

Chapter 13

It's A Very, Very Long Journey

Matahari bersinar cukup terik. Saat itu kira-kira pukul sebelas. Mereka sadar, mereka harus menempuh perjalanan yang amat jauh. Dari Xanâdhî ke Vandhuln amatlah jauh, kira-kira 400 kilometer, dan entah selama apa mereka akan berjalan. Kenapa tadi mereka tidak pinjam kuda saja...

Baru itulah yang terlintas di pikiran mereka berenam. Kenapa tidak pinjam kuda? Empat ratus kilometer, itu adalah jarak yang sangat jauh. Mungkin baru berbulan-bulan kemudian mereka sampai. Kalau naik kuda, mereka bisa menghemat waktu cukup banyak.

Atas pemikiran itu, terpaksa mereka kembali ke kota. Mereka mencari tempat peminjaman kuda, namun Karl mengatakan sesuatu yang membuat mereka berpikir ulang. "Dari mana kita dapat uang untuk sewa kuda? Mana kita tahu kita akan balik kapan?"

"Begini saja," usul Xath. "Pinjam aja kuda dari peternakannya Ëxshan! Beres kan? Di rumahmu ada kuda to, Ëxshan?"

Sejenak mereka semua melongo. Sebodoh itukah mereka sampai mereka tidak berpikir semudah itu? "Benar juga usulmu," gumam Ulotra. "Sejak kapan kau pintar?" Xath hanya tersenyum sambil membusungkan dada tanda bangga. "Kalau begitu, ayo, Ëxshan, kita kembali sebentar ke rumahmu!"

Dalam perjalanan singkat menuju peternakan Maro, Ëxsharaèn hanya bisa diam. *Sesaat yang lalu aku sudah bertekad meninggalkan rumah, sekarang hanya dalam waktu singkat aku kembali lagi... Namun setelahnya aku akan benar-benar pergi...*

"Permisi Vâ," ujar Xath sopan. Belum sempat ia mengutarakan maksudnya, ibu Hoshiro berkata, "Lho, Hoshiro, kok sudah kembali? Tidak jadi?"

"Bukannya tidak jadi, Vâ," kata Ulotra. "Kami ke sini hendak bermaksud meminjam beberapa ekor kuda, kalau Vâ tidak keberatan. Perjalanan yang akan kami tempuh ternyata benar-benar jauh, kira-kira empat ratus kilometer ke barat daya." Ia mengatakan demikian sesuai skenario yang telah dibuat Ëxsharaèn.

"Sejauh itu? Kenapa tidak bilang dari kemarin?" tanya ibu Hoshiro.

"Ibu," akhirnya Ëxsharaèn angkat bicara, "aku kan baru tahu tugasku barusan. Aku juga tidak menduga akan sejauh itu."

"Panglima Qaran tidak meminjamkan kalian kuda?" tanya ibunya lagi.

Hampir saja Ëxsharaèn menjawab tidak saat sebuah pikiran melintas. *Kalau aku jawab tidak, ibu akan bertanya lebih jauh lagi dan semua kebohongan yang telah aku buat akan terbongkar begitu saja. Apa yang harus aku katakan?*

"Bukannya tidak meminjamkan," jawab Ulotra, "tapi Panglima hanya memberi kami surat jalan ini." Ia menyerahkan surat jalan yang dibawanya pada ibu Hoshiro. "Katanya, kalau kami membutuhkan bantuan, kami bisa menggunakan surat itu."

“Selama itu membantu kalian, Vâ tidak keberatan,” kata ibu Hoshiro lembut sambil mengembalikan surat itu tanpa membaca lebih jauh lagi. “Ibu mintakan izin pada ayahmu dulu, Hoshiro. Nanti Ibu dikira lancang, meminjamkan kuda begitu saja tanpa seizinnya. Kalian tunggu di sini.” Ibu Hoshiro segera masuk ke dalam. Mereka berenam menunggu sebentar. “Kenapa kita tidak masuk saja?” usul Ēxsharaèn. “Toh ini juga rumahku. Kita menunggu di dalam saja.”

Maka mereka masuk ke dalam rumah dan menunggu di dalam ruang tamu. Ruang tamu itu tidak terlalu besar, namun cukup untuk menampung sepuluh orang. Tidak ada sekat khusus yang memisahkan ruang tamu dengan ruangan lainnya. Dari ruang tamu kita bisa langsung melihat ruang keluarga. Beberapa tamu dekat keluarga Hoshiro lebih sering diajak masuk ke ruang keluarga daripada di ruang tamu.

Tak lama kemudian ibu Hoshiro keluar. “Ayah mengizinkanmu membawa enam ekor kuda,” katanya pada Hoshiro. “Pergilah langsung ke kandang kuda dan pilihlah enam kuda terbaik kita. Ibu masih sibuk di dapur. Pergilah Nak. Hati-hati di jalan.”

Setelah mengucapkan terima kasih dan pamit pada ibu Hoshiro, mereka menuju kandang kuda, tak jauh dari gudang jerami. Kandang kuda itu cukup besar, cukup untuk menampung dua puluh ekor kuda. Saat itu baru ada sepuluh kuda dewasa dan dua kuda muda. Kuda-kuda itu langsung meringkik gembira begitu Hoshiro masuk. Ia langsung memilih enam kuda terbaik dengan cukup cekatan. “Adakah di antara kalian yang belum pernah naik kuda?” tanyanya iseng-iseng.

Dengan malu-malu mereka berlima mengangkat tangan mereka. *Ya ampun*, pikir Ēxsharaèn. *Kudu ngajarin dulu nih...*

Setelah memasang pelana pada masing-masing kuda dan menuntun mereka keluar, Ēxsharaèn berkata pada teman-temannya, “Mau latihan dulu apa langsung?”

“Latihan dulu aja lah,” ujar Xath. “Jujur, aku belum pernah naik kuda. Ntar jatuh di jalan, berabe kan?” Ucapannya dibenarkan kawan-kawannya. “Lagian ntar kamu pasti ngebut. Kita-kita ketinggalan di belakang dong!” Lagi-lagi ucapannya dibenarkan kawan-kawannya.

“Iya, iya, kalau begitu, ayo!”

Selama kira-kira dua jam ke depan mereka hanya berputar-putar di halaman untuk berlatih menunggang kuda. Mereka akan membutuhkan kecepatan tinggi dalam perjalanan mereka, maka pelan-pelan mereka belajar. Matahari sudah di atas kepala saat Ēxsharaèn memutuskan teman-temannya sudah cukup ahli menunggang kuda, walau masih dalam kecepatan sedang. Mereka berlima mendapat masing-masing 3000 EXP dan ini membuat Xath merangkak naik ke level 36 dan Karl ke level 98. Karena mereka semua sudah kelaparan, Ēxsharaèn memutuskan mengajak mereka makan siang di rumahnya. *Tak ada gunanya bersedih; lebih baik menganggap semuanya biasa-biasa saja. Kenapa aku harus sedih meninggalkan rumah sebentar lagi?*

Ibu Hoshiro tak keberatan mereka semua makan siang di rumah. Kebetulan saja ia masak lebih banyak, jaga-jaga kalau mereka akan makan siang, dan ternyata benar. Èxsharaèn sudah tak merasa tak ingin meninggalkan rumah lagi. Ia mencoba membayangkan petualangan yang akan ia hadapi sebentar lagi: petualangan di dunia luas. Selama ini ia tak pernah pergi ke luar kota, dan sekaranglah saatnya. Selesai makan, ibu Hoshiro mengantar kepergian mereka dari halaman depan.

Sisa hari itu mereka gunakan untuk menempuh perjalanan sebisanya. Kuda-kuda Èxsharaèn begitu bersemangat bisa berlari di dunia bebas, maka mereka berlari cukup kencang, membuat kelima kawan kita cukup khawatir. “Eh, Èxshan,” teriak Karl khawatir, “aku takut jatuh nih!”

“Jangan takut!” teriak Èxsharaèn. “Pegangan saja yang erat!” Dia cukup menikmati perjalanan itu dan segera lupa akan rasa sedihnya. Rambutnya yang cukup panjang dibiarkannya berkibar ditiup angin. Semua perasaannya mengalir cepat bersama dengan aliran angin yang menerpa mukanya. Sengatan panas matahari tak dihiraukannya. Baru kali ini ia menghirup udara kebebasan.

Mereka baru berhenti saat matahari cukup condong di barat. Hari itu mereka menempuh kira-kira tujuh puluh kilometer. Mereka sedikit menjauh dari jalan dan mencari tempat yang baik untuk berkemah. Tak jauh dari situ ada sebuah danau kecil. Mereka bermalam di sana.

Malamnya, saat semua kawannya sudah tidur, Èxsharaèn masih terjaga. *Aku tak percaya ini. Aku tidur di alam bebas, beralaskan rumput dan beratapkan langit bertaburkan bintang-bintang. Ini yang kuimpikan selama ini; akhirnya terwujud juga... Apalagi aku di sini bersama teman-teman terbaikku. Sebenarnya, betapa beruntungnya aku menerima tugas ini. Kenapa tadi aku bersedih? Dewasalah, Hoshiro, dewasalah! Kau sudah hampir delapan belas tahun. Mungkin sudah waktunya kau meninggalkan rumah, dan inilah saatnya. Jangan gentar menghadapi apa yang akan ada berikutnya. Kau tidak sendirian!*

Hari kedua perjalanan. Sekitar pukul tujuh, setelah sarapan dan membereskan sisa-sisa kemah, mereka kembali melanjutkan perjalanan. Kuda-kuda itu masih bersemangat seperti kemarin. *Mungkin karena mereka senang bisa mencicipi segarnya air danau dan lezatnya rumput liar*, pikir Èxsharaèn. Teman-temannya masih sedikit khawatir, kecuali Ulotra yang kelihatannya sudah mulai terbiasa. Selama perjalanan mereka tidak banyak berbicara satu sama lain.

