

Chapter 14

A Search for A Lost Trihörrèan

Sesegera mungkin setelah mengetahui semua yang telah terjadi, termasuk kebenaran bahwa Hoshiro adalah Trihörrèan kedua, mereka menyusul Zhaxmâr dkk. yang memang benar tertangkap bangsa Örc di Gunung Örc. Mereka sama sekali tidak menyadari keanehan di balik kasus ini, bahwa sebenarnya ada yang membonceng bangsa Örc untuk menangkap Zhaxmâr dan kawan-kawannya.

Tanpa membawa kuda—mereka melepaskan kuda mereka dan membiarkannya kembali ke Maro sebisanya, kalau mereka mau—mereka sedikit berlari sebisanya menuju Gunung Örc yang lumayan jauh dari Kahn. Mereka melewati Durk Faran begitu saja tanpa peduli apa yang ada di balik timbunan abu yang menggunung. Mereka sampai di kaki Gunung Örc kira-kira pukul empat sore. Enam orang pilihan juga ikut dalam kelompok pencarian itu. Mereka adalah Varnan (Humani), Hath (Dwarf), Surn (Dwarf), Qatri (Elf), Chidd (Humani), dan Jakh (Elf), semuanya berelemen Lír.

Sesegera mungkin mereka mencari jalan ke daerah atas gunung tempat bangsa Örc berdiam. Mereka tak punya banyak waktu lagi. Tinggal dua jam lagi sebelum matahari terbenam dan bangsa Örc berkeliaran.

Sedikit terengah-engah, mereka memandang ke atas gunung. Semakin ke atas gunung itu semakin terjal. Entah bagaimana caranya mereka bisa sampai ke atas gunung tanpa harus jatuh ke bawah.

“Ada jalannya kok,” kata Qatri begitu Xath bertanya-tanya pada dirinya sendiri. “Konon, bangsa Örc yang tinggal di gunung ini hidupnya tidak terlalu di puncak gunung. Kalau kau ke puncak, justru Tröll gunung yang akan kautemui. Setahuku, Örc tak pernah bisa bersahabat dengan Tröll, walau Tröll jauh lebih bodoh dibanding Örc. Entah ya...”

“Lalu, di mana jalannya?” tanya Ulotra.

“Yang jelas, jalan menuju ke atas gunung sangat dekat dengan pintu masuk Varnâth Liddlál.”

“Varnâth Liddlál?” tanya Èxsharaèn. “Jalan apa itu?”

“Kau takkan pernah suka melewati jalan itu, walaupun terpaksa,” jawab Jakh, wajahnya menunjukkan ekspresi tidak suka. “Jalan itu adalah jalan tersingkat dan teraman untuk melalui Gunung Örc. Jalannya menembus gunung ini, hanya lurus saja sejauh lima belas kilometer. Tak ada percabangan, tak ada belokan. Hanya lurus sepanjang jalan...”

“Kapan hari waktu kita melewati gunung ini perasaan kita tidak tahu tentang jalan itu,” sahut Zèrræ. “Tapi kenapa kita bisa lewat dengan selamat?”

“Pasti karena kalian lewat pagi atau siang hari,” jawab Qatri. “Memang ada jalan lain untuk melewati Gunung Örc, tapi itu lebih panjang, berliku, dan berbahaya. Salau satu percabangannya membawa kita pada perkampungan Örc,

walau masih jauh. Yah, paling tidak, percabangan itu akan sangat berbahaya sekali di waktu petang dan malam hari. Bangsa Örc di sini memang selalu turun gunung untuk mencari mangsa.”

“Kalau begitu, ini sudah sore,” gumam Ulotra. “Kalau kita tidak cepat, kita akan berpapasan dengan Örc bahkan sebelum kita sampai di perkampungannya. Ada usul lain?”

“Kalau kita tidak berani melawan Örc di malam hari, lebih baik kita menginap di Varnâth Liddlâl saja,” usul Varnan. “Lagipula, Örc di sini sangat pintar kalau berburu malam hari. Apalagi rasanya kali ini ada sesuatu di balik mereka.”

“Jauh nggak sih jalan itu dari sini?” tanya Fösh.

“Kira-kira satu setengah jam perjalanan, kalau kita jalan kaki,” jawab Varnan.

“Wah, terlalu berisiko. Pukul setengah enam kan sudah lumayan gelap. Kalau begitu, kita harus lari deh.”

Mau tidak mau mereka harus berlari untuk mencapai Varnâth Liddlâl sebelum matahari terbenam—mantra Qéyra tidak bisa digunakan untuk menuju Varnâth Liddlâl. Cukup melelahkan. Sementara mereka berlari, Ulotra merasakan ada yang tidak beres. Hawa jahat mulai muncul di gunung itu. Semakin mereka menaiki gunung itu, hawanya semakin kuat. Rasanya ada sesuatu di balik ini semua.

Benar saja. Di dunia umum waktu baru menunjukkan pukul empat sore, namun di gunung itu matahari terbenam lebih cepat. Dengan segera cahaya matahari menghilang, tertutup semacam kabut tipis yang mulai turun. “Ada apa ini?” gumam Ulotra.

Mereka semua tersentak begitu kabut itu turun dan masuk ke tubuh mereka, mengikuti aliran udara yang masuk ke paru-paru. Baunya begitu tajam menusuk, apak, dan masamnya bukan main. Namun, kiranya bau itu begitu khas, karena Chidd langsung bisa mengenali bau itu: “Karchat!” Karchat tampak seperti kabut, namun sebenarnya kabut itu adalah racun yang digolongkan dalam racun level A¹. Yang khas, racun ini hanya efektif untuk mereka yang berelemen Lír, lainnya hanya akan merasakan baunya yang tidak enak itu saja tanpa ada efek racun. Racun yang telah bekerja akan membawa penderitanya pada status Dharshraq² level 18, Pöisön level A, Cruv level 20, dan Irn³ level 20.

Ulotra, Chidd, Hath, dan lainnya yang berelemen Lír langsung menutup hidung, walau sebenarnya mereka sudah sedikit teracuni. Sebisa mungkin mereka semua tetap berlari menuju pintu masuk Varnâth Liddlâl yang sudah dekat. Namun, kelihatannya kekuatan jahat yang sedang berdiam di gunung itu menghalangi mereka untuk bisa mencapai pintu masuk Varnâth Liddlâl. Kabut

¹ Level tertinggi untuk segala macam sihir, kutukan, dan yang sejenisnya. Suatu sihir masuk ke dalam level ini bila masih tidak ada penawarnya namun pengaruhnya akan menghilang sendiri setelah jangka waktu tertentu.

² Pandangan menjadi kabur, mengurangi ketepatan serangan.

