était étrangement calme, malgré le piège mortel que je me trouvais. C'était peut-être en partie parce que j'avais déjà décelé une faille dans le plan de Kopel.

« Kopel... Je suppose que tu ne le savais pas », dis-je au pinceau, même si je n'avais aucun moyen de savoir s'il m'entendait. « C'est la première fois que tu prends Cachette, n'est-ce pas ? C'est une compétence utile, mais ce n'est pas tout...

Puissant. Le problème, c'est que ça ne fonctionne pas très bien sur les monstres qui utilisent d'autres sens que la vue. Comme le Petit Népenthes.

Une partie de la horde sifflante qui s'abattait sur nous telle une avalanche se dirigeait clairement vers la cachette de Kopel. Il devait maintenant se rendre compte que sa tentative de dissimulation ne fonctionnait pas. C'est précisément pour cette raison que j'ai choisi la recherche en premier.

Toujours calme, je me retournai et fixai la ligne de plantes qui chargeait. Celles qui me suivaient attaqueraient Kopel, donc je n'avais pas besoin de m'en préoccuper pour l'instant. Si je parvenais à anéantir les ennemis devant moi avant la fin de la bataille, j'aurais peut-être une chance de m'échapper. Même si cette chance n'était que d'un centième de pour cent.

Je serrai ma Petite Épée, ne réalisant toujours pas la réalité de la situation, malgré la mort qui me menaçait. Après plus d'une centaine de combats, l'épée était considérablement usée, la lame ébréchée ici et là. Si j'étais trop brutal, elle risquait même de se briser dans ce combat.

Je limiterais le nombre d'attaques au minimum. Je n'utiliserais que l'Horizontale, boostée par mes mouvements, pour toucher chaque ennemi à son point faible et le tuer d'un seul coup. Si je n'y parvenais pas, j'étais sûr de mourir à cause d'une arme cassée, une fin vraiment misérable.

Derrière moi, j'entendais des rugissements de monstres, des affrontements d'attaques et Kopel crie quelque chose.

Mais je n'y prêtais pas attention. Tous mes nerfs étaient rivés sur les ennemis qui m'attendaient.

Ce qui s'est passé au cours des minutes suivantes, ça n'aurait pas pu arriver. Cela faisait plus de dix ans, mais je ne m'en souvenais plus complètement par la suite.

J'ai perdu toute pensée supérieure. Seul l'ennemi d'avant existait. moi, mon épée et le corps qui la brandissait : les signaux de mouvement que mon cerveau émettait.

J'ai suivi la trajectoire des monstres, esquivé avec un minimum de mouvements et contré avec mon épée. C'était la même chose que lors de chaque autre bataille, mais exécutée avec une précision parfaite.

Il n'y avait pas d'attaques magiques autoguidées dans SAO. Donc, théoriquement, si un joueur avait suffisamment de temps de décision et de réaction, il pouvait esquiver toutes les attaques. Mais je n'étais pas un joueur très doué, et les ennemis étaient trop nombreux, donc je ne pouvais pas tout esquiver. Les lianes venant de toutes les directions me coupaient les membres, et les déluges de crachats corrosifs trouaient mon nouveau manteau de cuir. Chaque coup réduisait ma barre de PV, me rapprochant un peu plus de la mort, virtuelle ou réelle.

Mais j'ai esquivé tous les coups directs juste à temps et j'ai continué à balancer mon épée.

Si j'étais projeté dans un délai d'une demi-seconde par un coup direct, je serais frappé sans relâche jusqu'à ma mort. Soit ils finiraient par réduire mes PV à zéro, soit ils m'immobiliseraient et m'anéantiraient instantanément.

J'ai été dans ce genre de situation désespérée d'innombrables fois le test bêta, et dans tous les autres MMO auxquels j'avais joué avant celui-ci. À chaque fois, après une brève lutte, je laissais mes PV s'épuiser, grogmelant à propos de la pénalité d'expérience ou espérant ne pas perdre mon arme.

Si je voulais vraiment goûter à la réalité ici, je devrais essayer ça maintenant. Au moins, je saurais si Kayaba disait la vérité ou s'il faisait simplement une farce très désagréable et de mauvais goût.

Je pensais avoir entendu une petite voix murmurer cette suggestion

mon oreille. Mais je l'ai ignoré, continuant à utiliser Oblique et Horizontal sur le flot incessant de Népenthes.

Parce que je ne voulais pas mourir ? Bien sûr que non.