Sekitar pukul sebelas, mereka mulai memasuki sebuah kota bernama Hanin. Mungkin kau mengira mereka akan mampir sebentar, membeli beberapa item, mempelajari beberapa magi, meng-*upgrade* senjata, armor, dan yang sejenisnya seperti yang biasa kaulakukan dalam kebanyakan RPG. Mereka memang memasuki kota itu, namun mereka tidak melakukan hal semacam itu. Senjata mereka hanya bisa di-*upgrade* oleh ahli senjata khusus kepolisian, dan itu tak sembarangan bisa dilakukan. Mereka sudah membawa cukup item, jadi tidak perlu membeli lagi. Hanya saja, Èxsharaèn membeli sebuah buku berisi kumpulan sihir elemen Èar level 1 hingga 10 seharga 3000 Râsh. Ia tahu, ia baru menguasai sejauh Quakakh, level 5. Ia juga membeli buku kumpulan sihir

elemen **Fir** level 1 sampai 10 dengan harga yang sama, walau ia tahu sihir itu takkan berpengaruh banyak kalau ia gunakan¹. Nanti bisa dipakai Xath, pikirnya. Karl juga ikut membeli buku kumpulan sihir elemen **Ir** untuknya sementara Zèrræ membeli elemen **Thâr**. Ulotra tak membeli karena ia sudah menguasai sihir elemen **Lír** sejauh level 12. Fösh juga tak membeli karena ia sudah punya sendiri buku kumpulan sihir elemen **Dâr**, malah dari level 11 sampai 20. Selesai membeli buku-buku itu—“Terima kasih banyak!”—mereka makan siang di salah satu kedai di kota itu. Èxsharaèn mencari kedai yang ada tempat makan untuk kuda-kudanya. Mereka meninggalkan kota itu sekitar pukul satu siang.

Tak ada yang perlu diceritakan sampai hari keempat pukul sembilan pagi saat mereka akan melewati perbatasan. Gunung dan hutan sudah mereka lalui dengan baik, dan sejauh ini mereka tidak bertemu satu monster pun. Xath agak kecewa karenanya; ia sudah membaca dan mempelajari Firakh dan sangat ingin mencobanya. Ia hanya mendapat 625 EXP karena sudah mempelajarinya saja, belum mencobanya.

Di perbatasan, tak begitu ada masalah, Ulotra menunjukkan surat jalan mereka dan mereka dipersilakan lewat. Dengan demikian, mereka telah memasuki wilayah subkerajaan Kirnuth Élon tempat kota Vandhuln berada. Mereka melanjutkan perjalanan setelahnya. Masalahnya, mereka tak tahu Vandhuln ada di mana. Maka, sebelum pergi, mereka menanyakannya pada salah seorang prajurit penjaga perbatasan.

“Vandhuln?” katanya terkejut. “Untuk apa kalian para polisi Xanâdhí pergi ke sana? Kota itu sudah diurus para prajurit Monas Matria sejak setengah bulan yang lalu. Yah, memang mereka belum ada kabarnya sampai hari ini, tapi sudah ada yang mengurusinya, paling tidak.”

“Kami ke sana bukan untuk urusan itu,” jawab Ulotra. “Kami ada urusan lain.”

“Oh ya?” tanyanya sedikit tidak percaya. “Urusan apa?”

Ulotra hendak mengatakan yang sebenarnya, namun ia berpikir akan panjang urusannya kalau ia mengatakan yang sebenarnya. Maka ia berkata, “Kudengar ada kawan kami yang masih bertahan di sana. Kami ingin mencarinya.”

“Kawanmu masih bertahan di kota mati itu?” tanya prajurit itu lagi, sedikit tertawa. “Semua orang yang tersisa sudah dievakuasi ke Durnâthua. Entah lagi kalau masih ada yang bersikeras tinggal di situ. Ya sudah lah. Berangkatlah sekarang, kalau tidak mungkin kawan kalian sudah pergi mengungsi.”

Mereka meneruskan perjalanan. Perjalanan inilah yang mulai penuh tantangan dan bahaya; oleh karena itulah kita lebih terfokus pada bagian ini. Dari perbatasan itu mereka tinggal menempuh kira-kira 160 km saja. Mereka tidak akan menyangka banyak yang akan mereka temui di jalan.

¹ Ada semacam aturan tak tertulis bahwa mantra elemen tertentu terbaik digunakan oleh orang berelemen sama dan terburuk digunakan oleh orang berelemen komplemen, kecuali dia sedang menuju elemen **Nèr** atau bahkan **Gaiar**. Jadi, mantra **Fir** efeknya akan jauh lebih baik jika dirapal oleh orang berelemen **Fir**.

Dari perbatasan itu, kira-kira 70 km terbentang padang rumput luas. Setelahnya, mereka akan dihadang hutan biasa yang cukup besar. Setelah keluar dari hutan, mereka akan melewati desa kecil sebelum akhirnya memasuki Monas Matria. Selanjutnya, mereka harus menempuh jalan yang sama yang pernah ditempuh Zhaxmâr, kecuali kenyataan bahwa Hutan Hitam sudah terbakar habis akan mempermudah perjalanan mereka.

Mereka mengira mereka akan mampu menempuh sisa perjalanan selama kira-kira dua hari saja. Memang, saat melintasi padang rumput itu tidak terlalu ada masalah, namun saat hampir memasuki hutan, tiba-tiba saja mereka dihadang sekelompok manusia. Kuda-kuda mereka meringkik kaget dan hampir saja mereka terjatuh. Setelah bisa menenangkan kuda-kuda mereka, Ulotra angkat bicara, "Ada apa ini?"

"Penunggang kuda dilarang lewat Hutan Kesunyian ini," tegas salah satu pemuda. "Silèn Faran tidak ingin diganggu suara berisik sedikit pun. Kalau kalian ingin melewati hutan ini, kalian harus berjalan kaki. Yang paling penting, kalian TIDAK BOLEH bersuara keras atau penghuni hutan ini akan bangun."

"Tapi kami agak terburu-buru," Ulotra mencoba mencari keringanan.

"Kalau kalian terburu-buru, jangan lewat hutan ini," ujar pemuda lain ketus. "Kami tak mau ambil risiko penunggu Silèn Faran bangun dan marah. Lewatlah jalan lain."

"Adakah itu?" tanya Karl.

"Kalian harus memutar ke arah barat laut. Kira-kira delapan puluh lima kilometer lagi kalian akan menemukan desa Zutah. Dari situ, putarlah ke tenggara. Kalian akan sampai di Monas Matria seratus tiga kilometer kemudian."

"Wah, itu terlalu jauh," kata Karl. "Kalau lewat hutan ini?"

"Hutan ini hanya dua puluh delapan kilometer sampai ke pintu keluar di barat daya nanti. Tapi ingat, kalau kalian mau lewat hutan ini, kalian tidak boleh berisik. Kalian harus jalan kaki."

Mereka berenam berunding sejenak. "Bagaimana enaknya? Mau lewat hutan ini atau memutar?" tanya Ulotra.

"Menurutku, memutar saja tidak apa-apa," kata Èxsharaèn memberi pendapat. "Kita nggak buru-buru kan?"

"Tapi itu jauh sekali," keluh Xath.

"Kan naik kuda?" kata Zèrræ.

"Aku rasa sih memutar nggak ada salahnya," ujar Fösh. "Daripada kita harus berjalan? Mana harus diam lagi."

"Jangan-jangan Xath mabuk naik kuda tuh," goda Ulotra.

"Apa?" ujanya sewot. "Aku nggak mabuk kok! Liat aja, aku segar bugar gini!"

"Ya sudah, kalau gitu kenapa kita nggak mutar saja?" tanya Èxshan. "Yang lainnya setuju kan?"

"Setuju," jawab mereka berempat. "Aku sih nggak terlalu setuju," gumam Xath pelan, "tapi ya nggak 'pa 'pa lah!" serunya akhirnya. "Kita memutar saja!"

Maka, perjalanan yang seharusnya hanya dua puluh delapan kilometer itu membengkok menjadi hampir tujuh kalinya. Mereka kembali berkuda menuju

desa Zutah, sempat berhenti sebentar untuk makan siang. Sampai hari itu berakhir, mereka sudah menempuh kira-kira sepertiganya.

Malam hari, sepertinya tidak terjadi apa-apa. Mereka bermalam di dekat sebuah pohon besar, agak jauh dari jalan setapak. Ëxsharaèn sudah hampir tertidur ketika sayup-sayup ia mendengar suara kuda-kuda meringkik gelisah. Sepertinya ada yang membuat mereka ketakutan, pikirnya. Lebih baik aku memeriksa.

Dengan sedikit mengantuk ia memaksa dirinya bangun dan berjalan menuju pohon tempat kuda mereka ditambatkan. Ia tidak melihat seekor binatang semacam laba-laba turun dari pohon dan tiba-tiba menancap pada leher salah satu kuda. Kuda itu meringkik kaget, ikut mengagetkan kuda-kuda lainnya. Tiba-tiba saja kuda itu seperti kerasukan. Ëxsharaèn baru menyadarinya saat ia sudah amat dekat dengan kuda itu. Tiba-tiba saja kuda itu menyepakinya dari belakang. Dengan sigap ia menghindar; jantungnya berdegup kencang. *Ada apa ini? Kenapa kuda itu tiba-tiba menyerangku?*

Sesaat ia mendengar kuda itu meringkik pelan, seakan-akan tertawa. Lalu ia berontak, dan dengan kekuatan yang luar biasa ia memutuskan tali yang mengikatnya. Kuda-kuda yang lain sangat ketakutan dan mencoba untuk meloloskan diri. Sementara itu, kuda yang "kerasukan" itu menyerang Ëxsharaèn. Ia melihat mata kuda itu: mata yang tidak biasa, mata merah menyala penuh kemarahan, kebencian, dan, mungkin, dendam. *Apa yang terjadi? Belum pernah kuda ini marah seperti ini. Apa yang harus kulakukan?*

"Ada apa?" erang Ulotra pelan, masih belum sadar benar dari kantuknya.

"Salah satu kuda mengamuk! Aku tak tahu penyebabnya! Bantu aku!"

Sesegera mungkin Ulotra bangun dan menghampiri Ëxsharaèn yang sedang menghindar dari kuda kerasukan itu. Dalam kegelapan malam Ulotra melihat mata kuda itu menyala merah. Kuda itu menoleh dan melihat Ulotra. Saat itulah Ëxsharaèn melihat binatang aneh di leher kuda itu. "Ada binatang aneh di leher kirinya!" teriaknya pada Ulotra. "Mungkin itu yang menyebabkan kuda ini mengamuk!"

Ëxsharaèn segera mengambil pistolnya, namun ia ragu-ragu. Sementara kuda itu mulai menyerang Ulotra, ia berpikir. *Aku tak begitu mahir menembak. Kalau aku meleset, nyawa kudaku taruhannya. Kalau tidak kulakukan, aku tak tahu kelanjutannya... Apa yang harus kulakukan?*

Belum sempat ia mengambil keputusan, sebuah suara memekakkan telinga terdengar, menggema hingga kejauhan. Terdengar suara meringkik riuh diiringi suara rintihan yang ganjil. Kuda gila tadi pun roboh di tanah dan tidak bergerak. Ëxsharaèn langsung merasa gugup; badannya gemetar tak karuan. Tak begitu jauh darinya, Ulotra berdiri sambil memegang pistolnya yang sedikit berasap. "Kau... kau... tidak... membunuhnya... kan?" tanya Ëxsharaèn gugup.

