

## Chapter 19

### Let's Begin Our Journey!

Esok hari pun tiba. Kira-kira pukul delapan pagi mereka semua telah bangun dan mempersiapkan diri dengan baik. Sekarang, apakah yang akan mereka lakukan?

"Kabarnya sih belum ada yang pernah kembali dari Gunung Pyura," kata Zhaxmâr. "Lalu, bagaimana kita harus ke sana?"

"Kita coba dulu rencana yang kemarin," kata Ulotra, "tapi kita harus lakukan sebelum kita naik gunung. Kalau tidak, kita tidak akan pernah tahu apakah Shíva mau menolong kita atau tidak. Kita tidak punya rencana cadangan, kan?"

Semuanya terdiam sejenak, menyadari bahwa mereka tidak punya rencana cadangan. Lalu, bagaimana seandainya rencana satu-satunya itu gagal? Namun, seandainya mereka tidak mencobanya, mereka takkan pernah tahu. Akhirnya, mereka nekat mencobanya.

Pagi hari itu, dalam suasana yang benar-benar dingin dan cukup mencekam, mereka memulai perjalanan mereka. Desa itu benar-benar dekat dengan pegunungan bersalju, maka dari jauh mereka sudah dapat melihat deretan gunung bersalju itu. Mereka mampir sebentar ke toko untuk membeli barang-barang yang sekiranya berguna, termasuk ramuan-ramuan penghangat tubuh dan ramuan lainnya. Kira-kira pukul sembilan mereka keluar dari desa itu, seiring dengan tersiarnya kabar di desa itu bahwa ada sekelompok orang yang cari mati.

Tak sampai satu jam kemudian mereka sudah sampai di kaki Gunung Pyura. Salju mulai turun. Èxsharaèn mendongak ke atas dan melihat awan tebal menggelayut di atas puncak pohon. Rasanya akan ada badai salju. *Mereka sudah tahu akan kedatangan kami, dan sudah bersiap-siap untuk menghalau kami...*, pikirnya. "Haruskah aku panggil dia sekarang?" tanya Xath memecah kesunyian.

"Lakukan," jawab Ulotra pendek. Maka Xath pun memanggil Shíva. Ia pun segera datang, dan kelihatannya ia cukup senang dipanggil dalam cuaca dingin dan bersalju. "Ada yang bisa aku bantu?" katanya.

"Bisakah kau membantu melindungi kami mendaki gunung ini hingga kami sampai di sebuah gua di atas sana?" tanya Xath. "Gunung ini terkenal sering terjadi badai salju, jadi kukira kau bisa membantu sedikit meredakannya."

"Untuk apa kalian naik ke gunung itu?" tanya Shíva.

"Untuk mengambil Trihollán," jawab Ulotra langsung. "Aku kira kau ingin dilibatkan pada sebuah tugas besar. Ini salah satunya."

"Kalau untuk itu, aku bersedia," kata Shíva. "Bagaimana bisa aku membantu kalian?"

"Bisa tidak tahan awan salju itu agar jangan turun salju dulu, paling tidak sampai kami menemukan gua itu?" tanya Xath.

"Kalau itu aku tidak bisa," kata Shíva. "Gunung ini bukan wilayah kekuasaanku. Aku tidak bisa seenaknya mengatur cuaca di sini. Kalau kau ingin demikian, temuilah penguasa salju di sini. Aku kira ia akan mendengarkan permintaan kalian, paling tidak, kalau ia ingin mengabulkannya."

"Lalu, ia ada di mana?" tanya Ulotra lagi. "Bagaimana kami bisa ke sana?"

"Ia ada di puncak gunung," kata Shíva sambil memandang langit. "Sebentar lagi akan turun salju. Kelihatannya hari ini ia sedang tidak senang. Akan ada badai salju di tengah perjalanan kalian nanti."

"Bagaimana ini?" tanya Ulotra pada kawan-kawannya. "Apa kita menunggu sampai tidak ada badai salju?"

"Tidak perlu," kata Shíva. "Semakin kalian menunda, semakin ia akan membuat jalan ke sana menjadi sulit. Lebih baik kalian mulai sekarang, daripada terlambat. Kalau turun badai salju, aku akan membantu kalian—*akhirnya...* kata Xath dalam hati—sebisaku, kalau kalian mau."

"Tentu saja kami mau!" ujar Xath cukup gembira. "Bantuan memang sangat diperlukan sekarang ini."

Maka jadilah demikian. Mereka segera menaiki gunung itu. Benar saja, baru beberapa langkah, salju pun turun, diikuti angin cukup kencang. Mau tak mau Shíva langsung membuat perisai salju di depan mereka agar hujan salju itu tak memendam mereka. Keadaannya sepi sekali, sama sekali tak ada orang yang terlihat sepanjang pendakian mereka—tentu saja, tak ada yang berdiam di gunung itu. Dengan susah payah mereka mendaki dengan sesedikit mungkin lewat tanjakan yang curam dan berbahaya. Kira-kira di tengah perjalanan salju sudah setinggi lutut mereka. Mereka tak banyak bicara agar tak masuk angin; mereka berbicara seperlunya saja.

Menjelang puncak gunung, badai salju mulai menghebat. Bahkan Shíva pun sudah tidak bisa membendungnya. Terpaksa Xath menguras tenaganya dengan menggunakan Magma, yang kebetulan dilakukannya secara tidak sengaja—*padahal maksudku Flammakh, yang keluar malah Magma. Beruntungnya aku!* Namun, yang terjadi sungguh tidak diharapkan. Salju di sekeliling mereka mencair dan turun ke kaki gunung, membeku lagi menjadi es dan menyatu kembali dengan salju di bawahnya, dan terus membesar hingga akhirnya terlontar ke udara setelah sampai di tepi jurang dan jatuh berdebam. Suara itu menimbulkan guruh yang cukup keras. Akibatnya, salju di puncak gunung pun longsor dan menuju ke arah mereka!

Terpaksa Quéssha memanggil Phōênix. "Ada ap..., " perkataan Phōênix terputus begitu mengetahui ia ada di tengah badai salju. "KOK AKU DIPANGGIL DI KEADAAN BEGINI SIH?!!" ujarinya dongkol.

"Bisa nggak nolongin?" tanya Quéssha polos, membuat Ulotra terjungkal ke belakang karena kaget.

"Kenapa nggak masuk gua itu saja?" tanya Phōênix sambil menunjuk ke sebelah kiri mereka. Benar, di situ ada sebuah gua! Kenapa mereka tidak melihatnya dari tadi? "Cepat masuk sana!" perintah Phōênix. "Aku pergi dulu!" Ia

langsung menghilang dalam sekejap mata. Mereka semua melihat ke atas. Busyet, longsoran salju itu sudah tepat di atas mereka! Apa yang harus mereka lakukan!

Terdengar teriakan—sepertinya teriakan putus asa—dan tiba-tiba saja terlihat cahaya putih yang sekejap mata menghilang. Begitu juga kawan-kawan kita. Lho? Mereka hilang ke mana?

Satu per satu mereka mengerjapkan mata berkali-kali untuk membiasakan diri dengan kegelapan. Perlahan mereka mulai terbiasa dan melihat sekeliling. Dinding batu di mana-mana. Tak terlalu jauh dari sana ada sebuah lubang cahaya. Lalu, ada di mana mereka? Ternyata ada di dalam gua! Lalu, bagaimana mereka bisa sampai di sana?

“Xath?” tanya Ëxsharaèn. “Kau yang mengirim kami ke sini?”

“Bukan,” jawab Xath. “Aku tadi teriak ‘Râgnarök’ kok. Malah nggak kepanggil...”

“Ulotra?”