³ Secaraurut, degradasi HP, STR, VIT secara berkala. Gabungan ketiganya membentuk Töxin, ditambah efek-efek lain.

berwarna-warni lain ikut turun, yang rupanya merupakan turunan dari Karchat. Tak pelak, akhirnya mereka semua teracuni. Tinggal masalah kekuatan dan keberuntungan mereka saja yang mampu membawa mereka ke pintu masuk Varnâth Liddlial dengan selamat...

Sambil menutup hidung dan bernapas sesedikit mungkin, mereka terus berlari walau tampak bahwa racun-racun itu sudah mulai bekerja dengan sangat baik. Kalau sampai mereka terlambat sedikit saja, mereka akan mati di jalan.

Selagi kabut itu terus mengurangi HP, VIT, dan STR mereka dengan sangat hebat, mereka berusaha mati-matian untuk bisa mencapai pintu masuk Varnâth Liddlial. Sese kali mereka merapal mantra Curath-A⁴ untuk menjaga agar jangan sampai salah satu dari mereka jatuh sebelum sampai di Varnâth Liddlial. Mereka sama sekali tidak sadar bahwa Myu, ajaibnya, sama sekali tidak terpengaruh racun itu—terutama karena ia tidak bisa bernapas akibat Xath mendekapnya terlalu erat.

Setelah perjuangan hebat, akhirnya mereka sampai juga di pintu masuk Varnâth Liddlial. Orang-orang dalam yang sudah mengetahui akan ada korban sudah membuka pintu masuk itu sedari tadi sambil mencegah kabut itu ikut masuk dengan meniupkan angin kencang dari dalam. Qatri hendak melakukan sesuatu pada batu besar itu ketika sebuah suara berseru dengan keras, "TAK USAH KAULAKUKAN ITU! PINTUNYA SUDAH TERBUKA!! CEPAT MASUK!!!"

Tanpa bertanya-tanya lebih jauh lagi, mereka segera masuk ke dalam Varnâth Liddlial. Seseorang segera menutup pintu masuk begitu orang terakhir sudah di dalam. Dengan sigap beberapa petugas Varnâth Liddlial segera membawa mereka bertigabelas ke sebuah ruangan—yang letaknya mungkin di sebelah penginapan, kalau penginapan itu tidak pindah letaknya—dan memberikan pertolongan pertama sebisanya, walau mereka sudah tahu tak ada obat untuk menawarkan racun itu.

Sementara masih dalam pengaruh racun, Hoshiro merasa amat sendirian. Sementara teman-temannya berjuang melawan pengaruh racun jahat itu, ia merasa amat lemah. Kembali kutukan yang dilontarkan padanya terngiang-ngiang di telinganya:

*Xhac enuame us nelain urberfh guydhg baur n kshan ish harhna
Qath ranjeh ujha zaeh jatl lenc gmanusth ztali dhean kart ushna*

Aku sudah tak kuat lagi..., pikirnya. Haruskah aku menyerah sekarang... Tapi, kalau aku menyerah sekarang, semua usahaku selama ini akan sia-sia. Perjalanan panjang yang telah kutempuh akan sia-sia. Tubuhku sudah lemah, tapi aku harus berusaha...

⁴ Label A digunakan untuk membedakan jenis-jenis mantra penyembuh. Label-label lainnya terdiri dari satu huruf yang diambil dari huruf pertama statistik yang dikembalikan (mis H untuk mantra pengembali HP, M untuk pengembali MP, ST untuk STR, dsb.), kecuali untuk dua atau lebih statistik yang sama diambil dua huruf. Label A digunakan apabila mantra itu mampu mengembalikan semua statistik dalam satu kali penggunaan sekaligus. Mantra jenis A biasanya ditulis tanpa label A. Ini dilakukan untuk mencegah kebingungan dengan akhiran -A yang berarti *anti*.

Sesaat ia mengerahkan tenaganya, namun akhirnya ia menyerah. Ia membiarkan dirinya tenggelam dalam kegelapan. Ia tak sadarkan diri.

Hampir tiga hari kemudian barulah ia sadar. Teman-temannya belum ada yang sadarkan diri. Satu orang petugas duduk di samping mereka sambil merapal mantra Curatha-A setiap beberapa waktu. Tampaknya efek racun itu sudah mulai menghilang. Tinggal menunggu sadarnya saja...

Mengetahui Hoshiro sudah sadar, petugas di sampingnya berteriak, "Satu orang sudah bangun! Ia selamat!" Hoshiro masih mengerjap-ngerjapkan mata, membiasakan diri dengan cahaya temaram dari obor setelah selama tiga hari ia tenggelam dalam kegelapan total. Samar-samar ia mendengar petugas di sampingnya mendesah, "Hhhh, selesai dah tugasku." Ia mencoba bangkit, namun tubuhnya terasa kaku. "Jangan bangkit dulu. Kau belum sembuh benar," kata petugas itu. "Maksudku, badanmu masih terlalu lemah. Tunggu." Ia kemudian bangkit berdiri dan berjalan menuju seberang ruangan, mengambil sesuatu, dan kembali ke tempat Hoshiro. "Ini, makanlah," katanya sambil menyodorkan sepiring makanan. "Ini jamur penguat tenaga. Makanlah, baru kau boleh melakukan sesukamu."

Hoshiro makan dengan perlahan. Rasa jamur itu agak aneh, namun sedikit demi sedikit tenaganya pulih kembali. Ia merasa seperti terlahir kembali. Sampai jamur yang disediakan habis, ia sudah merasa bertenaga. "Kau boleh berjalan-jalan sekarang, tapi jangan keluar dari Varnâth Liddlál dulu kalau kau tak ingin kembali ke sini." Selesai berkata demikian, petugas itu keluar ruangan.

Hoshiro tak sempat berterima kasih pada orang yang telah menyelamatkan nyawanya itu. Ia memandang sekitarnya. Ada sekitar dua puluh tempat tidur, dua belas termasuk tempatnya sedang terisi. Xath ada tepat di sebelah kirinya. Myu menunggu dengan setia di samping kepalanya. Mengetahui Hoshiro sudah bangun, Myu langsung melompat ke pelukan Hoshiro sambil mengeong gembira. Hoshiro hanya bisa terdiam sesaat.

Jam demi jam berlalu, terasa amat lambat bagi Hoshiro. Di bawah kegelapan tanpa tahu di luar sudah siang atau malam, ia hanya bisa menunggu kawan-kawannya sadar satu per satu. Selagi itu, ia mengorek informasi—maklumlah, kau tahu sendiri pekerjaannya—tentang apa yang sebenarnya terjadi di Gunung Örc.

"Entahlah," tanya Yhath, pemimpin Varnâth Liddlál. "Kami juga belum mengetahui secara lengkap. Kata beberapa pejalan yang akan memasuki Varnâth Liddlál sekitar tiga hari lalu—*tepat saat Zhaxmâr dan kawan-kawannya berangkat dari Vandhuln ke Mönas Matria*, pikir Ëxsharaèn—di sore hari, sekitar pukul empat sore, mereka melihat sebuah gumpalan hitam menuju ke puncak, lalu kemudian tiba-tiba saja langit menjadi hitam dan turun kabut seperti yang kaualami beberapa hari lalu. Sejak itulah Gunung Örc ini menjadi berbahaya."