"Mungkin," jawab Ulotra pelan. "Penglihatanku tak begitu jelas. Mudah-mudahan saja tidak..." Perlahan ia mendekati kuda itu dan memeriksa lehernya. Sebuah lubang kecil menganga di sana. Di tanah terlihat binatang aneh itu sudah menjadi bangkai, kakinya mengerut ke tubuhnya. "Aku tak tahu caranya memeriksa denyut nadi kuda," katanya, menoleh pada Ëxsharaèn. "Lebih baik kau periksa sendiri."

Masih dalam keadaan gugup, Èxsharaèn mendekat pelan-pelan, lalu duduk bersimpuh di samping kuda itu dan memeriksanya. “Tak terasa apa-apa,” gumamnya pelan. Bersamaan dengan itu, tiba-tiba kuda itu meringkik pelan, kesakitan dan linglung. Ia mencoba bangkit, namun rasa sakit menahannya di tanah. Èxsharaèn mendesah lega. *Untung tidak apa-apa. Tapi, kalau tidak segera diobati...*

Perlahan ia mengelus kepala kuda itu, lalu menopangkan tangannya di atas luka di leher kuda itu. Ia memejamkan mata dan menggumamkan sesuatu. Ulotra melihat, tak berapa lama muncul seberkas sinar dari tangan Èxsharaèn. Ia sedikit menyipitkan mata dan melihat perlahan luka itu menutup hingga akhirnya tak ada bekasnya sama sekali. Merasa cukup, Èxsharaèn membuka mata. Tanpa suara ia pergi dan menenangkan kuda-kuda yang lain.

Sisa malam itu berlalu begitu saja tanpa ada kejadian lain. Pagi hari kelima perjalanan, Ulotra menjelaskan apa yang semalam terjadi. Atas kejadian itu, hanya Èxsharaèn yang mendapat 300 EXP. Keenam kuda mereka sudah tenang dan siap untuk melanjutkan perjalanan. Setelah sarapan, mereka berangkat.

Sekitar pukul sebelas mereka sampai di desa Zutah. Mereka tidak berniat mampir. Desa itu cukup kecil, kira-kira hanya ada dua puluh rumah. Ladang pertanian membentang luas di sisi kiri kanan jalan. Saat itu para lelaki sedang mengerjakan sawah. Mereka sempat berhenti bekerja ketika mendengar derap kuda mengema.

Tak begitu jauh dari desa, mereka mendengar sayup-sayup ada yang minta tolong. Mereka memperlambat laju mereka. Di tepi sebuah sawah tua yang tidak terawat mereka melihat dua anak kecil sebaya menangis tersedu-sedu. Mereka berhenti dan bertanya setelah turun dari kuda, “Ada apa, anak-anak? Kenapa menangis di sini?”

“Teman kami terperosok di sebuah lubang di sawah,” kata seorang anak laki-laki sesenggukan. “Kami sudah mencoba memanggil-manggil, tapi dia tidak menjawab. Kami takut dia sudah mati!” Kawannya menangis semakin keras.

“Sudah, sudah, jangan menangis,” hibur Ulotra. “Kakak-kakak ini akan membantu kalian. Sekarang, di mana teman kalian itu?”

Mereka berenam dibawa menjauh dari jalan, memasuki sawah tua itu. Rumput liar menjulang tinggi pada sepetak sawah yang cukup luas itu. Mereka dibawa kira-kira ke tengah sawah. Anak laki-laki tadi menunjuk sebuah lubang kecil yang nyaris tak terlihat, tertutup rerumputan liar. Lubang itu hanya cukup untuk seorang anak kecil masuk. Tak mungkin mereka masuk lewat lubang itu. Lalu, bagaimana?

Saat mereka berenam mendekat hendak memeriksa lubang itu lebih jauh lagi, tanah tempat mereka berpijak runtuh begitu saja. Mereka semua ikut terjatuh dan mendarat pada sebuah lantai batu yang cukup keras. Lho?

“Apa ini?” kata Xath berkata sambil terbatuk-batuk. “Kenapa ada lantai batu di sini?”

“Apa ini pintu masuk menuju sesuatu?” gumam Zèrræ pelan. “Kalau ya, pintu masuk apa?”

“Jangan-jangan, ini kuburan,” ujar Ulotra begitu saja. “Nih, aku dapat tulang,” katanya sambil menunjukkan tulang yang ia dapat. “Masih banyak lagi di sisiku.”

“Gimana keluarnya nanti ya?” Èxsharaèn tidak menghiraukan perkataan Ulotra sementara Xath mulai ketakutan. Ia memandang lubang yang kini menganga besar di atas mereka. Kira-kira hampir tiga meter jauhnya di atas mereka.

“Mungkin ini anak itu,” Karl berkata sambil menggendong seorang anak perempuan, kira-kira berumur lima tahun. “Aku jatuh di atasnya tadi.”

Mendengar perkataan Karl, semuanya diam dan memandangnya. “Apa?” protes Karl. “Aku nggak ngapa-ngapain kok! Rasanya sudah dari tadi ia pingsan, kehabisan udara. Jangan berpikiran macam-macam! Aku bukan lelaki serendah itu!”

“Siapa lagi yang pikirannya macam-macam!” elak Xath. “Kami memandangmu seperti ini karena *kau* menemukan anak itu! Malah pikiranmu yang macam-macam, tuh!”

“Nah, karena kita sudah menemukan anak itu,” ujar Fösh, “sekarang kita pikirkan bagaimana kita keluar dari jebakan konyol ini.”

Walau diprotes Xath, namun rencana mereka berjalan juga. Satu per satu mereka berpijak pada bahu Xath, menggapai tepi lubang, dan memanjat keluar. Saat semua sudah keluar kecuali Xath, mereka meninggalkannya begitu saja. “Oi, aku kok ditinggal?!” teriak Xath. “Keluarin aku, oi!”

“Keluar aja ‘ndiri,” goda Ulotra. “Ni, pake!” Ia melemparkan tulang yang ia bawa tadi ke dalam lubang, tepat menjatuhkan kepala Xath. Xath ngomel-ngomel tak karuan, namun mereka berlima tak peduli dan berlalu begitu saja. Setelah cukup puas mempermainkan Xath, Èxsharaèn kembali dan mengeluarkan Xath dari dalam lubang menggunakan mantra Gravitum-A² yang ia pelajari kemarin, walau itu harus berakhir dengan terhempasnya Xath berulang kali sebelum Èxsharaèn berhasil mengangkatnya keluar dari lubang. Xath hanya bisa ngomel-ngomel sambil mengerang; sihir percobaan Èxsharaèn telah membuatnya kehilangan 1245 HP, 76 STR, dan 55 VIT. Sekarang kepalanya pusing tak karuan.

Setelah memberi pertolongan secukupnya dan mengembalikan anak-anak itu ke desa, mereka melanjutkan perjalanan. Xath terpaksa berkuda bersama Èxsharaèn karena kepalanya masih pusing—dan ini agak membuatnya menyesal; sepanjang perjalanan mereka tak berbicara, tapi itu karena Xath mencoba tidur di punggung Èxsharaèn! Tak ada lagi hambatan setelah itu. Saat matahari hendak pulang ke istananya, mereka sudah menempuh kira-kira seperempat sisa perjalanan menuju Monas Matria.

² Mantra Èar level 6, bekerja dengan mengangkat musuh lalu menghempaskannya kembali ke tanah.

Malam itu sekali lagi mereka tidur di antara pepohonan yang tidak terlalu lebat, Èxsharaèn sedikit was-was akan terulangnya kejadian kemarin malam, namun Ulotra sudah memeriksa dan meyakinkannya kalau tak ada binatang aneh di pepohonan di atas mereka. Andai saja ia memeriksa semak-semak...

Langit malam itu agak gelap; bintang-bintang sepertinya enggan memancarkan cahayanya. Sang bulan bersembunyi di balik awan, membuat malam itu agak gelap gulita. Dewa angin juga enggan mengalirkan udara segar; malam itu panasnya bukan main. Anehnya, Èxsharaèn tidak mendapat firasat apa-apa atas keengganan benda-benda alam melakukan tugasnya malam itu. Sesuatu di semak-semak itu pun menunggu, menunggu saat yang tepat...

Malam semakin larut. Mereka berenam sudah tertidur nyenyak, kecuali Xath yang masih sedikit merasa pusing. *Aku kena gegar otak kali*, pikirnya. *Apa aku masih bisa bertahan? Ntar di Monas Matria periksa sebentar ah.*

Matanya sudah hampir melekat erat ketika di keheningan dan kesunyian malam tiba-tiba ia mendengar bunyi gemeresak tak jauh dari tempat mereka bermalam. *Suara apa itu?* Ia segera menajamkan pendengarannya. Hening. *Suara angin mungkin*, pikirnya lelah. *Kepalaku benar-benar harus diperiksa...*

Suara gemeresak yang lebih keras mengejutkannya kembali. *Angin takkan bisa membuat suara sekeras itu*, pikirnya. *Lagi pula, dari tadi nggak ada angin kok. Apa itu binatang buas?*

Xath memutuskan untuk bangun dan memeriksa keadaan. Sedikit terhuyung-huyung, akhirnya dia bisa menyeimbangkan diri dan mulai melihat keadaan. Dalam kegelapan malam yang pekat dia tidak bisa melihat apa-apa. Api unggun bergeretak pelan hampir padam. Di dekat Ulotra ada tas ransel mereka berenam. Tak jauh dari situ keenam kuda sudah tertidur pulas. Di pohon sebelah sana... apa itu?

Ia melihat sepasang mata menyala di pohon tak jauh dari Èxsharaèn. Sepasang mata itu kini menatapnya tajam. Binatang apa itu? Sambil menyiapkan pistolnya ia mendekat pelan-pelan. Saat ia hampir melewati Èxsharaèn yang sedang bermimpi indah, tiba-tiba kakinya terkait kaki Èxsharaèn yang tiba-tiba mengubah posisi tidurnya. Xath jatuh dan mengerang pelan. *Sial amat toh aku hari ini...*

Ia takkan menyangka kesialan akan menyimpannya sekali lagi. Saat rasa sakitnya mereda, ia memandang ke depan. Sepasang mata itu berjalan mendekat, dan sekarang berada persis di hadapannya. *Mati aku... Mana tanganku tertindih lagi...* Pistolnya jatuh agak sedikit jauh darinya. *Apa ini akhir hidupku...*

Ia memejamkan mata, berharap sesuatu terjadi. *Kalau memang aku harus mati sekarang, lebih baik aku tak melihatnya...*

Sepasang mata itu mendekat lagi, kali ini benar-benar dekat. Xath bisa merasakan hembusan napas makhluk itu yang panas menerpa mukanya. *Makan, makan saja aku...*

Si makhluk memang membuka mulutnya. Tidak seperti yang Xath kira, makhluk itu justru menjilati mukanya! "Myu, myu myu!" kata makhluk itu pelan. Myu?