“Bukan aku,” jawab Ulotra. “Aku belum menguasai mantra itu, sekalipun aku sudah tahu caranya.”

“Fösh?”

“Tidak mungkin aku,” jawabnya. “Itu tadi dari kekuatan **Lír**. Aku lumayan terluka sekarang,” sambungnya, “tapi aku tidak apa-apa.”

“Zhaxmâr?”

“Aku tidak punya mantra seperti itu,” jawab Zhaxmâr sambil menggeleng. “Itu kan mantra tingkat tinggi! Aku belum secanggih itu!”

“Quéssha?”

“Mantra **Lír**-ku terlalu sedikit. Tidak sampai setinggi itu,” jawab Quéssha malu-malu. “Pâladh di mana ya,” gumamnya. Ia segera menemukan adiknya meringkuk ketakutan di dekat Karl.

“Berarti tinggal Myu. Myu?”

Tidak ada jawaban.

“Myu?!”

Tetap tidak ada jawaban.

“Myu!!”

Tetap tidak dijawab. Akhirnya semua ikut memanggil Myu. Sampai cukup lama mereka memanggil Myu sampai akhirnya Xath sadar, “Oh iya! Ada di ranselku!” Ia segera menurunkan ransel yang dibawanya di punggungnya dan segera membukanya. Myu pun keluar dengan lemas. “Waduh! Pasti aku menutupnya terlalu kuat! Sori Myu!”

“Kau yang mengirim kami ke sini kan, Myu?” tanya Ëxsharaèn lembut. Myu hanya mengeong lemah sambil menghirup udara segar yang sebenarnya dingin dan lembab itu. “Bukan dia,” kata Ëxsharaèn. “Lalu, siapa?”

“Yah, siapapun dia, atau apapun dia,” sahut Ulotra. “yang penting, kita perlu berterima kasih karena kita sudah dikirim ke sini, jadi kita terhindar dari bahaya. Sekarang, kita tinggal tunggu sampai badai saljunya reda, baru kita keluar dan cari jalan. Ngomong-ngomong, Shíva mana?”



Jadilah demikian. Tanpa mengetahui sama sekali apa yang ada di ujung lubang itu dan bahaya apa yang menanti mereka, mereka semua masuk ke lubang itu. Mirip sebuah luncuran tanpa ujung. Lubang itu membawa mereka jatuh ke bawah, terus tanpa henti. Luncuran itu hampir saja lurus, seandainya tidak ada sedikit belokan ke kiri atau ke kanan. Yang jelas, mereka tahu mereka kembali menuruni gunung yang sudah mereka daki dengan susah payah. Sampai kapan luncuran itu akan berakhir?

Setelah mengira mereka akan meluncur selamanya, akhirnya ujung lubang itu pun terlihat di depan mata. Dengan kecepatan luar biasa, akhirnya mereka keluar dari lubang itu. Sayangnya, ujung lubang itu ternyata cukup tinggi dari tanah. Mereka pun terhempas begitu saja. Èxsharaèn yang jatuh lebih dulu langsung kehabisan napas begitu ia mendarat. Ia baru sempat melihat ke depan dan menyadari Myu dan Xath sudah ada di sana, duduk dengan enaknyanya sambil makan sepotong daging panggang. “Eh, akhirnya kau datang juga,” kata Xath sambil menghampirinya. “Mau?”

“Mbok bantu berdiri dulu dong!” gerutu Èxsharaèn. “Aku sudah khawatir kalian kenapa-kenapa, eh, malah enak-enak makan di sini!”

“Mumpung ada api gratis,” ujar Xath sambil membantunya berdiri. “Agak panas sih di sini, tapi mau apa lagi?” Èxsharaèn melihat sekeliling. “Ya ampun, di mana ini?” serunya. Di mana-mana terlihat api menyembur dari kolam-kolam batu yang mencair karena panas tinggi. Ia baru melangkah tak terlalu jauh ketika Ulotra keluar dari lubang dan jatuh terhempas. “Jahat ih!” omelnya. “Mbok dikasih apa gitu, biar jatuhnya empuk!”

“Memangnya seluncuran di taman bermain?” seru Xath dan Èxsharaèn bebarengan. “Mau daging panggang?” tambah Xath menawarkan.

Jadilah demikian. Setiap orang yang keluar dari lubang dibiarkan jatuh begitu saja, kecuali Quéssha—malah semuanya sudah siap-siap menerima Quéssha. Setelah semuanya berkumpul, baru mereka menyimpulkan di mana mereka berada. “Pasti di perut gunung nih,” simpul Xath. “Dan mungkin aja kita udah sampai di tempat yang benar. Kata Ramalan kan ada bara nyala yang tak pernah padam kan? Mungkin saja di sini! Kita sudah sampai!”

“Kalau memang sudah, lalu kita harus ngapain nih?” tanya Èxsharaèn. “Panas banget nih di sini!” Ia melepas mantel tebal yang dipakainya sejak tadi. Yang lain pun menyetujuinya dan ikut melepas mantel tebal mereka masing-masing.

“Seingatku, dengan panduan si Bijak semuanya akan mudah dilakukan, kata Ramalan,” kata Zhaxmâr. Ia merogoh ke dalam bajunya dan mengeluarkan Harnulth. Rupanya benar, pecahan segitiga emas bening itu memancarkan cahaya. “Lalu, apa maksudnya kita tinggal mengikuti cahaya ini dan sampai ke tempatnya?”

Aneh memang, tapi mereka semua setuju begitu. Mereka jalan ke sini, jalan ke sana, mondar-mandir ke sana-sini mengikuti terang cahaya pecahan Trihollían itu. Tak ada yang menyadari bahwa cahaya itu sebenarnya berpusat di

tengah salah satu sisi Harnulth yang punya semacam soket untuk menghubungkannya dengan pecahan lainnya. Alhasil mereka hanya mengandalkan mata mereka sambil berhati-hati agar tidak jatuh ke kolam magma yang ada di mana-mana.

Kira-kira hampir setengah jam mereka berputar-putar sampai akhirnya mereka terduduk kelelahan. “Kok nggak ada ruangan lain ya?” ujar Xath sambil terengah-engah. “Masa muter-muter terus dari tadi? Tuh Trihollían bisa diandalin gak sih?”

“Hus!” sergah Ulotra. “Tak baik menjelek-jelekkan benda suci! Kualat nanti lho!”

“Habis, dari tadi kita ngeliatin cahaya dari benda itu, malah muter-muter di tempat!” sahut Xath kesal. “Apa kita nggak bisa cari sendiri? Mana panas lagi!”

“Memangnya siapa bilang api itu dingin?” sebuah suara kecil dan tinggi mengejutkan mereka semua. “Siapa tuh yang ngomong?” tanya Xath tertegun. “Bukan aku,” yang lain bersamaan menyahut. “Trus, siapa dong?”

“Matamu di mana, geblek!” sahut suara itu lagi. “Gimana sih, katanya pembantu Yang Terpilih, tapi nentuin arah datangnya suara aja nggak bisa! Liat ke bawah dong!”

Kecuali Xath yang semakin dongkol mendengar ucapan barusan, mereka semua mendongak ke bawah. Hanya Zhaxmâr yang pertama melihatnya. Harnulth di pangkuannya tiba-tiba saja berubah. Segitiga bening itu kini menjadi keruh, malah tidak tembus pandang sama sekali. Hampir seperti lempengan emas biasa. Yang lebih aneh lagi, kini muncul dua mata mungil dan mulut kecil. Jadi seperti makhluk hidup. “Ini Trihollían kenapa ya?” gumam Zhaxmâr sambil mengangkatnya. “Apa matakmu salah lihat?”