Mais il y avait une autre motivation qui me poussait à me battre, quelque chose de différent. Quelque chose qui me tordait les lèvres en une grimace féroce, voire en un sourire.

C'est ça.

C'était SAO. J'ai passé au moins deux cents heures à me plonger dans la bêta, mais je n'ai jamais compris la véritable nature du jeu. Je ne me battais pas vraiment.

Mon épée n'était pas une arme, et mon corps n'était pas un simple objet mobile. Il existait un lieu accessible uniquement en combinant ces éléments avec l'esprit, dans une situation extrême. Je n'avais aperçu l'entrée de ce monde que de loin. Je voulais savoir ce qui allait suivre. Je voulais aller plus loin.

« Ruaaaahhhh! »

J'ai hurlé, j'ai sauté.

L'horizontale a même dépassé la lumière, projetant deux urnes de Népenthes consécutives vers le ciel.

Puis, loin derrière moi, j'ai entendu un bruit violent et violent, un bref fracas dans lequel un corps se déchirait.

Ce n'était pas le bruit d'un monstre qui explose. C'était le son de la mort d'un joueur.

Assailli par au moins une douzaine de monstres, Kopel avait finalement péri.

« ...! »

Je me suis à peine empêché de me retourner pour regarder et j'ai veillé à terminer rapidement les deux derniers à proximité.

C'est seulement à ce moment-là que je me suis retourné.

Après avoir achevé leur première cible, les Nepenthes regardaient-ils me regardaient avec un intérêt sanguinaire. Ils étaient sept. Kopel avait dû en tuer au moins cinq. J'étais certain que son absence de cri témoignait de sa fierté de bêta-testeur.

« ...GG », dis-je, compliment habituel pour un joueur qui a bien joué, et je tendis mon épée. Peut-être que la fuite était une option à ce moment-là, mais l'idée ne me traversa même pas l'esprit.

Parmi les sept Népenthes qui se dirigeaient vers moi, ironiquement, l'un d'eux avait une fleur rouge vif qui fleurissait au sommet de son pichet carnivore.

Si Kopel avait continué à travailler dur, plutôt que d'essayer de me tuer, il aurait pu bientôt gagner son propre ovule. Mais il n'avait pas compris la leçon. Choix et résultat : c'était tout ce qu'il y avait.

Ma barre de PV était sous les 40 % et allait bientôt tomber dans le rouge, mais je n'étais plus sûr d'aller mourir. Sentant que les deux à droite allaient commencer à cracher, je me suis précipité vers eux et les ai éliminés d'un coup pendant qu'ils chargeaient leurs attaques.

Au cours des vingt-cinq secondes suivantes, j'ai terminé les cinq autres, mettre fin à la bataille.

À l'endroit où Kopel a disparu, j'ai vu sa petite épée et Bouclier. Ils étaient tous les deux aussi abîmés que mon équipement.

Il a combattu pendant plusieurs heures dans le château flottant Aincrad, puis

Il est mort. Techniquement, ses PV sont tombés à zéro et son avatar s'est désintégré. Mais je n'avais aucun moyen de savoir si, quelque part au Japon, allongé sur son lit, le joueur contrôlant cet avatar était vraiment mort. Tout ce que je pouvais faire, c'était d'éloigner le guerrier nommé Kopel.

J'ai réfléchi un instant, puis j'ai pris l'épée et je l'ai plantée. au pied du plus grand arbre des environs. J'ai ensuite récupéré l'ovule de la deuxième plante à fleurs et je l'ai déposé à côté de l'arme.



« C'est à toi, Kopel. »

Je me suis relevé. La durabilité des objets abandonnés allait lentement diminuer et ils disparaîtraient, mais pendant au moins quelques heures, ils serviraient de pierre tombale. Je tournai les talons et pris le chemin vers l'est qui me ramènerait au village.

J'ai été trompé, j'ai failli mourir, j'ai été témoin de la fin de celui qui Il m'a piégé et a survécu de justesse, mais ma perception de la « réalité » du jeu de la mort était encore floue. Au moins, mon désir de devenir plus fort avait quelque peu grandi depuis. Non pas pour quitter le jeu en vie, mais pour le désir secret et honteux de connaître le summum du combat à l'épée dans SAO.

Notre long voyage de chasse a dû vraiment assécher le taux d'apparition, car je suis revenu à Horunka sans rencontrer un seul monstre en cours de route.

Il était neuf heures. Trois heures s'étaient écoulées depuis le cours de Kayaba.