Xath membuka matanya. Kali ini ia bisa melihat dengan jelas. Seekor kucing sedang menjilati mukanya. Air liurnya yang basah dan lengket membasahi wajah Xath. Ia mengembuskan napas lega.. *Kucing liar toh... Ngapain kucing ini malam-malam begini? Cari makan ya?*

Xath terkejut lagi saat tiba-tiba Èxsharaèn menepuk punggungnya tanpa sadar. Ia menggumam tak jelas namun tetap tak terbangun. *Anak ini, bikin kaget saja...*

Xath mencoba bangkit berdiri. Kucing itu mundur sedikit dan kini duduk dengan manis di dekat kepala Èxsharaèn. Sedikit ragu-ragu Xath menjulurkan tangannya ingin mengelus kepala kucing itu. Kucing itu tidak keberatan, bahkan ia menikmatinya. *Jinak juga ni kucing... Kalau aku kasih makan, mau nggak ya?*

"Ikut aku, kucing," ujar Xath pelan. "Kau mau ikan?" Seakan mengerti apa yang diucapkan Xath, kucing itu beranjak dan mengikuti Xath. Ia memungut pistol Xath sebelumnya dan memberikannya pada Xath. "Kucing pintar," puji Xath. "Dobel dah ikannya!"

Kucing itu makan dengan lahapnya sementara Xath hanya duduk mengamati kucing itu. *Kenapa aku tidak takut sama sekali dengan kucing itu? Bisa saja kucing itu jelmaan makhluk lain yang ganas. Bisa saja sebentar lagi, saat ia memperoleh kembali kekuatannya, ia akan menjelma dan memakan aku... Tapi aku tidak merasa seperti itu. Kucing itu... sepertinya ia polos sekali... Aku suka kucing itu.* Selesai makan, kucing itu mengeong pelan dengan gembira, lalu dengan ajaibnya menaruh kedua bangkai ikan yang dimakannya ke tumpukan sampah sisa makan malam. Xath sampai takjub melihatnya. *Baik bener ni kucing...*

"Dari mana kamu dapat kucing itu?" tanya Ulotra pagi harinya.

"Tadi malam dia datang, minta makan," ujar Xath sambil memberesi sisa-sisa api unggun. "Lucu ya?"

"Yah, paling nggak lebih lucu dari kamu," celetuk Zèrræ sambil menggendong kucing itu. "Mau dibawa nih?"

"Rasanya iya," jawab Xath. "Aku suka kucing itu. Lagian, gak ada yang punya kan?"

"Terus," sambung Fösh, "kamu beri nama apa kucing ini?"

"Mmmmm...", gumamnya, "aku tak tahu." Saat itu kucing itu mengeong, "Myu myu, myu myu myu Myu! Myu!"

"Namanya Myu," kata Èxsharaèn. Kucing itu mengangguk gembira.

"APA?" seru mereka berlima kaget. "KAMU BISA BAHASA KUCING?"

"Kan sudah pernah kubilang, aku bisa berkomunikasi dengan alam, termasuk dengan hewan," jawab Èxsharaèn enteng. Kucing itu mengeong lagi, "Myu myu myu myu mii, Myu myu myu myaang!"

"Ngomong apa tuh kucing?" tanya Xath tertarik.

"Katanya, dia ingin ikut kita." Kucing itu melompat kegirangan karena meongannya dimengerti, sampai-sampai dia hampir jatuh dari gendongan Zèrræ.

"Kalau begitu," ujar Ulotra, "biarkan Myu ikut kita. Aku rasa seekor kucing nggak akan merepotkan kita."

Maka jadilah Myu ikut dengan mereka. Dia terpaksa dimasukkan tas ransel Xath agar tidak jatuh—“asal isinya jangan dimakan ya!” dan kucing itu mengangguk mengerti—sementara mereka melanjutkan perjalanan. Mereka takkan tahu Myu akan sangat berguna nantinya.

Hari keenam perjalanan mereka lalui dengan biasa. Tak ada yang istimewa, kecuali sebuah penawaran di Monas Matria yang amat menggiurkan.

“Ayo, ayo, siapa berani, siapa berani, dapat satu juta Râsh! Siapa berani, siapa berani!” seseorang berteriak menawarkan sesuatu saat mereka bertujuh memasuki Monas Matria. “Eh, apaan tuh?” kata Xath tertarik. “Kita coba yuk!”

“Ayo, ayo, apakah pasukan berkuda ini berani menerima tantangan terbesar kami?!” tawar orang itu saat mereka mendekat hendak bertanya, menyibak kerumunan orang banyak dengan kuda mereka, sampai-sampai banyak yang menggerutu karenanya. “Ada acara apa?” tanya Ulotra sopan.

“Tantangan terbesar tahun ini! Durk Faran habis terbakar, bangkai Acromantula tak ditemukan! Banyak yang bersaksi melihatnya pindah ke Durk Gavan—Gua Hitam di sebelah selatan Durk Faran! Siapa yang berani mengalahkan dan membawa bangkainya kembali ke sini dapat satu juta Râsh! Kalian berani?”

“Satu juta Râsh?” seru Xath. “Besar sekali! Mau coba?”

“Eeee, apa tidak mengganggu perjalanan kita nih?” kata Ulotra pelan.

“Kalau kalian mau, ikut saja,” saran Êxsharaèn. “Aku tak terburu-buru kok. Kelihatannya seru juga.”

“Kita kan bakal lewat Durk Faran juga kalau mau ke Vandhuln,” Zèrræ menambahkan. “Sekalian. Siapa tahu kita berhasil.”

“Baiklah, kami ikut,” jawab Ulotra. Kerumunan orang banyak itu langsung terperangah dan mulai berbisik-bisik sana-sini. “Gila apa?” “Mereka belum tahu keganasan Acromantula!” “Cari mati!” “Takkan ada yang pulang hidup-hidup!”

“YAAA, MEREKA MENERIMA TANTANGANNYA!” teriak orang tadi, mengalahkan gumaman orang banyak. “Caranya sangat mudah! Dalam waktu tiga hari kalian harus menemukan, membunuh, dan membawa bangkai Acromantula ke sini dalam keadaan utuh! Konon ia berada 15 km sebelah selatan Durk Faran di sebuah gua bernama Durk Gavan! Cari, temukan, dan bunuh dia!”

Segera mereka melesat menuju Durk Gavan yang sebenarnya tidak cukup jauh dari Monas Matria. Mereka melewati Gunung Örc begitu saja, walau mereka sempat membangunkan Tröll yang tinggal di situ karena derap kuda mereka yang cukup ramai, bahkan sering menimbulkan batu longsor. Tak ada masalah sampai mereka mendekati Durk Faran.

Durk Faran rupanya sudah benar-benar jadi arang sejak kejadian Zhaxmâr beberapa hari lalu. Bangkai-bangkai Insnapöda yang mengerut dan gosong berserakan di sana-sini, bercampur bangkai pohon yang rubuh setelah terbakar. Tak ada yang berani membersihkannya, takut kutukan yang ada di dalam Durk Faran akan membayangi mereka—walau sebenarnya kutukan itu tak pernah ada. Tak ada lagi makhluk hidup yang tersisa, kecuali Acromantula yang rupanya cukup pintar dan berani meninggalkan Durk Faran.

Tak sampai empat jam mereka sudah mencapai Durk Gavan. Gua itu kelihatannya besar dan dalam. Mereka menambatkan kuda agak jauh dari gua itu, mengantisipasi kalau Acromantula sampai lepas dan memakan kuda mereka. Xath mengeluarkan Myu dari tas ransel yang kelihatannya sudah agak lemas kekurangan udara—*Pasti tadi aku menutup ranselnya terlalu rapat...* Perasaan Èxshan langsung tidak enak. *Hawa jahat di sini terlalu kuat. Makhluk apa sebenarnya Acromantula itu?*

Mereka memasuki gua itu.

Berikut ini sistem yang digunakan apabila tokoh memasuki sebuah gua/dungeon. B=basement, F=floor, G=ground (=1F), R=room, MB = mini-boss, B!=boss. - berarti jalan terbuka, ## berarti jalan terkunci atau terhalang sesuatu, .. berarti jalan rahasia, | berarti tangga atau sejenisnya.

Peta kasar gua ini:

G: R1--R2--R3--R4--R5 R6##B!

B1: R2--R3--R4--R5..R6--R7

B2: R2--R3--R4--R5--R6--R7

GR1 Tak ada yang istimewa. Tak ada juga kelelawar yang biasanya menghuni gua. Hanya saja, di sana-sini ada semacam kepompong. Apa Acromantula itu sudah beranak lagi?

GR2 Tidak ada musuh seperti di ruangan sebelumnya. Myu sempat terjatuh jaring Insnapöda kecil, namun untung saja tak ada Insnapöda di sekitarnya. Xath akhirnya menggendong Myu.

GR5 Ada tangga ke bawah. Kelihatannya tak terlalu dalam ke bawah, tapi tangga itu terbentuk secara alami, jadi ukurannya tak karuan. Fösh sempat terpeleset dan jatuh. Begitu ia mendarat, ia disambut suara-suara tak bersahabat. Dalam remang-remang cahaya obor mereka bisa melihat bayangan-bayangan bergerak dengan cepat. Fösh segera berdiri dan siaga. “Ada apa, Fösh?” tanya Xath yang baru saja sampai di bawah, disusul kawan-kawannya.

B1R5 Myu yang pertama melihatnya. “Myu myu myuuu! Myuuuuuuuuuu!!! Myuuu!!!” teriaknya. “Awes, hati-hati! Insnapöda!! Mereka mendekat!!!” Èxsharaèn menerjemahkan.

Xath segera menyiapkan Flamm³. Dalam terang api itu barulah mereka semua melihatnya. Ribuan Insnapöda merayap dengan cepat di seluruh dinding ruangan itu. Begitu saatnya tepat, Xath segera melepaskan api yang menyelimuti tubuhnya. Di belakangnya Èxshan bersiap-siap dengan mantra yang lebih kecil—jelas saja, dia tak begitu menguasai mantra api. Namun, mantra Xath sudah cukup untuk menahan laju Insnapöda itu. Walau begitu, sebanyak yang jatuh, sebanyak itu pula yang kembali! Jumlah mereka begitu banyak!