Tidak hanya Zhaxmâr yang merasa dirinya salah lihat. Setelah Zhaxmâr melihatnya, mereka juga melihat sepasang mata dan mulut mungil itu. “Eh, Zhaxmâr,” kata Ēxsharaèn, “kau tidak salah ambil tuh? Dari mana muncul makhluk aneh itu?”

“Enak saja makhluk aneh!” ujar Harnulth sewot. “Aku ini Harnulth, Harnulth!!! Trihollían yang tadi kalian bawa ke sana-sini berputar-putar nggak karuan! Sampai pusing aku!”

“Seingatku tadi kamu cuma kepingan biasa deh,” kata Zhaxmâr.

“Yah, ini anak,” Harnulth melengos. “Derajatku turun dah.”

“Habis kamu sih, berubah seenaknya,” kata Zhaxmâr lagi. “Mana ku tahu kalau kau hidup?”

Cukup lama mereka berdebat—tidak perlu diceritakan di sini—sampai akhirnya mereka mengakui bahwa Harnulth bisa berbicara. “Trus, katanya, dengan panduan terang Si Bijak, semuanya akan mudah dilakukan,” gumam Ēxsharaèn. “Apa kau tahu tempat Spiritum?” tanyanya pada Harnulth.

“Aku memang bukan kompas, tapi tentu saja aku ingin segera bergabung dengan Spiritum dan satu lagi, aku tak bisa beri tahu sekarang,” jawab Harnulth.

“Kok cuma sama Spiritum? Sama satu lagi?” tanya Xath. “Trihollían kan ada dua belas?”



"Rupanya kalian mengartikan Ramalan Vandhuln 46b sedangkai itu," ejek Harnulth. "Tidakkah kalian sadari bahwa ada 3 keping utama dari Trihollían?"

"Varuniath, Brath, dan Fhiranth, kan?" jawab Xath bego.

"Ya, itu sih benar, tapi bukan itu maksudku!"

"Trus apa lagi dong?" sahut Xath kesal.

"Simpulkan sendiri dong! Aku beri sedikit petunjuk. Aku, Spiritum, dan satu lagi adalah tiga keping utama Trihollían. Kami adalah inti sari dari 3 keping sekunder lainnya. Ketiga keping itu, bila disatukan, akan melahirkan kami! Hanya kami bertiga yang bisa bicara seperti ini!"

"Nah, itu, sudah dijawab sendiri," goda Xath.

"Bukan itu maksudku!" kata Harnulth keras—*ya ampun, katanya keping Kebijaksanaan, tapi kok pemarah begini?* pikir Zhaxmâr dan yang lain. "Kalau masalah apa saja yang akan membentuk kami, pikirkan sendiri! Yang jelas, kalau kau menemukan kepingan yang semula bening namun tiba-tiba berubah keruh, berarti kau menemukan Spiritum dan yang satunya!"

"Memangnya gimana sih bentuk Trihollían?" tanya Zhaxmâr.

"Jadi kalian belum pernah melihatnya? Sekalipun dalam buku-buku cerita? Di kuil-kuil?"

"Itu kan gambar doang!" jawab Zhaxmâr. "Kalau yang sebenarnya sih belon."

"Makanya, cepat kumpulkan semuanya! Biar kalian bisa tahu bentuknya."

"Tapi, kenapa kamu punya tiga tonjolan begini?" ganti Ëxsharaèn bertanya sambil menyentuh salah satu tonjolan.

"Ini buat menghubungkan aku dengan ketiga pecahan lainnya. Sudah kubilang kan, aku ini keping utama! Aku harus dikelilingi tiga kepingan lain yang akan membentuk satu segitiga utuh! Baru aku nanti bisa bersatu dengan dua segitiga lain, untuk membentuk Trihollían! Sudah, itu pikirkan nanti saja! Sekarang, mumpung kita sudah di sini, temukan Spiritum!"

"Tapi, dari tadi sudah muter-muter ga ada jalan tuh," kata Xath.

"Ini bulan berapa?" tanya Harnulth.

"Bulan delapan, hampir habis," jawab Xath. "Kok malah tanya itu?"

"Seharusnya pintunya sudah terbuka," gumam Harnulth sendirian. "Tak mungkin aku salah! Aku bisa merasakan kehadiran Spiritum di sini! Coba cari lagi!"

Maka, mereka mencoba berputar-putar lagi di ruangan itu, mencari sesuatu yang bahkan mereka tidak tahu apa itu. Lagi-lagi, tanpa sengaja Myu tersandung sesuatu. Xath berhenti sejenak untuk melihat apa yang menyebabkan Myu tersandung. Sesuatu menyembul dari tanah. Kelihatan seperti terbuat dari logam. Tanpa pikir panjang Xath pun menariknya. Keluarlah sebuah kunci. Kunci? "Oooii!" teriak Xath. "Aku nemu kunci nih!"

Keanekan kembali terjadi. Seharusnya kunci itu digunakan untuk membuka pintu dengan *dimasukkan ke dalam lubang kunci*. Yang terjadi sekarang malah sebaliknya. Begitu kunci itu dicabut, tak lama kemudian terjadi gempa kecil. Mereka semua khawatir bukan main, mengira gunung itu akan meletus. Ternyata bukan! Tepat di tepi Ëxsharaèn, dinding batu itu naik perlahan

dengan sendirinya, membukakan sebuah pintu ke ruangan lain. Ini dia! Mereka semua segera berkumpul di depan pintu itu dan masuk.

Peta kasar gua ini:

Legenda:

-- jalan biasa, || tangga biasa atau yang sejenisnya, ..  
jalan rahasia, :: tangga rahasia atau yang sejenisnya, ##  
jalan terhalang/terkunci, MB Mini-Boss, B! Boss, Δ  
Trihollían.

```
B97          R1..R2##R3--R4--R5
              ||      ||      ||
B98          R1##R2--R3##R4..R5--R6--R7
              ||      ||      ||      ||
B99          R1--R2--R3--R4##MB##R6--R7..R8--R9  B!
              ||      ||      ||      ||      ||
B100 R1--R2--R3##R4--R5##MB##R6--R7--R8--R9##B!--Δ
              ||      ||      ||      ||      ||
B101          R1--R2--R3--R4##MB##R6--R7..R8--R9  B!
              ||      ||      ||      ||
B102          R1##R2--R3##R4..R5--R6--R7
              ||      ||      ||
B103          R1..R2##R3##R4--R5
              ::
B107          ??
```

Cat: Memang peta ini dimulai dari B97, diukur dari atas tanah. Bagian merah (mulai B101) menandakan bahwa banyak batuan panas dan magma di daerah itu. Daerah kekuasaan MB memang di 3 lantai, tapi ia baru muncul di B100. Begitu juga dengan B!.

**B100R1** Hanya ruangan awal, tidak ada yang aneh. Ruangan itu hanya berupa gua batu biasa, tidak mirip kuil sama sekali. Mana ada yang hidup di dalam perut gunung? Hanya saja, mereka menemukan peta dan kompas. Memangnya ini tempat apa?

Begitu melihat peta, mereka langsung puyeng. Banyak sekali ruangnya! Tentu saja, yang mereka lihat tidak selengkap yang kita punya. Di bagian bawah peta itu ada sebuah kalimat:

*Hanya satu yang berbeda.*

“Apa maksudnya nih?” tanya Xath sambil garuk-garuk kepala. “Tekateki lagi?” Si Harnulth hanya tersenyum misterius.

**B100R2** Memasuki ruangan ini, mereka mulai bingung. Ada tangga ke atas dan ke bawah. Ada jalan ke depan. Yang mana ini?