À ce moment-là, quelques joueurs étaient en train de nettoyer le village. Il s'agissait probablement d'anciens testeurs. À ce rythme, si tous les testeurs continuaient à progresser, cela créerait un fossé majeur entre eux et la grande majorité des joueurs inexpérimentés... mais ce n'était pas vraiment mon rôle de m'en préoccuper.

Je n'avais pas envie de parler à qui que ce soit, alors avant que les joueurs ne puissent me remarquer, je me suis dirigé vers le chemin de retour jusqu'au bout du village. Heureusement, le PNJ n'était pas encore entré dans son rythme d'activité nocturne : il y avait encore une lumière orange à la fenêtre de la maison.

J'ai donné un petit coup au heurtoir non fonctionnel, puis j'ai ouvert la porte. La mère était là, toujours en train de faire bouillir quelque chose à la fenêtre. Un point d'exclamation doré au-dessus de sa tête...

indiqué une quête en cours.

Je me suis approché et j'ai sorti le petit ovule de Nepenthes de mon pochette de ceinture, le centre de l'orbe brille toujours d'un vert pâle.

Elle esquaissa un sourire qui lui rajeunit d'un coup de vingt ans, et elle accepta l'ovule. Tandis qu'elle enchaînait remerciements, mon journal de quêtes s'actualisa sur le côté gauche de mon écran.

La jeune mère déposa l'ovule dans le pot, puis se dirigea vers un grand coffre au sud de la pièce et en ouvrit le couvercle. Elle en sortit une épée longue défraîchie, mais nettement plus impressionnante, dans un fourreau rouge. Elle revint vers moi et, après une nouvelle révérence de remerciement, me présenta l'épée à deux mains.

« ...Merci », dis-je simplement en prenant l'arme. Je sentis son poids peser sur ma main droite. Elle semblait deux fois moins lourde que la Petite Épée. J'avais beaucoup utilisé cette Lame Recuite lors du test bêta, et il me faudrait un certain temps pour m'y habituer à nouveau.

Un message est apparu m'informant que j'avais terminé la quête, et le bonus XP de cet exploit m'a poussé au niveau 4.

L'ancien moi aurait bondi hors du village pour défier les grands Nepenthes trouvés plus loin dans les bois de l'ouest pour tester ma nouvelle lame.

Mais je n'en avais plus la motivation. Je rangeai la nouvelle arme dans mon inventaire et m'affaissai sur une chaise à proximité. La quête était terminée, la jeune mère ne se donna plus la peine de m'offrir de l'eau. Elle me tourna le dos et remua la marmite.

Une nouvelle vague d'épuisement m'envahit et je regardai Elle s'affairait. Combien de minutes passèrent avec nous

Mais sous mon regard, elle a pris une tasse en bois sur l'étagère et y a versé une louche du contenu du pot.

Porter la coupe fumante encore plus prudemment que l'épée
Plus tôt, elle s'était dirigée vers la porte du fond. Sans trop de raison, je me suis levé et je l'ai suivie. Le PNJ a ouvert la porte et est entré dans une pièce faiblement éclairée. Je me souvenais presque avoir essayé d'ouvrir la porte moi-même dans la bête, et elle avait été verrouillée par le système. J'ai franchi le seuil avec hésitation.

C'était une petite chambre. Les seuls meubles étaient une commode contre le mur, un lit près de la fenêtre et une petite chaise.

Sur le lit était allongée une petite fille, âgée d'environ sept ou huit ans.

Même à la lumière de la lune, je sentais qu'elle était malade. Son cou était maigre et ses épaules dépassaient du drap, osseuses.

Les paupières de la fille s'ouvrirent brusquement lorsqu'elle sentit le regard de sa mère. Sa présence, puis elle m'a regardé. Je me suis arrêté, surpris, et ses lèvres pâles se sont étirées en un petit sourire.

La mère tendit la main et l'aida à s'asseoir, en lui tenant la main. dans son dos. Soudain, la fille se tendit et toussa. Sa tresse brune descendait mollement dans le dos de son déshabillé blanc.

J'ai vérifié à nouveau le curseur de couleur pour la fille. Effectivement, Il y avait l'étiquette PNJ dessus. Elle s'appelait Agatha.

La mère d'Agatha lui frotta doucement le dos et s'assit sur la chaise de chevet.

« Regarde, Agatha. L'épéiste itinérant a apporté ce remède de la forêt. Si tu le bois, je suis sûr que tu te sentiras mieux. »

Elle leva la tasse avec son autre main et la donna à la fille.