Dengan gugup Èxsharaèn melepaskan mantra apinya, lupa kalau ia ada di belakang Xath. Alhasil malah Xath yang terbakar. Untung saja mantra itu tidak mempan terhadapnya, terlalu kecil. “Kamu apaan sih?! Liat-liat dong!” omel Xath.

³ Mantra Fir level 6, bisa mengeluarkan api dalam radius satu meter.

"Sori, sori, aku terlalu gugup," ujar Èxshan mengakui keadaannya. "Kita harus apa nih?"

"Kalian tak perlu melakukan apa-apa," jawab Ulotra tenang. "Lihat saja."

Mereka berdua melihat ke depan dan terperangah. Entah dari mana asalnya muncul cahaya putih yang menyilaukan. Dari situ keluar ribuan kucing berbulu putih bercahaya yang dengan segera menerpa Insnapöda dengan kecepatan tinggi hingga menabrak dinding di seberang ruangan. Kejadian menakjubkan itu berlangsung cukup lama hingga akhirnya cahaya itu padam tanpa menyisakan satu pun Insnapöda. Bahkan, dinding di seberang ruangan roboh, membuka sebuah ruangan baru di belakangnya. Jalan pintas!

"Ulotra, kau yang melakukannya?" tanya kawan-kawannya tercengang. "Hebat sekali sihirmu!"

"Bukan aku," kata Ulotra. "Kawan kecil kita yang melakukannya." Myu hanya mengeong pelan. "Tak kukira dia bisa melakukan sihir sehebat itu."

"Myu?" seru Xath terkejut. "Dia yang melakukannya?"

"Myu!" Myu mengiyakan dengan mengeong gembira. "Myu myu myuuu mii!"

"Lebih baik kita segera melanjutkan tugas kita," Èxsharaèn kembali menerjemahkan ucapan Myu.

B1R6 Setelah reda dari rasa tegang, walaupun rasa itu masih ada, mereka meneruskan petualangan mereka. Kali ini ada dua jalan. Satu akan membawa mereka kembali ke atas tanah, satunya membawa mereka ke sebuah ruangan lain. Mereka tak memutuskan untuk berpecah karena terlalu berbahaya. Lalu, jalan mana yang harus mereka pilih?

"Perasaanku sih, hawa jahatnya semakin kuat di atas," kata Èxsharaèn disetujui Ulotra. "Tapi, aneh kan? Setahuku Acromantula senang daerah yang gelap. Masa di atas tanah sih?"

"Kita cek ke atas aja dulu," usul Fösh. "Kalau salah, ntar kembali lagi ke sini. Toh ada jalan pintasnya!"

Maka, dengan sangat hati-hati mereka menaiki tangga yang cukup licin. Entah bagaimana caranya lendir itu memenuhi tangga. *Apa laba-laba punya lendir?* pikir Èxsharaèn.

GR6 Mereka tiba di sebuah ruangan yang gelapnya bukan main. Selain terisolasi dari luar, sama sekali tak ada lubang. Penghuninya langsung bereaksi melihat cahaya yang dibawa Èxshan dan kawan-kawan. Ruangan itu langsung dipenuhi suara-suara marah tak karuan; marah karena ada seberkas cahaya yang menerpa mereka, namun juga marah karena mereka takut cahaya. Tak ada yang berani menyerang, apalagi cahaya itu berasal dari obor yang dibawa Èxshan dkk. Dengan leluasa, walau sedikit was-was, mereka melangkah melewati makhluk-makhluk aneh itu.

Hampir sampai di ujung ruangan, mereka melihat jaring laba-laba berwarna putih yang tebalnya bukan main, hampir menutupi pintu masuk menuju ruangan berikutnya. Xath kembali mencoba mantra Flamm-nya, namun tidak mempan. Jaring itu begitu kuat. Mereka tak berani mencoba cara fisik karena kelihatannya jaring itu lengket sekali. "Mungkin kau harus coba Flammath—mantra level 8—Xath," usul Karl.

"Aku belum sampai level segitu!" sergah Xath. "Flamma aja belajarnya susahnya setengah mati!"

"Trus, ini gimana? Gimana kita bisa lewat? Aku yakin ruangan berikutnya ini sarang Acromantula!"

"Coba pake mantra lainnya dong!" usul Èxshan. "Memangnya jaring laba-laba cuma lemah sama api?"

"Kalau nggak sama api, sama apa dong?" tantang Xath balik.

"Gini lho, kenapa kita nggak coba menggabung mantra elemen tanah dengan api?" usul Èxshan. "Pasti lebih kuat tuh!"

"Ya, masalahnya kamu kan belum menguasai mantra pelempar tanah (mantra jenis ini baru dipelajari level 10 ke atas)," kata Ulotra. "Ada usul lain?"

"Gabung aja mantra api sama petir punyaku," usul Zèrræ. "Kali aja bisa."

"Ya dicoba dong!" seru yang lainnya. "Jangan berdiri aja, cepetan!"

"Iya, iya!" Ia segera menyiapkan Thandhath⁴. "Jangan yang itu!" kata Karl. "Yang biasa aja! Lagian, mana bisa awanmu menembus jaring itu?"

"Iya, iya! Rewel amat ni anak," gerutunya. Ia menyiapkan Éramâkh⁵ sementara Xath tetap menyiapkan Flamm. Setelah siap, mereka berdua melepaskan sihir mereka. Keduanya bergabung membentuk bilahan-bilahan api yang berlistrik. Bilahan-bilahan itu menerjang jaring putih itu dengan kecepatan tinggi sambil membakarnya. Tampaknya lumayan berhasil; paling tidak mereka berhasil melubangi jaring itu hingga cukup untuk satu orang masuk. Sementara itu, terdengar jeritan marah dari dalam. Suara Acromantula mungkin...

GB! Mereka pun memasuki ruangan terakhir. Suara jeritan tadi sekarang berubah menjadi geraman mengerikan. Bunyi "klik klik" terdengar di sana-sini. "Mau apa kalian mengusik kediamanku?" geram Acromantula dengan suaranya yang amat berat, melebihi suara manusia. "Tidak cukupkah kalian membakar hutan kesayanganku??!!!" Tampak dalam nada suaranya bahwa makhluk raksasa itu benar-benar marah.

"Eh, kelihatannya makhluk ini tidak bersahabat sama sekali deh," bisik Xath berkomentar. Tak ada yang menanggapi. Sementara itu, Èxsharaèn balik bertanya, "Justru kami yang seharusnya bertanya, mengapa kau mengusik kehidupan kami? Kau memakan siapapun yang lewat Durk Faran. Memangnya itu hutanmu sendiri?" Entah bagaimana caranya ia sampai tahu cerita Durk Faran yang kelam itu. Yang ia tahu, Acromantula memang suka memakan apapun yang melewati daerah kekuasaannya.

"Ah, aku ini hanya makhluk rendah tak berdaya," jawab si Acromantula. "Aku tak pernah bisa menguasai nafsu makanku, tidak seperti kalian bangsa Humani. Apalah artinya aku dibandingkan kalian ini."

"Tapi kau sudah meresahkan banyak makhluk. Tidak hanya kami saja, semua makhluk hidup yang bernyawa juga resah karenamu. Janganlah memakan bangsa yang memiliki intelegensi tinggi seperti kami. Bagianmu hanyalah mereka para hewan tak berdaya," kilah Èxshan.

Si Acromantula hanya tertawa pelan. "Oh, jadi kalian tidak mengakui bahwa kalian itu juga termasuk hewan? Kalian tidak mengakui diri kalian juga

⁴ Mantra Thâr level 8, bisa mengeluarkan awan-awan berlistrik.

⁵ Mantra Thâr level 5, hanya mengeluarkan kilat-kilat berbentuk bilahan-bilahan tajam.

berasal dari hewan, lama sekali sejak dahulu kala? Kalian pikir umur kalian lebih tua dariku? Aku sudah lahir bahkan sejak kalian masih monyet-monyet bodoh tak berdaya. Aku sudah lama menguasai hutan, jauh sebelum kalian menguasainya!”

“Paling tidak derajat kami lebih tinggi darimu,” kata Èxshan dalam, menahan emosi. “Kami diakui sebagai makhluk tersendiri selain kau, hewan, dan kami punya kedudukan tertinggi di alam semesta ini. Dewa-dewi menciptakan hewan untuk kami manfaatkan. Bukan hewan yang memanfaatkan kami! Kau sudah melanggar hukum alam! Dewa-dewi pasti sekarang marah besar!”

“Oh ya?” tanyanya balik mencemooh. “Apa itu dewa-dewi? Apa kalian sudah melihatnya? Apa kalian tahu siapa mereka? Cih, mereka hanya omong kosong! Kalau benar mereka sedang marah sekarang, kenapa tidak sekarang saja mereka membunuhku? Kenapa saudara-saudaraku lainnya di luar sana tidak juga dibunuh?”

“Kami diutus dewa-dewi untuk memberimu pelajaran. Kalian bangsa terkutuk yang tidak seharusnya diciptakan!” gantian Ulotra angkat bicara. Tampaknya ia sudah tahu arah pembicaraan itu. “Kalian seharusnya sepandai kami. Kenapa kalian tak bisa menggunakan kepandaian itu untuk mengekang nafsu makan kalian terhadap makhluk-makhluk yang lebih tinggi dari kalian?”

“Sudah kukatakan, kami ini hanyalah binatang tak berdaya. Kami tak mampu mengekang hawa nafsu kami yang begitu besar. Bukankah kalian juga begitu? Walaupun kalian sudah ber-evolusi, apa sisi kehewanan kalian sudah hilang? Tidak kan? Kalian sebenarnya sama saja.”

“Sudah selesai omong kosongnya?” Xath menyela. “Kalian hanya bicara saja dari tadi. Tunjukkan dong kalau kita ini lebih hebat dari laba-laba jelek ini!”

“Ya, dia benar,” Acromantula menyetujui. “Kalau kalian memang lebih hebat dari kami, tunjukkan kekuatan kalian!” Terdengar suara “klik klik” yang lebih keras. Dengan cepat ruangan itu dipenuhi jutaan Insnapöda. Terdengar suara “klik klik” lagi yang lebih cepat, dan segera jutaan Insnapöda tadi turun ke atas mereka bertujuh. Saatnya bertarung!

“Apa yang harus kita lakukan?” ujar Xath gugup.