"Apa setiap hari sejak kejadian itu selalu turun kabut beracun itu?" tanya Ëxsharaèn.

"Tidak, tidak setiap hari, maksudku, tidak setiap waktu. Hanya menjelang pukul empat sore matahari di sini terbenam lebih cepat, yang kemudian diikuti

turunnya Karchat dan kawan-kawannya itu. Sekitar jam delapan pagi kabut-kabut itu menghilang, baru matahari terbit. Jadi, pejalan yang hendak melewati Gunung Örc ini punya kesempatan kurang lebih 8 jam sejak pukul delapan pagi sampai pukul empat sore, paling tidak untuk sampai ke jalan Varnâth Liddlâl ini, menginap sehari, baru melanjutkan perjalanan keesokan harinya selepas pukul delapan pagi.”

“Berarti Zhaxmâr dan kawan-kawannya tak sampai ke jalan ini sebelum pukul empat sore, mirip sepertiku,” gumam Ëxsharaèn.

“Memangnya ada kawanmu yang hendak melewati Gunung Örc tiga hari yang lalu?” tanya Yhath.

“Mungkin. Aku tidak tahu pasti,” desah Ëxsharaèn. “Kata seseorang, dia berangkat enam hari yang lalu dari Vandhuln ke Mönas Matria, tapi sampai sekarang mereka belum sampai. Katanya mereka menghilang di Gunung Örc. Kami bertigabelas hendak memeriksanya ke sini, tapi ternyata kami kena juga.”

“Mungkin temanmu sedang berjalan di Varnâth Liddlâl,” saran Yhath. “Asal kau tahu, banyak yang menghabiskan sehari-hari hanya untuk melewati jalan ini. Seperti apa dia?”

“Aku belum pernah bertemu sebelumnya, tapi yang aku tahu pasti dia Söldium. Dia bersama para Söldia lainnya berasal dari Mönas Matria yang ditugasi memeriksa kejadian Vandhuln. Mereka sempat berhasil mencapai Vandhuln melalui jalan ini.”

“Aku akan coba cek ke penjaga pintu, siapa tahu mereka pernah melihat orang yang kaumaksud. Sementara itu, kau boleh berjalan-jalan, mungkin untuk sekadar melihat-lihat, tapi jangan keluar dulu.”

Perlahan namun pasti, mereka berduabelas akhirnya berhasil melalui saat-saat kritis itu. Lima hari berlalu sejak kejadian itu dan kini mereka semua sudah dalam keadaan sehat seperti semula.

“Jadi, kalian akan naik menuju puncak Gunung Örc?” tanya Yhath. “Apa tidak berbahaya?”

“Kami harus mencari kawan kami, tak peduli seberapa berbahayanya nanti,” kata Ëxsharaèn.

“Dia pasti sangat berharga bagimu,” gurau Yhath. “Perlu bantuan?”

“Mungkin lebih baik kalau kami sendiri saja,” tolak Ëxsharaèn halus. “Terlalu berisiko membawa orang banyak mendekati perkampungan Örc. Kami akan berusaha sebisanya.”

“Kalau begitu, izinkan aku memberi kalian ini.” Yhath mengambil sesuatu dari lemarnya dan memberi mereka tiga buah jamur. “Kalau kabut itu turun lagi, makanlah jamur ini, secuil saja. Itu adalah jamur Sarâhna. Konon jamur itu bisa menahan pengaruh segala racun. Kalau dikeringkan, semakin lama disimpan khasiatnya semakin kuat. Milikku ini sudah disimpan turun-temurun selama hampir seribu tahun. Aku kira jamur itu akan cukup berkhasiat untuk menangkal Karchat dan kawan-kawannya. Tapi ingat, khasiatnya hanya bertahan satu jam. Itu jamur terakhir yang tertua dalam keluargaku. Semoga berguna bagi kalian.”

“Tapi, kalau itu jamur terakhir, kenapa Anda tak menyimpannya saja?” tanya Xath keheranan.

“Aku tak begitu memerlukannya. Lagipula, aku masih bisa mencari lagi jamur Sarâhna. Memang jamur itu sudah amat langka, tapi aku tahu di mana harus mencarinya. Nanti aku simpan lagi sampai beberapa generasi, seperti yang telah dilakukan nenek moyangku dulu. Sudah waktunya jamur itu digunakan sebagaimana mestinya. Ambil saja. Tak usah ragu-ragu.”

Sekitar pukul sembilan pagi mereka keluar dari Varnâth Liddlâl. Sesegera mungkin mereka mengambil jalan ke puncak Gunung Örc. Dengan perbekalan antidot secukupnya dan keberanian yang masih tersisa, mereka mencoba secepat mungkin menemukan Zhaxmâr dan kawan-kawannya.

Perjalanan mereka ke puncak Gunung Örc cukup melelahkan dan sulit. Jalannya benar-benar terjal, berbatu, dan berbelok-belok. Angin bertiup cukup keras, seakan-akan menahan mereka untuk tidak lebih jauh lagi menaiki gunung itu.

Setelah seakan-akan berjam-jam berjalan, akhirnya mereka menemukan juga perkampungan Örc. Tentu saja belum ada rumah-rumah seperti yang kita miliki, namun dari banyaknya lubang yang ada di dinding gunung di hadapan mereka, dengan segera mereka menyimpulkan bahwa mereka telah sampai di perkampungan Örc.

“Lalu, sekarang bagaimana?” tanya Xath. Ia mendongak ke bawah untuk melihat bayangannya—begitulah cara orang-orang di zaman itu menentukan waktu, kalau ada matahari—dan kembali berkata, “Sekitar pukul dua belas. Empat jam lagi sebelum racun itu turun.”

“Mau tidak mau kita harus masuk satu-satu,” desah Ulotra. “Mana kita tahu mana yang rumahnya kepala desa Örc?”

“Coba saja cari yang paling besar,” usul Èxsharaèn bego. “Kan biasanya rumah kepala desa paling besar dibanding yang lainnya.”

“Asal! Kalo salah?” tanya Xath.

“Ketimbang cari satu-satu, kan pasti salah melulu ntar,” kilah Èxsharaèn. “Padahal dari segitu banyaknya, cuman satu yang rumahnya kepala desa.”

“Lagian, emangnya kita sudah pasti Zhaxmâr ditahan di sana?” tanya Fösh.

“Jadi, lebih baik bagaimana ini?” tanya Ulotra. “Ada yang punya ide?”

“Berpencar?” usul Qatri.

“Terlalu berbahaya,” kata Ulotra.