**B100MB** Setelah hampir satu jam berputar-putar, mereka sampai di bagian tengah labirin membingungkan itu. Mereka sudah naik turun, berputar balik ke tempat semula, mondar-mandir ke ruangan demi ruangan hanya demi mendapat kunci atau yang sejenisnya untuk membuka jalan baru. “Apa lagi sekarang?” keluh Xath. “Aku capek berat ni!” Ia langsung duduk begitu saja. Tepat begitu ia duduk, lantainya bergetar lagi. “Ada apa lagi nih!” teriaknya kesal.

“Cepat lari dari situ!” teriak yang lain. Entah bagaimana caranya, lantai di sekitar Xath runtuh perlahan dari salah satu sisi. Xath langsung bangkit berdiri sementara lidah-lidah api mulai menyambar dari bawah. Tepat saat lantai terakhir runtuh, atap tepat di atas lubang itu juga ikut runtuh, bersamaan dengan tertutupnya semua pintu. Mereka menunggu sampai suasana aman. Aman?

**B101MB** Rupanya tidak! Setelah atap terakhir runtuh, mereka melongok ke bawah. Kolam magma menganga di sana, menunggu mangsa. Tiba-tiba saja terdengar suara teriakan. Kolam magma itu pun bergolak, menimbulkan suara tidak sedap. Semakin lama kolam magma itu semakin bergolak. Dengan kecepatan yang mengagetkan seekor burung keluar dari kolam magma itu, menumpahkan sebagian isinya ke lantai, menimbulkan suara berdesis. Burung itu berselimutkan api. Sekilas mirip Phœnix, tapi rupanya bukan. Lalu, makhluk apa itu?

**B100MB** “Xinéoph,” kata Ulotra. “Aku pernah menghadapi yang seperti ini. Sulitnya minta ampun. Badannya diselimuti api, jadi sulit menentukan dagingnya di mana. Kalau kau tak memadamkan apinya, sulit! Sepupunya Phœnix mungkin, cuma yang ini jahat. Andalannya semburan api. Cocok sekali dengan lingkungannya.”

“Trus, gimana ini?” ujar Xath kebingungan. “Tak ada yang menguasai mantra air maupun es! Masa aku manggil Shíva? Bisa langsung leleh dia nanti!” Lagi-lagi dia melupakan Karl, dan Karl sendiri lupa, saking takutnya!

“Yang penting, jangan serang dia dengan mantra api,” kata Ulotra. “Nanti dia menguat lagi. Cegah juga dia masuk lagi ke kolam magma di bawah.”

Maka pertarungan berikutnya sangat sulit. Karena tak ada yang menguasai mantra air maupun es—sebenarnya ada Karl, tapi dia terlalu gugup untuk menggunakan mantra es—mereka semua bertarung sebisanya menggunakan mantra mereka masing-masing; bila ada kesempatan, melukai Xinéoph dengan senjata mereka. Strategi yang mereka gunakan sederhana saja: menyuruh Èxsharaèn merapal mantra Gravitum-Anthí agar burung itu tak bisa turun ke bawah selagi Xath bersiap-siap dengan mantra Cura-MS agar Èxsharaèn tak kehabisan tenaga maupun MP. Sementara itu, yang lain menyerang sebisanya. Mereka yang berlevel tinggi lebih berperan di sini. Sayangnya, mereka melupakan sesuatu. Saat merasa terdesak, burung itu memanggil lidah api! Untunglah Èxsharaèn segera bertindak dengan mengangkatnya lebih tinggi. Namun, karena kelelahan, ia mulai ngelantur. Bukannya tepat lurus ke atas, burung itu malah dilemparnya meleng ke atas. Akibatnya, burung itu membentur atap ruangan B100 dan jatuh tepat di atas Karl. “Yang benar dikit dong!” omelnya setelah menghindar. “Masa dijatuhin ke aku sih?”

“Si Xath tuh, ga ngasih mantra,” kilah Ēxsharaèn dengan lugunya. “Aku kan sudah capek!”

“Nyalahin aku lagi ni anak,” gerutu Xath.

“MINGGIIIR!!!” teriak Zhaxmâr. Selagi burung itu masih puyeng akibat benturan dengan atap, ia tidak bisa terbang. Kesempatan ini langsung dimanfaatkan Zhaxmâr untuk membunuh burung itu. Ia menyiapkan kedua pedangnya, mengambil ancang-ancang, dan langsung melompat ke atas burung api itu dan menancapkan kedua bilah pedang ke tubuh si burung. Berhasil memang, tapi kejadian berikutnya membuat Ulotra dan yang lainnya cukup ngeri melihatnya. Lagi-lagi kejadian di Gunung Örc terulang. Posisi Zhaxmâr tidak cukup menguntungkan. Burung itu memang sudah terluka, tapi ia belum mati. Setidaknya, burung itu sempat menggunakan tenaganya untuk menendang Zhaxmâr tepat di selangkangannya!

Agak aneh rasanya. Sekarang ganti Zhaxmâr yang diselimuti api. Bukan api biasa, namun api kemarahan. “Kalau manusia, mungkin aku masih beri maaf, tapi TIADA AMPUN BAGI HEWAN YANG MENYENTUH BAGIAN ITU!!!” Tanpa ampun ia bergantian menusukkan kedua pedangnya ke burung itu tanpa peduli di mana ia menusuknya. Bahkan sampai burung itu sudah mati ia terus menusuk-nusuk. Ia baru berhenti setelah dihentikan Ulotra. “Eh, sudah,” lerai Ulotra. “Burungnya sudah mati. Kau tak perlu seperti itu. Sudah lah.” Xath berkomentar pelan, takut didengar Zhaxmâr, “Mirip mencacah daging...” Mereka mendapat 97140 EXP: Zhaxmâr mendapat bagian paling besar karena ia yang membunuhnya; kedua dipegang Ēxsharaèn; dua-duanya level-up. Lainnya mendapat bagian yang lumayan. Lagi-lagi, “aku dapat bagian kecil lagi,” keluh Xath. “Yah, biar lah, yang penting aku level-up,” hiburnya.

“Sekarang,” ujar Ēxsharaèn memecahkan suasana beku, “kita membuka jalan baru. Mau ke mana nih?”

**B100R6** Mereka memutuskan menjelajah lantai itu dulu. Zhaxmâr masih lumayan marah, dan Ulotra berusaha sebisa mungkin menenangkannya. Yang lain masih belum berani mengajaknya bicara. “Untung hari-hari kemarin aku tak menggodanya di situ,” ujar Xath pelan pada Ēxsharaèn. “Dasar kamu ini!” timpalnya.

**B103R3** Setelah berputar-putar lagi, akhirnya mereka sampai di ruangan ini. Saat itu Zhaxmâr sudah kembali seperti semula. Mereka pun mulai kebingungan. “Kok pintunya tertutup semua?” komentar Xath. “Seingatku nggak ada ruangan yang pintunya tertutup semua kayak begini.” Yang lain menyetujuinya, sampai Ulotra teringat sesuatu. “Ini dia!” serunya, mengagetkan semua orang. “Ini ruangan yang paling lain sendiri! Pasti ada sesuatu di sini!”

Mereka pun segera berpecah mencari sesuatu di ruangan itu. Ruangannya sebenarnya sama saja, hanya di situ lebih banyak kolam magma. Kali ini Xath yang tidak sengaja menemukannya. Saat ia hendak melangkah menyeberangi sebuah kolam magma yang cukup kecil, batu yang hendak ia pijak tiba-tiba tenggelam begitu saja. Hampir saja ia terjatuh kalau tidak ada Fösh di belakangnya yang dengan sigap memegangnya. Sesuatu yang aneh kemudian terjadi. Terdengar suara menggelegak dan seluruh kolam magma di ruangan itu perlahan-lahan menyusut, seakan-akan ada kekuatan menyedot

mereka dari bawah. Mereka menunggu hingga semua kolam magma terkuras habis. Di salah satu kolam muncullah tangga rahasia menuju ke bawah. Mereka semua saling berpandangan.