“Simpan senjata kalian,” jawab Ulotra. “Itu hanya akan memperlambat gerakan kita. Saatnya kita tunjukkan kekuatan sihir kita! *Combo i magus*⁶!”

“Tapi, bagaimana mengaturnya?” tanya Èxsharaèn. “Kita tak punya waktu lagi berpikir, apalagi bersiap-siap! Mereka sudah di atas kita!”

“Yah, kecuali kau tidak bisa melakukannya saat biasa,” Ulotra tidak melanjutkan perkataannya namun ia justru menendang Èxsharaèn! “Kau tak bisa marah bahkan saat begini, jadi aku yang harus memicumu untuk marah.”

“Tentu saja aku tidak!” erang Èxshan. “Karena kau yang melakukannya, aku tak mungkin marah!”

“Dongkol, iya!” goda Xath.

“KALIAN NGAPAIN SIH??!!!!” bentak yang lainnya. “KITA SEDANG DALAM MASALAH DAN KALIAN HANYA BERCANDA SAJA???”

⁶ *Combo i magus* atau *magic combo* adalah dua atau lebih sihir yang dijadikan satu untuk serangan lebih kuat atau hanya sekedar mengganti elemen serangan. Lihat aturannya yang dijelaskan terpisah dalam [Aturan Combo i Magus](#).

“Justru itu memacu IP kalian,” jawab Èxshan pendek. “Keluarkan saja sekarang. Kami punya rencana sendiri.”

Dengan geram karena merasa ditipu, akhirnya mereka melepaskan juga teknik IP mereka masing-masing. Memang banyak Insnapöda yang jatuh, namun itu tak sebanding dengan sisanya. Sementara itu, Èxsharaèn, Xath, Ulotra, dan Myu menyiapkan mantra terkuat mereka. “Siapkan mantra terkuat kalian,” perintah Ulotra.

“APA? TADI ITU APA?” teriak Fösh, Karl, dan Zèrræ.

“Tadi itu teknik IP bukan sihir!” jawab Xath. “Udah ah, ngomel melulu!”

Sambil menggerutu mereka menyiapkan mantra terkuat mereka. Menunggu aba-aba dari Ulotra, si Acromantula mencemooh, “Segitu saja kemampuan kalian? Betapa mudahnya memperoleh mangsa lezat!”

“Sekarang!” perintah Ulotra. Dengan bersamaan mereka melepaskan sihir mereka. Ketujuhnya bergabung, dan hasilnya bisa kaubayangkan. Tak karuan! Begitu ketujuhnya bertemu, mereka malah menghasilkan cahaya yang terangnya luar biasa, diiringi ledakan hebat setelahnya. Rupanya mereka salah mencampurnya... Mereka pun jatuh tak sadarkan diri...

Lama setelahnya. Èxsharaèn mulai mengerjap-ngerjapkan matanya. Gelap sekali. Tak ada suara apapun, kecuali suara tetes air yang jatuh ke lantai dalam irama yang aneh. *Di mana aku? Mana yang lain? Apa aku selamat?*

Dia tersentak ketika ia mendengar suara erangan pelan tepat di telinganya. Sejenak ia tak sadar, namun begitu suara itu terdengar kedua kalinya, ia mulai mengenali pemilik suara itu. “Xath?”

“Mmmmmmm.....” Xath hanya mengerang pelan. “Siapa... kamu? Di mana aku?”

“Aku Èxsharaèn, Xath. Sadarlah! Kita masih hidup!”

“Ya, tapi ini di mana?” Ia mencoba bangkit namun rasa sakit menyerangnya, memaksanya tetap berbaring di tanah. Saai itu tangannya memegang sesuatu. *Apa nih?* Ia mengangkatnya mendekati wajahnya dan langsung melemparnya karena ngeri.

Èxsharaèn yang tampaknya lebih baik dari Xath bangkit berdiri, walau agak sedikit limbung. Saat itulah ia melihat sekelilingnya dan merasa mual. Ia melihat bangkai Insnapöda bertebaran di mana-mana, sudah dalam keadaan mengerut dan tak bernyawa. Ia menengadah, melihat ke depan dan melihat Acromantula itu masih ada di sana. Hanya saja, ia tak bergerak. Èxsharaèn memicingkan matanya untuk melihat lebih jelas dan akhirnya ia melihatnya. Kedelapan kakinya sudah tidak ada di tempat semestinya. Cakar tajamnya patah di tempat yang tidak wajar. Kedelapan matanya tertutup, dibutakan oleh cahaya menyilaukan yang terjadi tadi. Sekarang, sekalipun makhluk itu masih hidup, ia takkan bisa berbuat apa-apa lagi.

Èxsharaèn membantu Xath berdiri sementara matanya masih mencari-cari kawannya yang lain. Ia merasa melihat seekor Insnapöda bergerak-gerak, namun itu hanya tipuan mata. Dengan segera mereka berdua memanggil-manggil kawan-kawannya yang lain.

Dari bawah gunung Insnapöda tak begitu jauh dari mereka, tiba-tiba saja muncul sesuatu. Myu! Myu segera berlari menuju Xath dan mengeong gembira. Sementara Xath memeluk kucing itu, Ëxsharaën menggumamkan mantra pembuat terang—"Mbok dari tadi, jadi aku nggak bawa-bawa obor segala!" omel Xath setelahnya—dan mencari-cari yang lainnya. Terdengar geraman pelan. Rupanya Acromantula itu belum mati!

Tak memerlukan waktu begitu lama untuk menemukan sisanya. Ulotra terlempar hampir ke luar ruangan. Sekarang ia tertimbun bangkai Insnapöda yang lumayan banyak. Karl ada di sisi ruangan yang satu lagi, nasibnya sama. Zèrræ tertimpa salah satu pecahan kaki Acromantula dan menusuk paha kirinya. Fösh jatuh terjerembab di timbunan kotoran si Acromantula, hanya untungnya ia tidak keracunan—"Gila apa aku makan kotoran laba-laba brengsek itu?!!" Selain Zèrræ, mereka hanya menderita luka ringan dan sedikit terguncang.

"Baru kali ini aku melihat sihir yang digabung bisa meledak," gumam Ulotra sambil geleng-geleng kepala.

"Salah kita juga sih, asal mencampur saja," komentar Xath sembari mencabut pecahan kaki Acromantula dari kaki Zèrræ. Zèrræ mengerang sekeras-kerasnya saat pecahan kaki itu berhasil dicabut. Luka cukup besar menganga di paha kirinya dan agak sedikit bernanah, mengeluarkan semacam cairan hijau. "Rasanya kakimu kena racun," komentar Ulotra. "Sini, aku..."

"Jangan, Ëxshan aja," sergah Xath. "Dia kan baru belajar Pöisöna tuh. Sekalian aja coba di sini!"

"Ya, ya, aku datang," seru Ëxsharaën dari kejauhan. Sambil berjalan dia merapal mantra itu. Karena terlalu jauh, mantra itu habis duluan bahkan sebelum dia sampai di lokasi Zèrræ. "Belagu ni anak," komentar Xath. "Masa dari jauhnya situ udah dirapal?"

"Aku rada lupa. Eh, gak taunya ingat juga," kata Ëxsharaën cuek. Saat itu ia sudah sampai. "Ya diulangi lagi dong, kan cuman 1 MP." Ia segera meletakkan tangannya di atas luka Zèrræ dan merapal lagi mantra itu. Tak berhasil.

"Justru kamu yang geblek ni Xath," ujar Ulotra. "Emangnya racun Acromantula itu racun kacang? Itu baru bisa ditawarkan dengan mantra level 12! Pelajaranmu ke mana semua toh?" ujarinya sambil mengetok-ngetok kepala Xath.

"Gitu gak ngomong dari tadi!" ujar Ëxsharaën dan Xath bersamaan. "Eh, aku geblek juga ya, mau nurutin omongannya anak ini," gumam Ëxsharaën kemudian. Ulotra tak menggubris dan merapal mantra antiracun level 12. Barulah racun di luka Zèrræ sembuh.

"Trus, sekarang, gimana caranya kita bawa bangkai laba-laba itu ke luar? Kebesaran tuh!" tanya Xath.

"Entah," jawab Ëxsharaën asal-asalan sambil menatap langit-langit. "Lagian dia belum mati lho."

"Pakai mantra Qéyra," jawab Ulotra. "Tapi aku kira Xath dan Ëxshan belum pernah belajar mantra itu."

"Apaan tuh?" ujar keduanya bersamaan.

"Qéyra itu mantra untuk keluar dari gua atau ruang bawah tanah semacam ini dengan cepat. Kekuatannya tergantung seberapa dalam kita dari permukaan tanah dan seberapa jauh kita dari pintu keluar. Itu menentukan

berapa MP yang harus dipakai dan siapa yang bisa memakainya. Mantra ini lumayan gampang kok.”

“Caranya?” ujar mereka berdua bersamaan—lagi.

“Hanya bayangkan pintu keluarnya. Mudah kan?”

“Kalau di kasus kita sekarang, apa juga semudah itu?” tanya Èxsharaèn.

“Ya. Hanya saja, untuk kasus kita sekarang, butuh... eee... sebentar, aku hitung dulu...” Ulotra menghitung sejenak di awang-awang, lalu melanjutkan perkataannya, “butuh kira-kira 1253 MP.”

Èxsharaèn hanya bisa bengong sementara Xath berkomentar, “Mantra apaan tuh, kok pakai MP-nya banyak amat!”

“Eh, tunggu dulu, aku belum selesai,” sanggah Ulotra. “Kalau dibagi kita bertujuh...”

“Kok dibagi bertujuh? Itu bukan untuk satu orang toh?” sahut Èxsharaèn lugu.

“Bukan. Itu total MP yang diperlukan. Kalau kita bertujuh, ya butuh kira-kira 179 MP.”

“Tapi Ulotra, kita kan ketambahan beban Acromantula itu,” sanggah Fösh. “Belum lagi berat badan kita bertujuh. Rasanya butuh lebih banyak deh.”

“Oh iya, aku lupa,” Ulotra menepuk keningnya. “Berat kita juga pengaruh. Kalau begitu, anggap saja kita butuh 2100 MP.”

“Kok dianggap sih?” protes Xath. “Ntar gak cukup, atau malah kelebihan! Cara ngitungnya gimana sih?”

Kita tidak perlu tahu cara sebenarnya menghitung berapa MP yang mereka perlukan—sebenarnya sih, perkiraan Ulotra kelebihan cukup banyak, yaitu 484 MP, tapi mereka tak menyadarinya. Seandainya tahu pun mereka bakal cuek saja. Rumitnya perhitungan MP yang dibutuhkan untuk melakukan mantra Qéyra memang memusingkan hampir semua pemakainya, dan biasanya mereka mengira-ngira saja, biasanya dlebih-lebihkan. Pemborosan MP memang, tapi toh MP bisa didapat lagi.