« ... D'accord », dit Agatha d'une voix aiguë et mignonne. Elle tenait
Il prit la tasse à deux mains et la but, gorgée après gorgée.

Non, aucune lumière dorée ne brillait du ciel, son visage ne reprit pas
immédiatement ses couleurs, et elle ne se leva pas d'un bond pour courir dans la
pièce. Mais si ce n'était pas le fruit de mon imagination, je trouvais les joues
d'Agatha un peu plus roses qu'avant lorsqu'elle baissa la tasse.

Elle rendit la tasse vide à sa mère, puis me regarda.
Elle sourit à nouveau. Ses lèvres remuèrent et elle zézaya quelques mots, comme
de minuscules bijoux.

« Merci, Grand Bwudda. »

« ..Ah... »

Je haletai, incapable de trouver une réponse différente, les yeux écarquillés.

Il y a très longtemps , je me souvenais d'une expérience similaire.

Ma sœur, Suguha, était alitée à cause d'un rhume. Notre père était à l'étranger
pour le travail, comme d'habitude, et notre mère devait travailler un moment. J'étais
donc chargé de la surveiller pendant deux heures.

À l'époque, j'étais... dans une classe d'école primaire. Honnêtement, tout ça
m'agaçait, mais je ne pouvais pas la laisser jouer comme ça, alors j'ai essuyé la
sueur de Suguha et j'ai changé la compresse rafraîchissante pour son front.

À ma grande surprise, elle m'a soudainement demandé du thé au gingembre.

J'ai dû appeler maman pour savoir comment faire. Il m'a suffi de mélanger du
jus de gingembre et du miel dans de l'eau chaude ; c'était encore plus simple.

que de cuisiner à Aincrad. Mais pour un enfant sans expérience culinaire, c'était un défi. Malgré le fait que je me sois presque coupé les doigts avec la râpe, j'ai réussi à préparer une tasse de thé au gingembre et à la lui apporter. Au lieu de ses insultes habituelles, elle m'a regardé avec une expression béate, et...

« ...Ung...kh... »

Je n'ai pas pu empêcher le son de sortir de ma gorge.

Je voulais les voir.

Je voulais voir Suguha, maman et papa.

L'impulsion irrésistible a secoué mon avatar, et j'ai hésité, Je posai mes mains sur le lit d'Agatha. J'ai posé mes genoux au sol, serré ma chemise blanche et sangloté à nouveau.

Je voulais les voir. Mais ce n'était pas autorisé. Le champ électrique du NerveGear a coupé mon esprit conscient du monde réel et m'a enfermé dans cet endroit.

En utilisant chaque once de volonté pour retenir les sanglots qui menaçaient de me déchirer la gorge, j'ai eu l'impression de comprendre enfin la « vérité » de ce monde.

Il ne s'agissait pas de mourir ou de vivre. Il m'était impossible d'acquérir une véritable compréhension de la mort ici, pour commencer. Car dans le monde réel, un endroit où la mort était tout aussi permanente qu'ici, je n'avais jamais été assez proche de la mort pour la connaître.

Non, c'était le fait que c'était un monde parallèle. Que je ne pouvais pas voir les gens que je voulais voir. C'était la seule vérité. La réalité de ce monde.

J'enfouis mon visage dans les draps, serrai les dents et tremblai violemment. Il n'y avait pas de larmes. Peut-être y en avait-il sur moi.

mes vraies joues, alors que je suis allongé sur mon lit chez moi dans le monde réel. Peut-être qu'ils étaient en vue de Suguha, veillant sur moi en per-fils.

« ...Qu'est-ce qui ne va pas, Big Bwudda ? »

Une main douce toucha ma tête.

Finalement, il a commencé à caresser maladroitement mes cheveux. sur.

Jusqu'au moment où mes pleurs ont cessé, la petite main n'a pas cessé de bouger.

(La fin)

ÉPILOGUE

Bonjour, c'est Reki Kawahara. Merci d'avoir lu Sword Art Online 8 : Early and Late.

Il s'agit de mon premier recueil de nouvelles depuis le volume 2. Comme le titre l'indique, il couvre la dernière histoire de SAO (techniquement, l'histoire de Mother's Rosario se déroule une semaine plus tard) jusqu'à la plus ancienne (encore une fois, techniquement, le premier chapitre du volume 1 commence une heure plus tôt, ha-ha).