Akhirnya mereka semua menuruni tangga itu. Ajaibnya, ruangan itu seakan-akan terpisah dari dunia penuh api dan bara itu. Di dalam cukup gelap, hanya ada sinar bening yang cukup tipis. Tangga itu pun hanya ada dua sampai tiga anak tangga saja dari pintu masuknya. Tiap mereka melangkah turun satu anak tangga, satu anak tangga berikutnya melayang begitu saja dan terpasang begitu saja di bawahnya. Anak tangga ini berbeda: tidak terbuat dari batu, namun dari benda lain yang cukup aneh; mirip kaca namun bukan, bening namun kokoh dan tidak licin. Anak-anak tangga berikutnya melayang dan terpasang, membentuk sebuah tangga memutar dengan cepatnya. Mereka terpaku keheranan saat tangga itu terbentuk. Setelah anak tangga terakhir terpasang, mereka baru berani melangkah turun.

**B107??** Tangga itu seakan tidak ada ujungnya. Mereka melangkah tanpa berani melihat ke bawah karena lantai ruangan itu sama sekali tidak kelihatan. Xath agak takut jatuh ke bawah karena di kiri-kanannya tidak ada pegangan sama sekali, walau sebenarnya ada namun tak terlihat. Baru bermenit-menit kemudian mereka sampai di bawah. Mereka melongok ke atas. Tak kelihatan atapnya... Di mana mereka?

Tak ada yang berani berjalan-jalan sendirian, takut terpisah lagi. Suasana di ruangan itu cukup gelap namun tidak terlalu gelap; cukup terang namun tidak terlalu terang. Tak ada batasan jelas di mana dinding-dindingnya. Di mana sih mereka? Bahkan aku pun tak tahu... ^\_^

Kira-kira seratus langkah dari tangga barulah salah satu dari mereka menemukan sesuatu. Lagi-lagi, karena paling kecil, Myu tersandung sesuatu. Kontan Xath langsung melihat ke bawah. *Myu sih tidak apa-apa*, pikirnya, *tapi apaan tuh putih-putih di bawah?* "Liat bawah dong!" serunya pada Èxsharaèn. "Ada apa di bawah?" tanyanya. "Gak tau, aku gak keliatan." Tanpa merasa aneh Èxsharaèn langsung berjongkok dan mengambil benda itu, lalu mengamatinya. "Tulang ni...", ujarnya sambil menunjukkan benda itu pada Xath dengan polosnya.

Entah kenapa, saat itu tiba-tiba ruangan itu terang dengan sendirinya, diikuti dengan gempa bumi. Kembali mereka khawatir gunung itu akan meletus, dan untungnya belum. Hanya saja, kini di hadapan mereka ada segunung tulang yang datangnya entah dari mana. Lantai ruangan itu tiba-tiba runtuh sebagian, digantikan kolam magma yang membara. Tinggal tersisa jalan menuju tangga naik dan lahan luas tempat mereka sekarang berdiri. Di belakang onggokan tulang itu, api dan batuan cair mulai bergolak dan memancar ke atas, diikuti munculnya sesuatu dari dalamnya. *Musuh lagi nih*, pikir mereka semua, kecuali Quéssha. Hanya Quéssha yang sadar benar mereka sedang berhadapan dengan apa, atau, lebih tepatnya, siapa: "Ífrith<sup>1</sup>."

---

<sup>1</sup> Sama seperti *summon monster*-nya FF VII atau GF-nya FF VIII, di sini Ífrith /'i.frith/ adalah Guardian **Fir**. Bedanya dengan Phōênix, Ífrith berelemen **Fir** yang tercampur dengan elemen **Èar**. Sedikit juga ada pengaruh **Anr**.

"Akhirnya ada lagi yang sampai di tempat ini," kata Ífrith sebagai kata sambutan. "Apa kalian ingin mencari Spiritum?"

"Tentu saja," kata Zhaxmâr, "dan kali ini tampaknya kau tak tahu berbicara dengan siapa. Kami adalah Yang Terpilih, dan sudah saatnya Spiritum dibangkitkan kembali."

"Kalau begitu, tunjukkan kekuatan kalian!" Bumi pun bergetar, tanda pertempuran akan dimulai. "Kamu ngomong apa barusan?" bisik Ulotra. "Apa kau lupa, tak ada yang bisa mantra air maupun es! Tadi aja ngelawan Xinéoph susahny minta ampun, sekarang malah ditambahi... eee... siapa nih namanya?" Lagi-lagi Karl dilupakan! "Ífrith," jawab Quéssha. "Guard-i-ru **Fir**," tambahny. "Cuman ada sedikit **Éar**-nya."

"Guard-i-ru **Fir**?" seru Ulotra terkejut. "Mana bisa kita menang?"

"Coba dulu lah," kata Èxsharaèn yang lalu langsung merapal Quadracréphthanth. Agak berhasil sih, selama 15 detik, namun Íftirh langsung membalas dengan mantra Magma-ínf<sup>2</sup>, sehingga Èxsharaèn agak sedikit terluka. Keadaan sekitar mereka memang terlalu menguntungkan bagi Íftirh—dan, sebenarnya, bagi Xath juga. Xath sendiri tidak mungkin memanggil Shíva, karena pertempuran antarroh alam tidak diizinkan. Lalu, bagaimana mereka bisa mengalahkan Ífrith?

Hanya Xath yang tidak mungkin terluka maupun melukai saat itu, sehingga dia diam saja sambil sesekali merapal mantra Curatha. Èxsharaèn juga kurang bisa menyerang<sup>3</sup>, kecuali kalau dia memakai mantra Gravitum-A, tapi itu pun agak kurang berguna. Terpaksa hanya Ulotra dan kawan-kawannya yang melawan Ífrith. Seperti apa pertempuran mereka, sulit digambarkan di sini. Yang jelas, banyak ledakan dan api di sana-sini.

Kawan-kawan kita sudah agak terdesak ketika Quéssha tanpa sengaja memanggil Léviathân. "Ada ap...," katanya dan saat itu juga dia tersembur Magma-ínf. "PANAS OI!" teriaknya. "Siapa sih yang main-main api sembarangan?!!"

"Aku," jawab Ífrith, agak ketakutan. "Gak sengaja. Lagian, ngapain juga kamu datang ke sini?"

"Dipanggil kok!" kilah Léviathân. "Ya aku datang aja!" Ia berpaling ke Quéssha dan mulai ngomel-ngomel, "Ngapain kamu manggil aku ke sini? Dah tau kan aturannya?"

"Tahu, tapi gak sengaja," jawab Quéssha polos, membuat Ulotra lagi-lagi terjungkal ke belakang mendengar jawaban itu. "Mau gimana lagi? Gak ada yang punya mantra air sih."

"Makanya, Non, belajar, belajar!" nasihat Léviathân. "Kamu menguasai aku kok gak bisa mantra air sih?"

"Dah pernah, tapi lupa," jawab Quéssha lagi-lagi dengan polosnya. Kali ini semua terjungkal ke belakang. "Ajarin dong!"

"Sekarang?"

"Besok. Ya kapan lagi dong?"

---

<sup>2</sup> Mantra **Fire** level 15+, atau mantra Magma level A.

<sup>3</sup> Tidak dijelaskan di Chapter 2, namun beberapa mantra api bisa mengalahkan mantra tanah tertentu, misalnya Magma terhadap Rökka (mantra pelempar batu).