Daripada terus berdebat, akhirnya mereka memutuskan menggunakan total 2100 MP. Sayangnya, MP Myu sudah terkuras habis, jadi terpaksa Xath mendobel bagian Myu. Setelah berkonsentrasi cukup lama, akhirnya mereka bisa keluar dari gua yang suram itu, bersama si Acromantula yang sudah amat lemah itu. Begitu terkena sinar matahari, ia pun menjerit kesal untuk beberapa saat sebelum akhirnya mati kehabisan tenaga. Di sinilah akhir riwayat Acromantula itu.

“Nah, sekarang,” ujar Èxsharaèn terengah-engah, “karena kita sudah di luar sini, sekarang gimana caranya membawa laba-laba jelek ini kembali ke kota?”

Baru mereka sadar mereka belum keluar dari kesulitan. Mereka sama sekali tidak diberi bekal peralatan yang memadai. Apa mereka harus pakai sihir lagi?

Selama sekitar dua setengah hari berikutnya mereka bersusah payah membawa bangkai Acromantula—yang kelihatannya mulai membusuk—kembali

ke Monas Matria, dan itu tidak perlu diceritakan di sini. Seandainya mereka tahu jalan Varnâth Liddlâl, mereka akan menyingkat banyak waktu. Kali ini mereka memang tidak membangunkan si Tröll gunung, namun mereka sempat dihadang bangsa Örc. Walau sempat terluka, mereka bisa mengatasinya.

Akhirnya mereka pun sampai di Monas Matria. Mereka hanya disambut bisik-bisik para penduduk yang kebetulan melihat mereka. Tak ada sambutan meriah yang seharusnya mereka dapat setelah mengalahkan Acromantula ganas itu. Hanya si penyelenggara yang masih cukup semangat untuk menghidupkan suasana, "LUARRRR BIASA!!!!!! Mereka berhasil membunuh dan membawa bangkai Acromantula ke sini!!!! Baru pertama kalinya tantangan ini berhasil dilaksanakan!!!!"

Tak ada yang berkomentar lebih jauh. Êxsharaèn dan teman-temannya langsung diberi hadiah, walaupun harus dipotong setengahnya—"Kami minta bangkainya *dalam keadaan utuh*, bukan semua kakinya putus seperti ini!" Hari itu mereka benar-benar kelelahan dan terpaksa beristirahat satu hari di Monas Matria.

Hari kesembilan perjalanan. Xath agak mengantuk karena semalaman tidak bisa tidur, namun perjalanan tetap dilanjutkan. Kembali mereka melewati gunung Örc, kali ini tidak sampai membangunkan si Tröll gunung. Dengan cepat mereka sudah sampai lagi di bekas Durk Faran, dan kali ini mereka melewatinya begitu saja. Mereka terus menuju ke arah barat. Kira-kira pukul dua siang mereka sudah sampai di Kahn. Mereka memperlambat laju mereka.

"Desa apa ini?" tanya Êxsharaèn. "Kecil ya?"

"Ini Kahn," kata Zèrræ setelah melihat peta yang dibelinya di Monas Matria. "Seharusnya tak ada di peta, tapi ini ditambahkan sendiri oleh penduduk Monas Matria. Ada catatannya."

"Mungkin karena terlalu kecil jadi tidak dipetakan," sahut Ulotra. "Kira-kira berapa jauh lagi ke Vandhuln, Zèrræ?"

"Dekat sekali," jawabnya. "Kira-kira tak ada sepuluh kilometer lagi. Di sini gambarnya hampir berimpit."

"Kalau begitu, ayo kita lanjut!"

Mereka segera melanjutkan perjalanan menuju Vandhuln. Benar, tak sampai satu jam mereka sudah sampai di Vandhuln. Kota kecil yang sudah jadi puing itu hanya membisu menyambut kedatangan mereka bertujuh. Tak ada tanda-tanda kehidupan lagi sejak Zhaxmâr memasuki kota itu. Lalu, apa yang harus mereka lakukan sekarang?

Dengan keheranan yang amat sangat mereka turun dari kuda dan mulai memasuki Vandhuln. Reruntuhan kota itu belum dibereskan bahkan sejak hampir sebulan yang lalu. Laporan mengenai kota itu belum sampai ke Monas Matria sejak Zhaxmâr diutus dan belum ada penggantinya. Akibatnya, Vandhuln dibiarkan tak terurus. Penduduk Vandhuln sendiri belum berani kembali.

Mereka akhirnya sampai di sebuah bangunan aneh. Satu-satunya bangunan yang masih berdiri tegak, bangunan itu sama sekali tidak ternoda. Putih bersih, seakan-akan tak bercela. Bangunan apa itu?

Mereka mencoba masuk. Gelap. Cahaya matahari menembus masuk dari beberapa jendela, namun tak cukup untuk menerangi ruangan yang kelihatannya besar itu. Samar-samar mereka melihat semacam altar di ujung ruangan. Apa ini kuil?

Mereka hendak meninggalkan kuil itu ketika tiba-tiba Èxsharaèn mendengar sayup-sayup suara orang memanggilnya. Semula ia mengabaikan pikirannya, namun saat ia melangkah keluar, suara itu semakin jelas. Sejenak ia berhenti dan mendengarkan. "Ada apa?" tanya Xath keheranan.

"Ssshhh..." desis Èxsharaèn menyuruhnya diam. "Rasanya ada yang memanggilku. Entah cuma perasaanku..."

Kini mereka semua terdiam dan menajamkan pendengaran mereka masing-masing. Tak ada suara untuk beberapa lama, namun kemudian Èxsharaèn mendengarnya lagi. "Kalian dengar itu?" tanyanya memastikan.

"Tidak," kata mereka berlima dan "Mii," kata Myu. Mereka berenam memang tidak mendengar suara apapun. *Rupanya hanya aku yang mampu mendengar suara itu. Tapi, apa, siapa, untuk apa ia memanggil aku?*

"Adakah yang memanggilku?" tanya Èxsharaèn kemudian, seakan-akan yang memanggilnya berada dekat situ. Teman-temannya hanya bisa keheranan. Siapa yang ia ajak bicara?

Tak ada jawaban. Èxsharaèn mulai merasa takut, namun Xath kemudian mendekapnya sambil berkata, "Tak ada apa-apa di sini. Kau tak usah ketakutan begitu. Ada kami di sini."

"Tapi, aku mendengarnya..." Èxsharaèn berkata. "Aku mendengar ada yang memanggilku. Tapi suaranya jauh sekali..."

"Mungkin itu suara angin saja," Xath menghiburnya. "Kau mungkin terlalu capek. Kita kembali ke desa tadi dan istirahat saja."

Mereka menghabiskan hari itu dengan bermalam di Kahn. Èxsharaèn sudah sedikit tenang, namun ia tetap tak mengerti kejadian siang tadi. *Aku disuruh pergi ke Vandhuln. Sekarang, setelah menempuh perjalanan yang sangat panjang dan berbahaya, tak ada apa-apa di sana? Percumakah perjalananku ini?*

Malamnya, ia bermimpi. Hampir mirip seperti mimpi Zhaxmâr saat di Kahn dulu, Èxsharaèn bermimpi ia ada dalam kegelapan kelam. Tak ada cahaya sedikit pun. Yang terdengar hanya suara-suara memanggilnya sayup-sayup yang kemudian diikuti kutukan yang pernah diimpikannya dulu. Tak lama berselang, justru suara-suara lembut dengan ramalan yang juga pernah diimpikannya muncul. Pada akhirnya, semuanya berbaur menjadi satu, menjadi tidak jelas. Suara-suara itu terus menghantuinya hingga akhirnya ia terbangun. Saat itu baru pukul dua dini hari. Keringat dingin membasahi sekujur tubuhnya. *Mimpi apa tadi? Kalau aku tidak segera menemukan jawabannya, lama-lama aku bisa gila...*

Sekarang kebimbangan berkecamuk di alam pikirannya. *Aku ingin mengetahui jawabannya sekarang. Haruskah aku kembali ke Vandhuln? Sekarang? Sendirian? Aku belum berani untuk itu... Aku belum berani*

melangkah sendirian menentukan nasibku. Aku butuh teman, teman yang mampu menemani dan membimbingku. Tapi, apa aku harus menundanya?

Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan itu takkan pernah ditemukannya. Sampai matahari terbit keesokan harinya, ia hanya duduk melamun di bawah sebuah pohon tak jauh dari penginapan. Pikirannya menerawang kosong memandangi langit.

Sepuluh hari berlalu sudah sejak kepergian mereka dari Xanâdhí. Hari itu mereka benar-benar bingung. Mereka disuruh pergi ke Vandhuln untuk menemukan jawabannya, namun mereka tidak menemukan apa-apa. Lalu, ke mana lagi mereka harus mencari?

"Mungkin aku harus kembali ke Vandhuln sendirian," kata Èxsharaèn. "Bukankah aku sendiri yang perlu jawabannya?"

"Ya sih, tapi apa kamu berani?" tanya Xath. "Apa perlu aku temani?"

"Mungkin sebaiknya kau coba saja ke sana sendirian," kata Ulotra. "Kami kan tidak termasuk yang terpilih."

"Tapi, katanya aku boleh bawa teman," sanggah Èxsharaèn. "Kenapa tiba-tiba aku harus menghadapinya sendirian?"

"Ujian," sahut Fösh dingin. "Mungkin saja itu ujian."

"Atau justru kita yang diuji," sambung Karl.

"Kita? Untuk apa kita diuji?" tanya Xath balik.

"Yah, mungkin, kalau kita disuruh menemani Sang Terpilih, kita harus diuji juga, layak nggak kita menemaninya."

"Kok jadi lebih mirip ujian pengawal gitu," gumam Zèrræ. "Nggak mungkin ah!"

"Aku kok masih curiga sama bangunan di tengah kota kemarin," sahut Fösh. "Kalau memang kota itu kena serangan Örc, pasti mereka nggak melakukannya sendirian. Örc kan nggak suka melakukan sesuatu, kalau nggak ada untungnya. Menurutku sih, pasti ada kekuatan jahat di balik itu semua."

"Trus, apa hubungannya sama bangunan di tengah kota itu?" tanya Xath bego.