“Tapi toh kita bertigabelas,” sanggah Xath. “Apa perlu kita berpencar dua-dua?”

“Itu lebih baik,” kata Ulotra.

Maka jadilah demikian. Mereka berpencar dua-dua. Seandainya ini RPG, kita bisa meminjam teknologi ATE (Active-Time Event) dari Final Fantasy IX untuk mengetahui kondisi masing-masing kelompok. Berhubung ini hanya RPN biasa, kita akan fokus pada salah satu kelompok saja. Kita akan fokus pada Èxsharaèn yang berpasangan dengan Xath dan Myu.

Sesuai dugaan Èxsharaèn, mereka memilih lubang gua—yang menurut mereka—paling besar dibandingkan lubang-lubang yang lain, walau

kenyataannya lubang-lubang itu hampir sama besar. Mereka sempat berdebat sesaat tentang lubang mana yang paling besar, namun akhirnya mereka kalah dengan pilihan Myu. Myu menunjuk pada sebuah lubang yang berada paling atas. Pada deretan itu memang hanya ada satu lubang, dan memang dari jauh tampak sama saja besarnya. Namun, begitu mereka mendekat, mereka semua sepakat bahwa lubang itu adalah yang paling besar. Dengan siaga mereka masuk ke dalam.

Di dalam sangat gelap, namun paling tidak ada Myu yang penglihatannya cukup tajam. Dengan bimbingan Myu, yang bertengger di bahu Xath, dan terjemahan eongan Myu oleh Èxsharaèn, paling tidak mereka tahu bagaimana mereka harus melangkah. Lagipula, Örc tak punya perabotan selengkap kita. Menurut penggambaran Myu, hanya ada meja dan kursi batu sederhana, beberapa helai kulit binatang yang diduga menjadi pakaian Örc, satu buah pentungan dari batu, dan seekor Örc yang sedang tidur di pojok ruangan.

“He?” kata mereka berdua bersamaan tertahan, hampir saja lupa kalau ada Örc di dekat mereka. “Kalau begitu, mulai sekarang kita harus berjalan pelan-pelan. Jangan sampai kita membangunkan Örc itu,” bisik Xath pelan.

Dengan berjingkat-jingkat mereka melewati Örc itu, menuju sebuah ruangan di belakangnya yang nyaris tak terlihat. Pintu ruangan itu sangat kecil, kira-kira hanya seukuran tubuh Örc dewasa, hanya saja kalau mau masuk Örc itu harus merangkak dulu. Bukan masalah besar bagi Èxsharaèn dan Xath, toh tubuh Örc lebih besar dibandingkan tubuh manusia. Bergantian mereka merangkak masuk.

Jalan menuju ruangan lain itu tampaknya sangat panjang. Èxsharaèn yang berada di depan bersama Myu di pundaknya belum menunjukkan tanda-tanda ada pintu keluar. Entah keberuntungan apa yang menimpa mereka saat itu. Tiba-tiba saja Èxsharaèn berhenti tanpa pemberitahuan, membuat Xath yang berada di belakangnya menabraknya dari belakang—dia sama sekali tak tahu Èxsharaèn berhenti karena saat itu benar-benar gelap gulita. “Apaan sih? Berhenti gak bilang-bilang!” omel Xath.

“Sssshhh,” bisik Èxsharaèn dan Myu bersamaan. “Ada sesuatu di depan.”

Xath memang tak bisa dengan jelas melihat apa atau siapa yang menghalangi mereka, namun dari balik kepala Èxsharaèn—“Apaan sih, naik-naik badan orang?!”—ia bisa melihat sepasang bola mata memandang mereka. “Apaan tuh?” bisik Xath.

“M.. m... ma... ma... manu... manu... MANUSIA!” teriak seseorang—atau sesuatu—di depan mereka. “Gawat!” bisik Xath. “Itu pasti Örc! Kita harus membunuhnya sebelum dia kembali ke sana dan memberitahu yang lain!”

“Tapi Örc kok bangun siang hari begini?” protes Èxsharaèn.

“Cuek lah! Apapun itu, lebih baik kita bereskan dulu!” seru Xath. Belum sempat ia berbuat apa-apa, sesuatu menghantam kepalanya. “Aduh! Apaan sih?” omelnya.

“Bukan aku!” elak Èxsharaèn. “Örc itu sudah menyerang kita!”

“Berbuat sesuatu dong!” kata Xath panik.

“Bagaimana aku bisa berbuat sesuatu kalau badanku kamu tindih begini?” omel Èxsharaèn balik. “Pistolku di...”

“Kan kamu bawa di tanganmu, geblek!” kata Xath dan pukulan lain mendarat di mukanya. “KOK AKU TERUS YANG KENA TOH??!!!!” teriaknya. “Ngapain juga aku merambat di badanmu! Coba tadi aku tetap di belakang, aku gak bakalan kena pukul terus!” Pukulan lain mendarat di bibirnya seraya terdengar suara geraman Örc di depan, menyuruhnya diam. “BRENGSEK! AWAS KAU!!” teriak Xath marah.

“Ya sudah, mumpung kamu lagi marah, cepetan!” kata Èxsharaèn selagi merebahkan tubuhnya di tanah supaya Xath lebih bebas bergerak untuk melawan Örc itu. Sese kali ia membantu dengan menembaki Örc itu selagi menunggu Xath mengeluarkan sesuatu.

“Rasakan ini Örc jelek! FLÂMMATH PAGRA⁵!” teriak Xath. Cahaya terang tiba-tiba tampak begitu saja, membutakan mereka semua untuk beberapa saat. Tak lama kemudian terdengar geraman pelan Örc itu. Myu melihat bahwa Örc itu hanya pusing sejenak dan memberitahunya pada Èxsharaèn. Sebisanya Èxsharaèn merogoh kantung celana Xath—“Apaan sih?!”—dan mengambil sebilah pisau tempur pendek. Dengan hanya mengira-ngira ia tancapkan pisau itu sekenanya ke kepala Örc itu. Tepat mengenai keningnya. Örc itu mengerang keras untuk beberapa lama sebelum akhirnya diam untuk selamanya. Beres sudah.

Selagi Myu mendapat level-up ke level 24—sejak kejadian di Durk Gavan itu level Myu langsung melejit dari 5 ke 23—Xath mencabut pisau tempurnya dari kepala Örc yang sudah tewas itu sambil berkata, “Kok kamu tahu aku menyimpan pisau tempurku di situ?”

“Kerasa tadi, waktu kamu merambat naik di tubuhku,” jawab Èxsharaèn. “Kayak ada sesuatu yang menusuk-nusuk. Untung saja nggak terlalu keras.”

“Sekarang, ayo kita lanjut terus,” ujar Xath. Ia merambat turun dari badan Èxsharaèn dan tetap berada di belakang. Èxsharaèn dan Myu merangkak maju duluan, dengan terpaksa menaiki mayat Örc yang menutupi hampir tiga per empat jalan.