“Watrâ<sup>4</sup> aja ya?”

“Gimana tuh?”

“Bayangin air.” Mereka menunggu lanjutannya, namun cukup lama Léviathân tidak bersuara. “Cuma itu?” seru mereka semua.

Léviathân tidak menjawab, hanya saja ia mengangguk tanda setuju. “Dicoba dong! Ífrith, tunggu sebentar ya!” Bodohnya, Ífrith hanya menjawab, “Iya deh. Sebentar lho ya!”

Maka mereka semua mencobanya. Agak terlalu lama bagi mereka membayangkan air karena sekeliling mereka adalah api. Akhirnya, hanya Xath yang bisa melakukannya. Setetes air muncul di kepalanya dan jatuh begitu saja. “Begini nih?”

“Tuh, dah bisa,” puji Léviathân. “Gampang kan?”

“Mana cukup setetes gini doang?” omel Xath.

“Kembangin sendiri dong, yang lainnya sama kok! Sudah ya, aku pergi dulu! Panas nih! Ífrith, kapan-kapan kau mampir ke tempatku ya!”

“Aku padam dong ntar!” jawab Ífrith. Tempat tinggal Léviathân memang ada jauh di bawah laut. Léviathân tak menjawab dan pergi begitu saja, meninggalkan gelombang air yang tak terlalu besar, yang langsung menguap begitu terkena Ífrith. Lho? “LÉVIATHÂAAAAAN! KAU SENGAJA YA?” teriak Ífrith marah. Tak diduga, Léviathân muncul lagi dan berkata, “Balasannya yang tadi,” lalu menghilang begitu saja, kali ini tanpa gelombang air. “Bisa kita lanjutkan?” kata Ífrith.

Maka pertempuran kembali berlanjut. Mereka semua berusaha keras merapal Watrâ, namun kembali semuanya gagal. “Susah amat toh?” gumam Xath jengkel. Tiba-tiba ia mendapat ide cemerlang. *Seingatku*, pikirnya, *mantra **Ir** level satu itu Blizzâr. Kalau ternyata caranya sama...*

Ia pun langsung mencobanya. Sebisa mungkin ia membayangkan badai salju. Ia mengingat-ingat badai salju yang tadi ia alami bersama kawan-kawannya. Setelah merasa mantap, ia berseru, “Blizzâr!”

Semua orang menoleh ke arahnya, seakan-akan Xath telah melakukan sesuatu yang sangat aneh—padahal memang aneh! Cukup lama mereka menunggu, termasuk Ífrith, namun tidak terjadi apa-apa. Merasa kurang kuat, ia berseru lebih keras lagi, “Blizzâr!!”

“Kamu ngapain toh?” tanya Ulotra. “Stres si boleh, tapi jangan sekarang dong! Masa coba-coba mantra **Ir**?” Xath tidak menghiraukannya; ia mencoba berkonsentrasi lebih keras lagi, walaupun Ífrith yang merasa bosan menunggu menggodanya dengan Magma-ínf, dan (kali ini) berteriak, “BLIZZÂR!”

Sungguh aneh bin ajaib. Tak terlalu lama sesudahnya, timbul badai salju begitu saja. Badai itu sungguh besar dan kuat, mirip yang mereka alami sebelumnya. Semuanya tercengang, apalagi Ífrith. Badai salju itu menerpa Ífrith. Karena panas, badai salju itu mencair dan berubah menjadi badai biasa. Walau begitu, efeknya tetap sama: melukai Ífrith yang mencoba melawan dengan Flammâth Linnéa<sup>5</sup>. Cukup lama kemudian akhirnya badai itu berhenti.

---

<sup>4</sup> Mantra **Wâr** level 1, hanya melempar air begitu saja.

<sup>5</sup> Mantra **Fir** level 10+ atau mantra Flamm level A, kalau diinggriskan namanya menjadi Flame Line.



Belakangan, mereka tahu yang dikeluarkan Xath bukan Blizzâr, malah Æro Blizzâr<sup>6</sup>, yang lebih hebat lagi.

"Bagaimana kau melakukannya?" tanya Ulotra keheranan. "Bukannya kau berelemen Fir?"

"Entah," kata Xath. "Aku cuma membayangkan badai salju, ternyata jadi."

"Aku mau coba!" kata Ëxsharaèn. Ia memejamkan mata dan mencoba membayangkan badai salju yang sama, lalu berteriak, "BLIZZÂR!" Ajaib; ia juga bisa melakukannya! "Ternyata gampang ya!" komentarnya riang.

Maka mereka semua mencobanya. Entah keajaiban apa yang berperan, namun mereka semua ternyata bisa juga melakukannya! Ífrith pun kewalahan, apalagi mereka melakukannya bersamaan. Mereka mencoba kembali melakukan Watrâ, hanya saja kini Ëxsharaèn membayangkan hujan lebat yang pernah ia alami saat menjaga ternaknya. Lagi-lagi, ia berhasil. "Wah, sekarang semuanya jadi mudah ya! Ternyata tinggal membayangkan saja toh!"

Baru saja Ëxsharaèn akan membayangkan Ífrith membeku saat tiba-tiba Ífrith menyerah, "Ampun! Kalian ternyata lebih kuat dari dugaanku! Aku mengaku kalah!" Sorak sorai pun meledak dari kawanannya. Akhirnya, setelah lama berjuang, mereka menang juga. Mereka semua mendapat total lebih dari dua puluh juta EXP: yang lima belas juta dari Ífrith, sisanya dari hasil belajar mantra-mantra baru. Karena itu, kecuali Ulotra, Karl, Zèrræ, dan Fösh, semuanya level-up. Satu lagi bonus, Ífrith sekarang tunduk pada mereka. Tapi, siapa yang boleh memanggilnya? "Siapapun boleh memanggilku," jawab Ífrith melunak. Ini membuat mereka sungguh bahagia: ini adalah pengalaman pertama mereka bisa memanggil roh alam. Satu lagi yang ketinggalan: kunci ruangan Spiritum.

Setelah mengucapkan selamat tinggal secara baik-baik, mereka kembali ke atas. Kembali mereka berputar-putar di labirin membingungkan, sebelum akhirnya mereka sampai di sebuah ruangan yang memiliki pintu gerbang besar yang terkunci. Ëxsharaèn yang memegang kunci itu langsung mengeluarkan kunci itu dari sakunya dan membuka pintu gerbang itu.

**B100B!** Ruangan itu berbeda dengan ruangan-ruangan lainnya. Lantainya terbuat dari ubin dan benar-benar tertata dengan rapi dalam petak-petak berukuran satu meter kali satu meter. Ruangan itu sendiri berukuran sepuluh meter kali sepuluh meter. Suasananya benar-benar sepi, tak ada musuh sama sekali. Apa lagi nih?

Belum sempat mereka melangkah, muncul sebuah angka di ubin di depan mereka: 4. "Apa nih?" ujar Xath. Ia menginjak ubin dengan angka itu. Angka itu bersinar. "Aku kudu ngapain nih?" tanyanya pada yang lain, meminta saran. "Injak aja sembarangan dulu, tapi jangan banyak-banyak! Satu dulu!" saran Ëxsharaèn.

Xath pun menginjak ubin di depannya. Keluar angka lain, yaitu 3. "Trus?"

---

<sup>6</sup> *Combo i magus* antara mantra *lr* level 5+ (mantra Blizzâr level A) dengan mantra *Ær* level 10+ (mantra Æro level A).



"Coba terus!" kata Èxsharaèn. Xath kemudian menginjak ubin di kiri angka 3. Tak terjadi apa-apa. "Kok?" Ia melangkah menginjak ubin itu. Tiba-tiba saja ia diselimuti cahaya dan menghilang! "Xath?" panggil mereka semua. "XATH!!! KOK TERPISAH LAGI TO???" teriak Ulotra.