"Kalau memang benar kekuatan jahat yang menghancurkan kota kecil itu, harusnya semua bangunan di sana sudah hancur, seperti yang kita lihat. Tapi, bangunan itu masih berdiri kokoh. Nggak ternoda malah. Aneh kan? Pasti bangunan itu dilindungi kekuatan kebaikan agar tetap berdiri kokoh. Menurutku, sebaiknya kita cek lagi yang benar di bangunan itu."

Atas pemikiran Fösh yang cukup masuk akal itu, mereka akhirnya memutuskan kembali ke Vandhuln. Karena jaraknya cukup dekat, mereka hanya berjalan kaki menuju kota mati itu. Tak sampai lima belas menit mereka sudah sampai. Mereka segera menuju bangunan di tengah kota dan masuk.

Kali ini mereka menemukan sesuatu yang sangat berbeda dibanding waktu pertama kali mereka masuk. Kini di dalam sangat terang. Lilin-lilin dinyalakan dan sinar matahari lebih banyak menembus ke dalam, membuat ruangan itu menjadi terang benderang. Anehnya, tetap tak ada siapa-siapa. Mereka berpecah untuk melihat keadaan sekeliling.

Ruangan itu cukup besar, namun sama sekali tak ada pintu lain selain pintu masuk/keluar utama. Entah kalau ada pintu tersembunyi yang tak terlihat. Tak satu pun dari mereka menemukan pintu lagi. Di saat pencarian yang seakan-akan tanpa harapan itu, Myu mengeong keras-keras dari balik altar. Xath yang berada paling dekat segera mendekat dan bertanya, "Ada apa Myu? Kau menemukan sesuatu?"

"Myu!" jawabnya riang. Ia menunjuk sebuah tonjolan kecil yang rasanya cukup aneh di bagian bawah sebelah tengah altar itu. Sepertinya bisa diinjak. Mungkin Myu tidak cukup kuat untuk menggerakkan tonjolan itu sepenuhnya. Tanpa pikir panjang Xath menginjaknya.

Secara ajaib cahaya biru terpancar keluar dari altar, yang segera diikuti suara batu digeser seiring dengan terbelahnya altar itu menjadi dua. Semuanya takjub melihat keajaiban itu. Tiba-tiba saja ruangan itu bersinar terang dan sekarang semuanya kelihatan dengan jelas. Hampir semuanya berwarna putih. Tiba-tiba saja ruangan itu dipenuhi orang-orang berkerudung putih yang berdiri di depan altar. Èxsharaèn dan kawan-kawannya yang keheranan segera menyingkir ke belakang ruangan, namun sebuah suara menggelegar menyambut mereka, "Jangan takut, Anak-Anakku! Salah satu dari kalian telah berhasil menemukan kami, dan ujian pun terselesaikan! Kemarilah! Majulah ke depan altar!"

Selagi amat kebingungan, mereka perlahan-lahan maju ke depan altar. Sementara itu, orang-orang di sisi kiri kanan mereka menyanyikan lagu ini dalam bahasa Universa i Lingua kuno dengan perlahan:

- ³¹*Hoshiro, yang juga menamakan dirinya Èxsharaèn
Bersama kawan-kawannya ia telah datang menyongsong masa depannya
Masa depan yang harus ia tanggung
Bersama kedua Trihörrèan lainnya dan kawan-kawan penolong lainnya*
- ³²*Ujian sudah berlangsung; ujian telah dilaksanakan
Kekuatan persahabatan mereka terlalu besar untuk bisa dipisahkan*
- ³³*Namun, ada saatnya
Ujian yang lebih besar menghampiri mereka*
- ³⁴*Mereka harus tercerai berai
Menghadapi kekuatan terbesar ujian itu: kebimbangan dan ketidakpercayaan*
- ³⁵*Dan di saat mereka kembali bersatu
Akan ada satu dari mereka yang akan mengakhiri semuanya
Mengotori kekuatan persahabatan suci dengan pengkhianatan*
- ³⁶*Akan ada satu dari mereka yang akan mengakhiri hidupnya dengan gagah
berani
Menukar nyawa sahabat-sahabatnya dengan nyawanya sendiri*
- ³⁷*Akan ada satu dari mereka yang tidak berhasil melalui ujian
Menentukan pilihannya sendiri; meninggalkan semua perjalanan panjang yang
telah ditempuhnya*
- ³⁸*Masih banyak kekuatan jahat yang akan menguji
Namun, pada akhirnya nanti
Kekuatan persahabatan sejati akan selalu menang*

³⁹*Hingga saat itu tiba, mereka akan bersatu untuk selamanya*

(Vandhuln Prophecy 45: 31—39)

Saat mereka sampai di depan altar, nyanyian itu berhenti. Suasana menjadi amat hening. Mereka bertujuh masih kebingungan tak karuan. Orang tua itu pun berkata, “Hoshiro, kalau itu nama aslimu—dan aku rasa memang itu nama aslimu, ya kan?—kau mungkin sudah tahu akan semua ini. Legenda Trihollian.”

“Ya, aku sudah tahu. Ada seorang teman yang memberitahuku apa yang harus kulakukan,” jawab Hoshiro, sedikit ragu-ragu.

“Jangan ragu-ragu, Nak. Kau tak boleh sedikit pun ragu akan kekuatanmu saat kau menjalankan tugasmu kelak,” nasihat orang tua itu. “Tampaknya kau sudah tahu semuanya, jadi aku tak perlu menjelaskan panjang lebar lagi.”

“Tapi, katanya, ada seorang Trihörrèan lagi yang sudah ditemukan,” kata Hoshiro. “Siapakah dan di manakah dia?”

“Ho, ho, ho, Anakku. Kulihat kau sudah benar-benar mantap untuk menjalankan tugasmu daripada saat itu, ya kan?” Orang tua itu menatap tajam mata Hoshiro. Sedikit malu-malu, Hoshiro membalas tatapan mata itu. “Kilauan matamu bagus, Nak. Tersimpan kekuatan keberanian yang besar di balik kemalu-maluanmu itu. Kelak kau akan bisa memanfaatkan sepenuhnya keberanian yang kaumiliki.”

“Anda belum menjawab pertanyaannya, Qâst Èhn⁷,” sahut Ulotra pelan.

“Ho, ho, ho, ya, ya, ya,” orang tua itu tertawa. “Aku memang belum menjawab pertanyaannya. Ketahuilah Nak, kalian semua beruntung. Kalian semua sudah melalui ujian dengan baik bahkan sebelum kalian sampai di sini. Ketahuilah, Trihörrèan sebelumnya datang ke sini sendirian dan melakukan ujiannya sendirian. Aku rasa kedatangan kalian semua sangat tepat. Tak enak sendirian, ya kan?”

“Trihörrèan sebelumnya datang dari Chârad. Dia adalah seorang ksatria dan prajurit yang gagah berani, walau agak sombong dan terlalu percaya diri—saat itulah Hoshiro merasa agak minder—Oh, jangan minder dulu Nak. Walaupun kau hanya seorang peternak—itu kan *primari i karsh*-mu?—kau memiliki kekuatan yang cukup, bahkan sama besarnya dengan anak itu. Lagipula, kau telah ditempa selama satu-dua tahun dalam dunia kepolisian—ah, betapa cepatnya dunia berkembang...—oh, maaf, aku ngelantur lagi. Tak perlu minder Nak. Masih banyak yang lebih lemah darimu, tanpa aku bermaksud merendahkan mereka. Kau masih muda Nak. Kau masih bisa menjadi lebih kuat lagi. Tapi, yang jelas, kau sudah siap, kan?”

“Aku rasa aku sudah siap,” jawab Hoshiro. “Lagipula, kalau aku menolak tugas ini, aku akan lebih menyesal.”

“Bagus. Kalau begitu, temuilah Trihörrèan satunya. Dia bernama Zhaxmâr. Aku rasa sekarang dia ada di Chârad untuk pamit pada keluarganya. Susullah ke sana, kalau kau tidak mau menunggu di sini terlalu lama. Aku memang menyuruhnya segera kembali ke sini setelah pamit. Yah, sebenarnya dia bekerja

⁷ Sebutan paling sopan untuk memanggil orang tua yang belum diketahui namanya.

di Monas Matria, dan dia sebenarnya diutus ke sini untuk menyelidiki masalah serangan Örc yang menghancurkan desa ini sehari-hari lalu.”

“Lho?” Hoshiro dan kawan-kawannya keheranan. “Tapi, kata seorang prajurit di perbatasan, belum ada kabar tentang hancurnya Vandhuln, bahkan sejak sepasukan prajurit dikirim ke sini,” kata Xath. “Bagaimana bisa Zhaxmâr kembali ke Chârad tanpa kembali dulu ke Monas Matria untuk melapor? Selain itu, ke mana pasukan yang dikirim ke sana? Masa mereka menghilang begitu saja?”

“Apa?” gumam orang tua itu. “Mereka tak pernah sampai ke Monas Matria?”

“Sudah kukatakan Qâst Èhn, tiga hari lalu terjadi sesuatu pada mereka,” seru seseorang dari deret belakang. “Tapi, Qâst Èhn bilang mereka akan baik-baik saja, malah Qâst Èhn lebih memusatkan pada mereka bertujuh.” Memang saat itu Hoshiro dkk. sedang menjalankan tugas di Durk Gavan, sementara Zhaxmâr dan grupnya sedang akan pulang dari Kahn. “Berarti ada sesuatu. Kira-kira di mana?”

“Aku sudah menyelidikinya, kira-kira mereka ada di Gunung Örc. Aku sudah mengecek ke jalan Varnâth Liddlîal, kata petugas tiga hari belakangan tak ada yang pernah lewat jalan itu,” kata orang itu sambil berjalan menuju altar. “Besar kemungkinan mereka tertangkap bangsa Örc.”

“Tapi bukankah mereka pernah lolos dari jebakan Örc?” tanya orang tua itu.

“Saat itu siang hari, jadi sekalipun mereka terjebak, mereka masih punya waktu cukup banyak untuk keluar, atau paling tidak, sembunyi di Varnâth Liddlîal sampai siang hari berikutnya. Siapa tahu kali ini mereka berangkat sore hari dan tidak pernah mencapai Varnâth Liddlîal sebelum malam tiba...”

“Kalau memang begitu, biar kami saja yang menyelidikinya,” tawar Hoshiro. “Toh kami harus menemukannya. Kalau tidak ada di Gunung Örc, ya paling sudah ada di Monas Matria atau di Chârad.”

“Baiklah kalau begitu. Kalau benar mereka tertangkap di Gunung Örc, sebaiknya kalian berangkat sekarang. Kita tidak pernah tahu apa yang bisa dilakukan mereka.”

[Kembali ke daftar isi.](#)