Tak terlalu lama kemudian Èxsharaèn dan Myu melihat seberkas cahaya yang cukup besar di hadapan mereka. Mereka berdua mempercepat laju mereka sementara Xath tetap merangkak pelan. Tinggal sedikit lagi mereka akan keluar dari jalan sempit itu.

Èxsharaèn dan Myu sudah sampai di ambang pintu keluar ketika tiba-tiba seekor Örc menengok ke lubang itu dan berteriak, “Kassak, kau sudah keluar? Ada barangmu ketinggalan!” Perlu waktu lama bagi Örc itu untuk menatap empat mata yang menatap mereka dan mengartikannya. Dengan bego dia berkata, “Kassak, matamu empat? Sejak kapan?”

Tanpa membuang waktu lagi Myu langsung mengeluarkan cakarnya yang tajam dan mencakar wajah Örc itu. Örc itu mengerang keras sambil berkata dengan begonya, “Kassak, kau cakar aku! Dari mana cakar itu?”

⁵ Artikan saja Flame Punch. Kau pasti tahu seperti apa teknik IP itu, kurang lebih.

Èxsharaèn segera keluar dari lubang itu dan mengambil posisi siaga. “Bukan Kassak yang mencakarmu, bego!” ujarinya iseng.

“Kalau bukan Kassak, lalu siapa?” tanya Örc itu, masih dengan begonya belum menyadari bahwa ia sedang berhadapan dengan seorang manusia.

“Ada apa Èxshan?” teriak Xath dari dalam lubang. Ia masih belum keluar dari lubang itu.

“Èxshan?” gumam Örc itu. “Perasaan aku belum kenal yang namanya Èxshan. Kau baru ya?”

Astaga, Örc ini nggak bego lagi; idiot! pikir Èxsharaèn. Masa dia nggak sadar-sadar aku ini manusia? Apa gara-gara di sini rada gelap, atau matanya nggak beres? Aku memainkan sebentar ah! “Ya,” jawabnya sambil menyimpan kembali pistolnya. “Kesasar nih. Ini di mana?”

“Penjara,” jawab Örc itu singkat sambil membalikkan badannya dan berjalan menuju seberang ruangan. “Buat manusia-manusia yang belum dimakan.”

Dimakan? Berarti teman-teman Zhaxmâr sudah ada yang mati. Kalau aku mujur, aku bakal menemukan Zhaxmâr di sini, kalau dia belum dimakan juga...

“Siapa yang jaga?” tanya Èxsharaèn sambil melihat-lihat keadaan sekeliling. Hanya ada enam sel, semuanya terbuat dari batu yang masih kasar. Ia sempat melihat hanya tinggal tiga yang terisi. Ia tak bisa memastikan Zhaxmâr ada di salah satu sel itu atau tidak.

“Aku, Prakk dan Kassak. Hanya dua. Kami. Kassak aku suruh ambil makan di luar.”

“Kok nggak ambil mereka saja?” tanya Èxsharaèn sambil melihat salah satu penghuni sel. Orang di dalamnya menatapnya begitu saja tanpa berkata apa-apa. “Kamu Zhaxmâr?” bisiknya.

“Bukan,” jawab orang itu, berbisik. “Aku kawannya. Zhaxmâr di sebelah.”

“Nggak boleh. Buat kepala desa.” Saat itu Xath keluar dari lubang. Ia tak bisa menangkap maksud Èxsharaèn berbincang-bincang dengan Örc itu tanpa ketahuan. Mengendap-endap ia mendekat pada Èxsharaèn. “Kamu ngapain sih?” bisiknya.

“Kuncinya siapa yang bawa?” tanya Èxsharaèn tanpa menghiraukan Xath. “Ntar dulu,” bisiknya kemudian. “Aku ada rencana.”

“Myu mana?” bisik Xath.

“Nggak tahu. Mungkin ia lagi cari kunci.”

“Aku yang bawa,” jawab Prakk. “Kutaruh di meja.”

“Mau kugantikan?” tawar Èxsharaèn. “Aku masih baru kan? Biar aku dapat mata di kepala desa. Prakk nggak capek?”

“Ngantuk,” jawabnya sambil menguap. “Kepala desa itu sialan. Bisa-bisanya aku disuruh jaga. Siang-siang begini, tidur! Toh nggak ada pencuri. Gila dia!”

“Mau kugantikan?” tawar Èxsharaèn lagi. “Prakk tidur saja. Aku masih belum ngantuk. Tidak akan kumakan.”

“Bagus!” seru Prakk keras. “Aku mau tidur. Èxshan gantikan ya?” Dari balik jeruji sel Èxsharaèn dan Xath mengambil posisi agar tidak kelihatan Prakk. “Pulang!”

“Nanti aku keluar lewat mana?” tanya Èxsharaèn.

“Lewat situ. Kau di mana sih?” tanya Prakk sambil menunjukkan lubang tempat mereka masuk tadi.

“Aku masih ingin mengamati manusia-manusia ini.”

“Jangan dekat-dekat. Mereka ganas,” kata Prakk sambil membungkuk memasuki lubang itu.

“Apa tak ada jalan keluar lain?”

“Lewat belakang situ.” Prakk kembali keluar dan menunjuk ke salah satu dinding yang tertutup kulit binatang. “Paling tidak tak perlu merangkak. Langsung ke luar, kalau kau tahu maksudku.” Sesudah itu tak terdengar suara lagi. Prakk sudah memasuki lubang itu.

“Mujur amat toh kita, ketemu Örc yang lebih bego?” ujar Xath.

“Idiot,” Èxsharaèn membenarkan. “Tinggal cari kuncinya.” Saat itu Myu datang dengan membawa kunci di mulutnya. “Siiip! Myu pintar deh!” puji Xath. “Tinggal membebaskan mereka berdua, sebelum Prakk idiot itu kembali!”

Dengan sigap mereka membebaskan para tawanan yang ada dalam tiga sel. Tiap sel diisi lima orang. Berarti mereka membebaskan lima belas orang. Mereka semua dalam kondisi lemas dan terguncang. Walau begitu, mereka masih cukup sadar untuk menyadari kedatangan malaikat penolong mereka.

Tanpa banyak bersuara lagi, mereka semua segera keluar melalui lubang rahasia yang tersembunyi di balik kulit binatang. Xath dan Myu berada di depan sementara Èxsharaèn berada di belakang untuk berjaga-jaga kalau-kalau Prakk sudah menyadari kawannya tewas. Sebisa mungkin mereka sedikit berlari dengan mengandalkan kekuatan yang tersisa.

Tak berapa lama kemudian Xath sampai di pintu keluar dan sampai di rumah Örc lain. Ia sempat terhuyung-huyung karena menerobos pintu keluar yang tertutup kulit binatang begitu saja dan hampir saja menjatuhi seekor Örc yang sedang tidur. Untung saja tidak jadi!