**B101B!** "AKU DI SINI!!!" teriak Xath tak kalah kerasnya, walau terdengar cukup pelan. "DI SINI PANAS!!!" Dari arah suaranya, kelihatannya ia ada selantai di bawah mereka. "TRUS AKU NGAPAIN???"

"TUNGGU DI SITU!!! KAMI AKAN MENYUSUL!!!" teriak Zhaxmâr.


"GA CUKUP DONG???!!"

"POKOKNYA TUNGGU SAJA DI SITU!" teriak Èxsharaèn. "Trus, kita bagaimana ini? Mo coba satu-satu apa ikuti langkah Xath?"

"XATH, CARI UBIN YANG ADA ANGKANYA LAGI!!!" teriak Karl. "KAMI MAU MENYUSUL!!!"

"AKU COBA!!!" teriak Xath. Tak terlalu lama kemudian ia berteriak lagi, "ADA DELAPAN!!! CUKUP KOK!!!"

Sebenarnya, apa sih yang mereka harus lakukan di ruangan itu? Sebenarnya tak ada bos sama sekali. Yang ada di tiga ruangan itu, yaitu B99 hingga B101B! sebenarnya hanyalah sebuah teka-teki sederhana. Angka di ubin menunjukkan bahwa di sekitarnya ada ubin-ubin lain yang aman untuk diinjak dalam radius 8 ubin, yang ditandai dengan munculnya angka lain. Kalau seseorang menginjak ubin yang tak berangka dan tidak muncul angka, jebakan sudah menanti, entah itu *teleport* atau ubin runtuh. Yang cukup berbahaya, kita tidak mengetahui ke mana kita akan dikirim, karena B101 penuh dengan kolam magma. Karena itu, mereka harus hati-hati melangkah.


Agar lebih jelas, atau bagi mereka yang penasaran, inilah keadaan sebenarnya bila semua ubin telah dibuka. Bisa juga dibuat permainan lho! Angka-angka dan jebakan semuanya telah terbuka. Kalau kau menemukan **Bxx**, itu berarti ubin itu adalah ubin *teleport* ke lantai itu dengan koordinat yang sama. Koordinat (**baris,kolom**) juga merupakan ubin *teleport*, tapi itu hanya berlaku di lantai ybs. Tanda # adalah ubin rapuh yang kalau diinjak, seseorang bisa jatuh satu lantai ke bawah. Tanda ? adalah jebakan yang diambil acak antara teleport dan ubin rapuh. Ubin bertanda X tidak bisa dilewati. Khusus di B101, kotak merah berarti kolam magma. Di B100, ada tanda . Kalau seseorang menginjak tanda ini, semua ubin akan kembali tertutup dan dia harus mulai lagi dari awal. Kunci mutlak diambil agar bisa membuka pintu di ujung ruangan B100.

## B99

?	B100	4	4	X	2	?	1	B100	(10,10)
1	4	5	5	4	B101	5	X	#	?
B101	X	5	?	#	4	4	5	5	3
2	4	#	4	3	#	X	6	6	4
3	(5,8)	5	X	4	?	3	?	6	?
X	5	5	4	(7,8)	4	B100	5	5	3
3	5	?	4	X	4	5	5	X	3
?	5	5	(2,6)	4	?	6	#	5	(4,6)
2	X	5	5	B101	5	5	6	4	2

(1,10)	2	#	3	3	X	4	4	B100	(1,1)
--------	---	---	---	---	---	---	---	------	-------

**B100**

0	B101	1	#	?	2	3	B99	?	#
X	#	?	4	X	4	?	5	4	2
2	4	6	5	4	#	5	7	7	X
X	6	6	6	#	(4,9)	4	6	6	3
4	B101	5	X	2	?	#	4		2**
4*	3	3	(8,6)	?	4	5	X	(6,1)	?
4	7	5	X	#	4	5	5	3	#
2	#	4	5	4	B99	X	6	4	(4,6)
X	?	4	?	5	5	4	B99	3	#
(10,10)	1	#	2	X	4	3	?	1	#

\*mulai dari sini \*\*selesai di sini

**B101**

#	?	#	1	B100	?	#	1	#	?
1		X	2		1	B99		3	2
	4	B99		3	#		(2,1)	3	
4	6	6	4			0	#		3
5	8	8	5	X	?	#	X	2	2
4	6	6	4	#		0	?		#
#	4	X		1	(9,10)	#		3	2
B100	#	3	?			B99	2	3	
1	3	#	3	3	2		(1,8)		key
	?	2	X	#	2	B99		?	#

Setelah bersusah payah melewati ubin-ubin aneh, di-*teleport* ke sana kemari, jatuh beruntun, dan sebagainya, akhirnya mereka sampai juga di pintu keluar. Xath yang mendapatkan kuncinya segera membuka pintu besar yang terkunci itu. Lainnya bergiliran masuk ke dalam.

"Kosong...," gumam Ulotra. Yang lain segera melihat sekeliling. Zhaxmâr sama sekali tidak melihat altar penyimpanan Trihollîan seperti yang ia lihat di Faran Ramfhan dulu. "Ini cuma tipuan ya?" kata Êxsharaèn lugu. "Trus, ngapain kita tadi susah-susah pergi ke sini kalau tidak ada apa-apa?"

"Tentu saja tidak," ujar sebuah suara yang langsung membuat mereka kaget. Cahaya menyilaukan tiba-tiba saja muncul dari ujung ruangan. Setelah cahaya itu meredup, mereka mulai mencoba melihat apa yang ada di ujung ruangan itu. Tampak sebidang tanah yang lebih tinggi dibanding tanah di sekitarnya. Perlahan-lahan dari tanah (yang sebenarnya lebih mirip meja dari batu) keluarlah apa yang mereka cari-cari: Spiritum. "Harnulth, sudah lama sekali aku menunggumu," ujar segitiga emas itu.

"Sudah saatnya kawan-kawan kita bangkit," kata Harnulth, "dan orang-orang ini telah memulainya. Zhaxmâr, ambillah Spiritum." Zhaxmâr pun maju dan mengambil Spiritum. Segitiga emas itu pun bercahaya cukup terang.

Dalam cahaya itu, mereka merasa lebih kuat dan segar serta bersemangat. Mereka semua level-up satu tingkat.

"Nah," ujar Xath yang sepatunya bolong akibat sembarangan menginjak kolam magma, "sekarang, bagaimana caranya kita keluar dari sini?"

Bukan manusia yang menjawab pertanyaan itu. Gunung Pyura menjawabnya dengan sebuah gempa yang amat dahsyat. Kali ini mereka benar-benar yakin gunung itu akan meletus karena tanah di bawah kaki mereka retak dan timbul api panas. Quéssha baru saja akan memanggil Phōênix saat Xath lebih dahulu memanggil Ífrith. "Ada apa?" katanya. "Panas ya? Gunung ini memang mau meledak."

"Bawa kami ke atas dong!" desak Xath. "Cepetan!"

"Sabar dulu!" ujar Ífrith. "Aku sudah lama tidak menikmati mandi api seperti ini." Saat itu magma sudah menyemburat dari bawah tanah, membuat mereka semua kembali terluka, kecuali Xath.

"Boro-boro! Nanti dulu saja! Di luar aku akan kasih kamu api yang banyak!" rayu Xath. "Buruan dong! Teman-temanku pada terluka tuh!"

"Baiklah," kata Ífrith. "Di luar dingin nggak?"

"Kalau gunung ini sudah meletus kan gak dingin lagi," jawab Xath. "Ayo dong! Sekarang!"