Pour ceux d'entre vous qui lisent depuis le premier volume (ou avant, depuis ma version web), l'histoire de SAO avance rapidement dès le début et ne couvre que les trois semaines précédant la fin de Sword Art Online , soit deux ans après sa création. J'ai ensuite écrit les quatre nouvelles du volume 2 pour combler certaines lacunes. Mais en réalité, lorsque Dengeki Bunko m'a proposé de les publier sous forme de livre, j'ai été confronté à un véritable dilemme. Je me suis demandé s'il ne valait pas mieux ne pas simplement publier ma version web sous forme de livre, mais plutôt reprendre tout le contenu des deux premiers volumes et le réorganiser en une histoire complète, en comblant les lacunes au fur et à mesure, afin d'explorer en profondeur le jeu de la mort du début à la fin.

Évidemment, j'ai seulement envisagé cette idée et je ne l'ai jamais suivie. (surtout parce que j'étais terrifié par la quantité d'écriture nouvelle que j'aurais à écrire pour tout compléter), mais en vérité, l'image de Kirito juste après avoir laissé Klein dans la Ville des Commencements est toujours restée gravée dans mon esprit. Quand le batteur a choisi la voie la plus rapide vers la force personnelle, que pensait-il et que ressentait-il ? Mon désir d'explorer ce moment n'a jamais vraiment disparu.

loin.

Quand j'ai appris que le volume 8 contiendrait deux histoires que j'avais déjà publiées sur le Web (« L'incident du refuge » et « Cal-ibur »), je me suis dit : « Pourquoi ne pas écrire une nouvelle histoire sur ce qui s'est passé après que Kirito se soit enfui dans la nature le premier jour ? »

Et ce que j'ai créé, c'est le « Jour des Commencements ». Étant donné que près de dix ans se sont écoulés depuis que j'ai écrit le tout début de SAO, il y a peut-être quelques incohérences dans la représentation de Kirito, mais j'aurais beaucoup de chance si vous considériez cela comme une partie du plaisir.

Si j'en ai l'occasion dans le futur, j'aimerais écrire une autre histoire. à propos de Kirito s'attaquant au premier étage avec sa nouvelle lame fidèle. Sois juste patient avec moi !

Et maintenant, place aux excuses habituelles... L'« incident du Refuge », comme c'est le danger de toute suite rétroactive, introduit quelques incohérences avec ce que j'ai écrit dans le premier tome. (Par exemple, dans le tome 1, Kirito affirme n'être jamais entré dans un restaurant PNJ avec Asuna, mais c'est exactement ce qu'il fait dans cette histoire...) J'ai brièvement envisagé de contourner le problème en changeant le propriétaire du restaurant en joueur, mais cela ne résolvait pas vraiment le problème fondamental, alors je n'ai pas insisté. Je suis sûr qu'il y a d'autres passages ici et là qui vous ont fait sourciller, mais j'espère que vous comprendrez les circonstances très étranges du développement de cette longue histoire et que vous passerez outre les détails !

Pendant que je suis en train de m'excuser, permettez-moi d'aborder la révélation de L'astuce et la résolution de l'histoire mystérieuse contenue dans « L'Incident du Havre de paix ». Je suis sûr que les grands amateurs de romans policiers parmi vous sont outrés par son invraisemblance. J'aime lire des romans policiers, alors j'ai décidé de m'attaquer à ce genre en tant qu'écrivain, et je m'excuse de ne pas savoir ce que je faisais ! J'aimerais continuer à travailler dessus et réessayer un jour.

Ceci n'est pas une excuse, mais une publicité. L'histoire de « Calibur » que vous lisez dans ce livre raconte ce qui s'est passé si la quête a été un succès. J'ai également écrit une version « Et s'ils échouaient » qui paraît dans le numéro de juin 2011 du magazine Dengeki Bunko. Si vous avez la chance de lire cela après celui-ci, vous pourriez bien apprécier le histoire 1,2 fois plus !

À mon éditeur, M. Miki, que j'ai fait vivre l'enfer pour avoir oublié de soumettre cette postface alors qu'il était super occupé avec le déménagement du bureau éditorial, et à mon illustrateur, abec, pour avoir fait un travail de génie devoir avec un chiffre d'affaires serré de deux mois de juin à août, merci Merci beaucoup ! Et à tous les autres, j'espère que vous reviendrez pour la quatrième arc narratif, commençant dans le volume 9 !

Reki Kawahara—Mai 2011