Sesegera mungkin mereka keluar dari rumah itu dan menuruni bukit perkampungan Örc. Tugas mereka selesai sudah. Xath memandang ke bawah. Masih pukul satu siang. Lalu, bagaimana dengan yang lainnya?

Sebelum berpecah, mereka sudah sepakat. Siapa dulu yang menemukan Zhaxmâr dan kawan-kawannya harus memberi tanda dengan menirukan suara Myu agar tidak terlalu mencolok. Berhubung Myu ada bersama mereka, mereka tak perlu repot-repot menirukan suara kucing. Myu mengeong panjang, kemudian mereka menunggu beberapa saat.

Kira-kira lima menit kemudian anggota tim pencari itu keluar dari lubang-lubang Örc dan berkumpul menjadi satu. “Hhhh, untunglah kalian sudah menemukannya,” desah Ulotra. “Aku bosan keluar masuk gua! Mana gelap lagi!”

“Kalau begitu,” kata Chidd, “sebaiknya kita segera kembali ke Varnâth Liddlâl sebelum...” Kata-katanya terputus oleh suara rauman keras dari atas bukit. “ADA PENYUSUP!” teriak sang pemilik suara yang Èxsharaèn, Xath, dan Myu kenali sebagai Prakk.

“Gawat, kita ketahuan!” seru Xath. “LARI!!!”

Sebisa mungkin mereka berlari menuruni gunung sebelum Prakk berhasil membangunkan kawan-kawannya dan memberitahukan apa yang terjadi. Mereka sudah cukup jauh begitu Örc-Örc itu memutuskan untuk mengejar mereka. Namun, ada sesuatu lain yang mengejar mereka...

“KALIAN KIRA KALIAN BISA LOLOS BEGITU SAJA?!” ujar sebuah suara menggelegar. Mereka semua berhenti, terkejut oleh suara itu. “Apa itu?” tanya Zèrræ. “Siapa itu?” gumam Èxsharaèn.

“KALIAN KIRA AKU SEBODOH ITU BISA MEMBIARKAN KALIAN LARI DAN MEMBAWA TAHANAN KAMI?!” ujar suara itu lagi. Angkara murka tampak sekali pada nada suaranya.

“Siapa kau?!” teriak Ulotra, memberanikan diri.

“HAH, JADI KALIAN PUN BELUM TAHU SIAPA AKU!” cemooh suara itu. Tiba-tiba langit menjadi gelap. Sesosok tubuh turun dari angkasa di depan mereka perlahan-lahan. “Aku utusan kegelapan yang akan membunuh Sang Terpilih! Namaku Waqza, level 100! Rencanaku sudah berjalan mulus dan kalian mengacaukannya begitu saja!!! Takkan kubiarkan kalian lolos hidup-hidup!”

Tanpa ba bi bu ia segera menyerang. Mereka semua hanya bisa mengelak. Dalam kelompok mereka ada lima belas orang yang masih lemah. Jelas tak bisa diajak bertarung. Lalu, bagaimana ini?

Sebisa mungkin Ulotra merapal mantra Règenumatha⁶ pada mereka semua sementara seorang Èlf merapal mantra Réjuvenakh⁷ pada Zhaxmâr dan kawan-kawannya agar mampu bertarung. Èxsharaèn dan Xath, dibantu anggota tim yang lain, bertempur sebisanya, walau di atas kertas jelas mereka akan kalah. Apalagi lokasinya tidak menguntungkan. Di satu sisi mereka terhalang dinding gunung, di sisi lain mereka dihadang jurang yang dalam.

Beberapa kali Waqza menyerang dengan membabi buta. Semua yang berelemen Lír maju untuk melawan Waqza. Èxsharaèn, Xath, Karl, Zèrræ, Fösh, dan lainnya hanya membantu dari belakang. Zhaxmâr hanya diam saja. Ia masih merasa belum siap setelah apa yang dialaminya tiga hari terakhir. Ia benar-benar terguncang.

Sementara Ulotra memimpin pertempuran, Èxsharaèn dan yang lain mencari tempat yang lebih aman. Tak terlalu jauh ada seongkah batu yang cukup besar untuk mereka bersembunyi. Mereka bersembunyi di balik batu itu.

“KALIAN PERGI SAJA DULU!! NGAPAIN KALIAN SEMBUNYI DI SITU??!!” teriak Ulotra saat melihat mereka bersembunyi di balik batu. “CEPAT KE VARNÂTH LIDDLÍAL! KAMI AKAN MENYUSUL!”

“APA?!” teriak Èxsharaèn tak kalah kerasnya. “TAK MUNGKIN KAMI BISA MENINGGALKAN KALIAN DI SINI BEGITU SAJA!!!”

“Ya, itu lebih baik,” ejek Waqza. “Aku tak perlu repot-repot mencari kalian lagi setelah yang ini mati. Kalian semua akan pergi ke neraka sekarang! KARCHAT!”

Tanpa mereka duga, kabut putih yang mematikan itu turun lagi. Ulotra lebih sigap. Ia segera mengeluarkan jamur Sarâhna kepada yang lain dan

⁶ Mantra penyembuh level 19, memberikan efek Règen (gradasi HP bertahap).

⁷ Mantra penyembuh level 25, mengembalikan semua statistik ke batas maksimum.

mereka segera memakannya. Untunglah jamur itu sudah cukup tua untuk menahan pengaruh Karchat. Kini mereka hanya punya waktu satu jam sebelum khasiat jamur itu menghilang.

“Èxsharaèn, kau masih di sana? Bantu kami! Jamur itu bekerja! Makan sekarang!” teriak Ulotra. Menyadari bahwa Karchat sudah turun, Èxsharaèn dan Xath segera membagi-bagikan jamur itu dan sesegera mungkin mereka memakannya, tepat sebelum kabut warna-warni lainnya ikut turun menemani Karchat. “Kalian yang masih lemah, tunggu saja di sini! Atau, segera pergi ke Varnâth Liddlíal!” perintah Èxsharaèn. “Kami berempat akan membantu mereka.”

“Berempat? Kita kan berlima!” protes Xath.

“Fösh sebaiknya jangan ikut,” kata Èxsharaèn. “Tak ada pengaruhnya kalau ia ikut bertarung melawan Waqza. Kau **Dâr** to?” Fösh mengangguk mengiyakan. “Fösh, kau di sini saja melindungi mereka.”

“Jangan khawatir,” kata Fösh. “Kalau Waqza itu cukup bodoh untuk kemari, aku akan hisap sedikit HP dan MP-nya. Aku bisa diandalkan. Sudah, cepat sana!”