"Ya, ya. Tapi mereka semua harus menahan panas, soalnya aku bakal pakai Magma-ínf, biar nggak aneh dilihat dari kejauhan."

"Terserah, yang penting cepetan!" seru mereka semua. Saat itu lubang di tanah semakin terbuka lebar dan magma mulai naik ke atas. Maka Ífrith segera membuat semacam kubah yang menyelimuti mereka semua dan merapal mantra Magma-ínf, lalu melesat ke atas. Bersamaan dengan itu, rupanya gunung itu sudah tak sabar lagi ingin memuntahkan isi perutnya. Tepat di bawah Ífrith, gelombang magma naik ke atas dengan kecepatan luar biasa. Mereka semua kepanasan dan terluka cukup parah, namun mereka mencoba bertahan.

Saat mereka mengira mereka akan ditelan gelombang magma, tiba-tiba saja mereka keluar dari kawah gunung itu. Ífrith melesat dan membawa mereka ke tempat yang aman, sejauh desa Kul Orag-i. Masyarakat desa mengira desa mereka akan kejatuhan bola api raksasa, namun untungnya salah satu penduduk melihat dan menyadari bahwa penjaga Gunung Pyura lah yang mendatangi desa mereka. Dengan cukup ketakutan mereka menyaksikan Ífrith menurunkan kawan-kawan kita yang sudah kepanasan sedari tadi. Myu nyaris menjadi kucing panggang seandainya Xath tidak memeluknya erat-erat. Lainnya tidak apa-apa, walau rambut mereka gosong karenanya. Tanpa menghiraukan rasa sakit, mereka menyaksikan Gunung Pyura meletus dari kejauhan. Rasa lega meliputi mereka berdelapan.

Mereka tinggal di desa itu untuk beberapa lama selagi mereka menyembuhkan diri total. Penduduk desa ikut membantu memperbaiki barang-barang mereka yang ikut terbakar atau rusak selama petualangan mereka di dalam Gunung Pyura. Sebagian lagi menyembuhkan bagian-bagian tubuh yang rusak. Sebagian lagi, terutama anak-anak, hanya duduk sambil mendengarkan

cerita petualangan di dalam Gunung Pyura. Bulan sembilan sudah datang dan musim dingin pun tiba di mana-mana. Penduduk desa pun membekali mereka dengan pakaian tebal dan ramuan penghangat sebelum akhirnya mereka meninggalkan desa itu. Ke mana tujuan mereka selanjutnya?

"Tidak tahu," jawab Ulotra. "Lagipula, apa yang mau kita cari berikutnya?"

"Aku rasa Stafh dulu," kata Zhaxmâr "Yang gampang dulu lah! Spiritum terakhir susah-susah bukan main, dan aku ingin sesuatu yang mudah lebih dulu. Kemarin terlalu sulit untuk kita hadapi dengan kekuatan kita sekarang ini." Semuanya setuju.

"Lalu, ke mana kita harus mencari?" tanya Xath. "*Tempat tanpa harapan, di mana itu?*"

"Mungkin kita cari tahu di Vashnu dulu," usul Ëxsharaèn. "Mereka kan dekat laut, jadi aku kira mereka punya hubungan dengan negeri seberang lautan. Atau mau ke Pört il Saidun?"

"Kembali lagi ke Lìghtran?" kata Karl. "Apa nggak kengangguran tuh? Mestinya kita membereskan urusan dulu baru keluar, bukannya bolak-balik begini!"

"Mestinya begitu," kata Ulotra, "tapi kita kan baru tahu petunjuknya setelah kita ada di luar. Seandainya kita sudah dapat petunjuk saat di dalam kerajaan, kita kan bisa mutar-mutar dulu di dalam sana untuk cari informasi. Sekarang, mau apa lagi? Atau, apa kita mau kembali saja?"

Hanya Ëxsharaèn yang tidak ikut berdebat. Ia malah sibuk menajamkan pendengarannya. "Sepertinya ada pasukan berkuda yang datang," kata Ëxsharaèn, yang langsung menghentikan perdebatan mereka. "Pasukan dari mana?" tanya Ulotra. "Mau cek?"

Maka mereka berangkat mendekati sumber suara kuda itu. Ternyata memang benar ada pasukan berkuda, dan dari jauh Ëxsharaèn langsung mengenali mereka: para utusan dari Vashnu. "Eh, kebetulan sekali nih," ujar Ëxsharaèn. "Kalau kita mau ke Vashnu, ikut mereka saja! Kita kan tidak tahu medan perjalanan ke Vashnu, sementara mereka pasti sudah mengenal medan dengan baik. Bagaimana?"

"Usul bagus tuh! Kita nggak jadi ke Lìghtran deh!" timpal Ulotra. "Bagaimana menurut kalian?"

Semuanya setuju, maka mereka mendekati pasukan berkuda itu. Mereka baru saja hendak memberi salam saat salah satu dari pasukan berkuda itu sudah mengenali mereka terlebih dahulu dan memberi salam, "Salamku wahai Sang Terpilih! Tak kuduga secepat ini kita bertemu lagi! Rupanya takdir memang mempertemukan kita!"

"Siapa tuh?" tanya Zhaxmâr. "Kok tahu identitas kita?"

"Zarâchn 14-M, utusan dari Vashnu," jawab Ëxsharaèn. "Aku, Xath, Ulotra, dan Karl bertemu dengannya saat di perbatasan bulan lalu. Ia sangat percaya pada Ramalan." Zarâchn pun mendekat dan pasukannya berhenti sejenak. "Sedang apa kalian di sini?"

"Kami sedang melakukan tugas kami," jawab Ëxsharaèn, "dan kalau Tuan tidak keberatan..."

“Ah!” seru Zarâchn. “Jangan sungkan-sungkan! Aku memang lebih tua dari kalian, namun kalian lebih terhormat dariku! Panggil saja namaku! Anggaplah aku kawan kalian.”

“Baiklah, eee, Zarâchn,” kata Êxsharaèn sedikit ragu dan sungkan, “kalau kau tidak keberatan, kami ingin berkunjung ke negaramu untuk mencari informasi tentang pecahan Trihollían berikutnya.”

“Shhh,” bisik Ulotra sambil menyikut Êxsharaèn. “Kok bicaramu gamblang sekali?”

“Aku rasa sudah saatnya rahasia ini dikatakan kepada semua orang,” bisik Êxsharaèn. “Kita tidak akan maju-maju kalau kita mencari informasi secara sembunyi-sembunyi, walau kita masih harus berhati-hati akan kehadiran musuh.” Ia berpaling pada Zarâchn dan berkata, “Jadi, kalau kau mengizinkan, kami ingin ikut dengan pasukanmu selama perjalanan menuju Vashnu. Kami tidak tahu jalan dan medan, jadi kami ingin panduan dari mereka yang lebih ahli.”

“Tentu saja aku mengizinkan, dan pasukanku menyambut kalian dengan gembira!” seru Zarâchn sambil menoleh ke arah pasukannya. Semua orang menyambut dengan gembira. “Akan lebih aman bersama mereka!” seru salah satu orang dan yang lain menyетуinya. “Bergabunglah dengan kami!”

Maka, selama hampir tiga bulan ke depan, dalam perjalanan yang melelahkan namun menyenangkan, mereka ikut dalam pasukan Zarâchn menuju Vashnu. Tentu saja ada kejadian selama tiga bulan itu, namun hanya yang penting saja akan diceritakan di sini. Atau, bagi yang berminat mengikuti perjalanan selama tiga bulan ini, baca [Chapter 20](#). Yang tidak berminat, lompat saja ke [Chapter 21](#).

[Kembali ke daftar isi.](#)