Èxsharaèn, Xath, Karl, dan Zèrræ segera bergabung dengan Ulotra. “Kalian urusi yang sana saja,” perintahnya sambil menunjuk ke belakang Waqza. Mereka berempat terkejut ketika ratusan Örc datang dari belakang Waqza dengan marahnya, meninggalkan debu tebal di belakang mereka. “Kesempatan bagus nih!” ujar Xath.

“Buat apaan?” tanya Èxsharaèn dan saat itu ia terserempet serangan Waqza. “Aku akan pancing dia menjauh sementara kalian melawan Örc-Örc itu,” kata Ulotra, dan segera ia dan kawan-kawannya sedikit menjauh. Fösh, Zhaxmâr dan kawan-kawannya ikut menjauh, mencari daerah yang lebih aman. Mereka belum berpikir akan melarikan diri. Lebih seru menonton pertarungan daripada lari dan tidak melihat apa-apa, kan?

“Kesempatan untuk praktek Gravitum-A-mu buat banyak musuh,” ujar Xath. “Coba kamu udah belajar mantra pelempar tanah, pasti efektif tuh! Lagian di sini kan banyak batunya!”

“Mo coba nih?” tanya Èxsharaèn.

“Kalo mau coba, cepetan!” seru Karl dan Zèrræ. “Keburu mereka datang nih!”

“Iya, iya, aku coba!” Èxsharaèn segera konsentrasi sementara gerombolan Örc itu sudah semakin dekat dan melempar apa saja yang bisa mereka lempar. “CEPETAN DONG!” teriak Xath, Karl, dan Zèrræ.

“IYA, INI SUDAH SIAP!” teriak Èxsharaèn balik. “GRAVITUM-A!!!”

Hanya beberapa Örc barisan terdepan yang terangkat. Walau begitu, itu sudah cukup untuk membuat ratusan Örc lainnya berhenti dan terkejut—atau terkagum-kagum?—memandangi kawannya yang terangkat ke udara itu. “Aku buang ke mana nih?” seru Èxsharaèn. “Berat nil!”

“Kembalikan aja!” seru Xath asal-asalan. Saat itu Èxsharaèn mendapat ide gila-gilaan. Saat ia mengangkat beberapa Örc itu dan memandang ke atas, ia melihat beberapa bongkah batu di atas mereka. Walau ia tahu itu sangat berisiko tinggi, ia berani mengambil risiko itu. Sesegera mungkin setelah melempar Örc

itu ke kawanannya mereka, membuat mereka kelabakan beberapa saat, Èxsharaèn berkata, “Xath, *combo i magus!* Kamu Flammatha udah bisa?”

“Belum!” jawab Xath. “Flammath udah. Rencanamu apa?”

Èxsharaèn menjelaskan rencananya. “Gila apa?!” teriak Xath memprotesnya. “Bahaya banget tuh!”

“Ada rencana yang lebih baik nggak?” tanya Èxsharaèn balik.

Tersudut oleh pertanyaan itu, akhirnya Xath mau. Rombongan Örc itu sudah berhasil mengatasi kekacauan mereka dan mulai menyerang kembali. Xath tegang menunggu aba-aba Èxsharaèn sementara Karl dan Zèrræ hanya melongo di belakang mereka, menerka-nerka rencana mereka. Begitu rombongan Örc itu sudah cukup dekat, kira-kira setengah meter jauhnya, Èxsharaèn berteriak, “SEKARANG!!!”

Dengan sigap Èxsharaèn merapal mantra Quakakh (level 5). Gempa bumi yang ditimbulkannya rupanya cukup merepotkan rombongan Örc itu. Banyak yang masuk ke jurang. Sementara itu, gempa itu mengakibatkan bebatuan besar di atas mereka berjatuh. Xath bersiap-siap. Begitu bebatuan itu sudah cukup dekat, ia merapal mantra Flammath pada bebatuan itu. Dengan segera bebatuan itu diselimuti api dan terus jatuh menimpa rombongan Örc yang mulai kocar-kacir itu. Èxsharaèn menggunakan mantra Gravitum-A sebisanya pada bebatuan yang jatuh di atas mereka dan Xath melengkapinya dengan Flammath. Setelah bebatuan itu membara, Èxsharaèn melemparkannya pada Örc yang tidak terkena bencana batu longsor tadi. Beberapa Örc yang terkena lemparan batu itu langsung mati atau jatuh ke jurang. Sisanya melarikan diri.

Sekarang, mereka harus menerima efek samping rencana itu. Gempa yang terjadi terlalu kuat, sehingga malah membuat bebatuan yang semula tidak dikehendaki jatuh ikut longsor. Beberapa jatuh mengenai Waqza yang kebetulan tidak siap, namun sisanya cukup merepotkan. Èxsharaèn dan kawan-kawannya lari sebisanya, melewati Ulotra dan kawan-kawannya yang cukup kebingungan dari mana asal batu longsor itu—“LARI, GEBLEK!” teriak Xath tepat di telinga Ulotra yang diam saja.

“Sebentar, nanggung!” teriak Ulotra sambil menghindari bebatuan yang jatuh. Kawan-kawannya sudah melarikan diri. “Aku bisa memanfaatkan kesempatan ini,” gumamnya. Waqza sedang kerepotan menghindari batu longsor itu, justru karena ia menghindar sambil terbang! “Ini jurus terakhirku! Règenumagh⁸!” Setelah itu ia ikut lari menghindar, menyusul teman-temannya yang rupanya sepakat melarikan diri ke Varnâth Liddlíal selagi Waqza menghindari batu longsor dengan begonya—berulang kali ia terkena batu longsor itu; ia sama sekali tidak menyadari musuhnya lari semua.

Karena pertahanan Waqza sama sekali terbuka, dengan segera ia terkena mantra itu. “KALIAN BODOH! TERKUTUK DIA YANG MENYEBABKAN BATU LONGSOR INI!” teriaknya. Bebatuan yang jatuh semakin banyak dan tidak memberikan ruang gerak lagi bagi Waqza. Satu batu besar menimpanya

⁸ Mantra Règen level 10 atau mantra penyembuh level 20, memberikan efek Regen (gradasi HP berkala) yang sangat besar dan cepat. Apabila digunakan untuk musuh berelemen *Dâr*, mantra ini justru berefek Töxin.

dan ia pun jatuh ke dalam jurang dengan berteriak putus asa. Selagi jatuh, mantra Règenumagh itu akhirnya mencabut nyawanya.

—SELINGAN—

“KOK AKU DIBUNUH SEMUDAH ITU TOH??!!” protes Waqza saat membaca bagian itu. “Padahal tadi pertarunganku lagi seru-serunya! Mana nggak diceritain sama sekali lagi! Nggak bisa begitu!! Aku nggak terima!!!”

“Salah sendiri jahat!” ejek Ulotra. “Lagian, kamu kan bisa terbang. Kenapa nggak terbang aja di atasnya jurang waktu batu longsor! Pasti nggak bakalan kena toh? Bego juga sih kamu, makanya kalah!”

“Iya juga sih,” gumam Waqza. “Tapi aku tetap nggak terima! Yang bikin aku jahat siapa?! Cuma tinggal itu slot peranku!” protes Waqza. “Awat kamu ya, ntar kamu pasti ketiban gilirannya! Kamu pasti mati nanti! Ya kan?”

“Mana kita tahu???” jawab anggota tim Our Journey sekenanya.

“JAHAAAAAAAAAAAAAAAAAAT!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!”

—SELINGAN SELESAI—

“Rasanya si Waqza tolol itu—“JANGAN SEBUT AKU TOLOL!”—sudah tewas deh,” ujar Ulotra dengan yakinnya. Saat itu mereka semua sudah sampai dengan aman di Varnâth Liddlâl.

“Kok kamu bisa tahu?” tanya Xath. “Memangnya kamu liat waktu dia tewas?”

“Nggak sih, tapi yang jelas AKU LEVEL-UP!” ujanya riang. Memang pertempuran dengan Waqza tadi memberikan banyak EXP pada Ulotra dan kawan-kawannya, sekitar dua ratus ribu poin; tiga ratus ribu poin untuk Ulotra. Tak heran beberapa orang yang ikut bertempur bersama Ulotra juga level-up.

“Sialan kamu!” umpat Xath. “Coba aku yang bertarung melawannya, pasti aku yang dapat!”

“Kalau kamu sih nggak bakalan! Aku nih calonnya!” timpal Èxsharaèn. Memang, dia sudah sangat dekat sekali dengan batas level-up, tinggal beberapa ratus lagi. Sementara Xath masih sangat jauh dari batas. “Sebentar lagi aku bakal ngejar kamu Xath!” ujanya riang.

“Jadi, kamu juga salah satu Trihorrèan itu?” tanya Zhaxmâr pada Èxsharaèn malam harinya.”

“Menurut orang tua yang aku temui di Vandhuln sih begitu. Hanya saja aku nggak terlalu mengerti kenapa harus aku, dan kenapa baru sekarang,” jawab Èxsharaèn sambil menatap langit-langit. “Aku tak pernah membayangkan hal ini sebelumnya. Senang juga sih bisa melihat dunia luar, tapi sedih juga meninggalkan duniaku.”

“Yah, begitulah,” Zhaxmâr mengangguk setuju. “Rasanya tugas ini terlalu berat, ya Èxsharaèn?”

“Panggil saja Èxshan. Lebih singkat. Kawan-kawanku juga memanggilku begitu.”

“Namamu aneh juga ya,” komentar Zhaxmâr. “Aku tak pernah menemui orang dengan nama Èxsharaèn. Apa artinya?”

“Yah, aku sendiri nggak tahu artinya,” jawab Èxshan. “Aku menciptakan sendiri nama itu saat aku masuk kepolisian Xanâdhí. Namaku sebenarnya kan Hoshiro. Itu yang baru ada artinya.”

“Nama Hoshiro itu sendiri juga baru kali ini aku dengar,” kata Zhaxmâr. “Apa artinya?”

“Hoshiro itu, kata ibuku, dipinjam dari bahasa sebuah negara di seberang lautan, artinya bintang. Aku memang dilahirkan saat ada bintang jatuh, jadi orang tuaku sepakat memberi nama itu.”

“Kenapa nggak pakai kata *lathum*—kata dalam bahasa Universa i Lingua asli yang berarti bintang?”

“Entahlah. Aku sendiri tak tahu. Yang jelas, itulah namaku. Kau sendiri? Artinya Zhaxmâr?”

“Entahlah. Aku tak pernah tanya orang tuaku. Aku tak pernah ambil pusing soal arti namaku. Toh banyak orang yang nggak tahu arti namanya sendiri kan?”

“Iya juga sih,” kata Èxshan. Sejenak mereka berdua diam. Ulotra bergabung dengan mereka dan langsung bertanya, “Sekarang, apa yang akan kalian lakukan?”

“Entahlah,” jawab Zhaxmâr dan Èxshan bersamaan. “Tak ada petunjuk lagi tentang apa yang harus kami lakukan.”

“Kalau begitu, sudah saatnya kita berpetualang,” kata Ulotra. “Kita harus menjelajahi seluruh negeri ini untuk mendapatkan Trihörrèan terakhir.”

“Masalahnya, negeri ini terlalu luas untuk kita jelajahi dalam satu dua hari!” timpal Xath yang tiba-tiba saja muncul. “Perlu waktu berbulan-bulan, bahkan mungkin saja bertahun-tahun! Apalagi kalian harus mengumpulkan Trihollían. Sampai kapan? Kalau kita tidak cepat, nanti bisa-bisa keduluan.”

“Tunggu dulu,” sela Zhaxmâr. “Kau katakan kita. Memangnya...”

“Kami berlima sudah memutuskan ikut dengan Èxshan bahkan sejak ia mengetahui nasibnya dan melakukan perjalanan amat jauh dari desa kami,” kata Karl sambil membawakan beberapa gelas berisi sari anggur murni. Fösh, Zèrræ, dan Myu ikut bergabung. “Apapun risikonya, kami akan tetap bersamanya.”

“Looh, memangnya boleh mengajak teman?” tanya Zhaxmâr lugu.

“Orang tua di Vandhuln itu tidak melarang kok,” jawab Xath bersemangat. “Rame-rame kan lebih baik! Kita bisa menyatukan kekuatan untuk melawan kuasa kegelapan. Kalau kita bersatu, pasti kita bisa! Daripada kalian nanti hanya bertiga sendirian! Tenang saja. Di perjalanan nanti, kalau ada yang mau bergabung dengan kita, silakan saja! Ya kan, Èxshan?”

“Mudah-mudahan begitu,” jawab Èxshan agak ragu-ragu. “Sebenarnya aku tidak ingin melibatkan kalian dalam situasi berbahaya seperti ini. Tapi, karena kalian memaksa,... ya... sudah lah. Lagian lebih baik beramai-ramai daripada sendiri, ya kan?”

“Lalu, selanjutnya kita akan ke mana?” tanya Xath.

“Aku ingin kembali ke Chârad dulu,” ucap Zhaxmâr sedikit lesu. “Kalau aku harus melakukan perjalanan jauh, paling tidak...”

“Ya, ya, tentu saja,” potong Èxshan. “Aku tahu perasaanmu. Malah aku sempat ragu-ragu waktu aku pertama kali menerima kenyataan ini. Tapi, mau

tidak mau apa yang harus kita lakukan, kita harus lakukan. Pamitlah dulu ke keluargamu. Kami akan menenanimu ke Chârad. Bukankah sekarang kita satu?"

"Yah, kita sekarang satu," ujar Ulotra sedikit bersemangat. "Dan dengan kesatuan kita ini, besok kita akan berangkat ke Chârad!"

[Kembali ke daftar isi.](#)