

Chapter 20

Three Months to Vashnu

Perjalanan menuju Vashnu memang jauhnya bukan main, bahkan dengan berkuda sekalipun. Karena Vashnu letaknya ada di ujung timur laut Cèntrum-sish, sementara mereka ada nyaris di pinggir selatan, perjalanan itu akan memakan waktu sekitar tiga bulan. Tentu saja, tak mungkin dalam perjalanan itu tak ada masalah. Masalah akan selalu ada di sini!

Kawanan kita akhirnya bergabung dengan kelompok Zarâchn. Tentu saja, mereka berada di tengah kawanan sementara pasukan Zarâchn di depan dan belakang melindungi mereka, walau sebenarnya Xath amat ingin berada di depan.

Rute yang harus mereka tempuh sebenarnya sederhana saja, namun jalan setapak tak selamanya ada di depan mereka. Kadang-kadang mereka harus masuk hutan, mendaki gunung (yang takkan mereka lakukan dengan kuda mereka, mereka lebih memilih jalan memutar), menyeberangi sungai dengan aliran deras, dan masih banyak bentangan alam lain yang akan menghadang mereka.

Minggu pertama—kita akan bergerak dalam waktu mingguan, karena waktu harian akan memakan waktu sangat lama untuk diceritakan semua, lagipula tak semuanya penting—tak ada kejadian apa-apa. Mereka masih berada di sebuah padang rumput yang cukup luas yang tertutup salju. Udaranya dingin bukan main, sehingga pada malam hari biasanya mereka tidur meringkuk dan rapat—kecuali Quéssha tentu saja yang terpaksa meringkuk sendirian sambil memeluk Myu.

Malam minggu kedua, terjadi sebuah insiden kecil. Beberapa orang tak dikenal menyerang mereka dalam kegelapan. Entah dari mana asal mereka, karena menurut para pengembara yang sering melakukan perjalanan Vashnu-Líghtran dan sebaliknya, sama sekali tak ada desa maupun pemukiman manusia sepanjang jalan—kalau saja jalan yang mereka tempuh sama persis, padahal tidak. Beberapa prajurit terluka ringan dan beberapa perlengkapan dicuri, walaupun Xath berhasil menghalau mereka setelah tak sengaja memanggil Shíva dan membekukan sebagian perampok.

Minggu ketiga, mereka mulai sedikit terbiasa dengan cuaca buruk. Badai salju yang turun sepanjang minggu agak menghambat mereka. Nyaris belum ada monster yang menyerang karena mereka belum mendekati perkampungan monster—memangnya ada yang seperti itu? Untunglah, kalau malam hari Phōênix dan Ífrith mau datang menemani, sehingga suasananya agak sedikit hangat, walaupun itu harus berakibat banjir setempat akibat salju yang mencair.

Minggu keempat, mereka mulai mendekati rawa-rawa yang terkenal angker. Tak ada jalan lain selain melewati rawa-rawa itu, karena kalau memutar itu akan memakan waktu tiga minggu lagi. Rawa-rawa itu amat luas, dan

merupakan sebuah keanehan menemukan rawa-rawa di padang rumput yang nyaris hijau setiap tahun, tanpa satu sungai pun pernah melewati rawa-rawa itu. Para pengembara pun selalu terpaksa melewati tempat itu. Konon, di dalam banyak sekali makhluk halus yang sering mengganggu siapapun yang masuk ke rawa-rawa itu. Cerita pun berkembang menjadi rawa-rawa penuh roh orang-orang yang mati penasaran, karena konon daerah itu adalah sebuah perkampungan yang cukup luas. Karena wabah penyakit yang misterius, seluruh penduduk kampung terbunuh dengan mengenaskan: hanya tulang mereka yang tersisa.

Xath nyaris pingsan mendengarkan cerita itu pada malam sehari sebelum mereka memasuki rawa-rawa itu. “Dari sini saja baunya bukan main!” keluhnya. “Nanti kalau aku diganggu, bagaimana?”

“Sudah, jangan takut!” hibur Ulotra. “Paling-paling pingsan doang!” Semuanya tertawa. Mereka semua tahu, Xath paling takut pada makhluk-makhluk halus, yang anehnya kita kenal dengan sebutan *undead*. “Polisi kok takut sih!” goda Zhaxmâr. Xath jadi merah padam sesudahnya.

“Daripada memikirkan itu,” ujar Zarâchn, “ayo main dulu! Kebetulan hari ini aku giliran jaga. Yah, sebetulnya aku tak terlalu mengharapka­kan kalian ikut jaga bersamaku, kalau lelah tidur saja!”

“Kami akan berjaga bersamamu,” ujar Èxsharaèn. “Kami sudah empat minggu bersama kalian, saatnya membalas budi sedikit. Tapi, jangan keberatan kalau misalnya nanti kita kedatangan tamu tak diundang, soalnya biasanya waktu aku jaga aku kedatangan tamu seperti itu.”

“Tak masalah! Aku bisa mengatasinya!” ujar Zarâchn dengan cukup yakin.

“Main apa nih?” tanya Qués­ha.

“Oh ya, aku sampai lupa!” ia meraih tasnya dan mengeluarkan beberapa macam barang, sampai mereka dibuat keheranan karenanya. “Permainan ini membutuhkan banyak konsentrasi dan pikiran, tapi jangan kuatir kita akan mengabaikan tugas jaga kita!” kata Zarâchn memberi pengantar. “Tak sulit kok! Permainan ini sedang populer di negeriku, walaupun sebenarnya dibawa dari negeri seberang lautan, Zion. Teknologi mereka memang jauh sekali melebihi kita.” Ulotra yang saat itu sedang minum susu hangat tersedak karenanya. “Lebih terkenal dengan sebutan ‘Negeri Tanpa Sihir’,” sambungnya, dan kali ini semuanya terkejut.

“Bukannya, dengar-dengar, negeri itu tertutup sekali dengan negeri luar?” tanya Karl. “Kenapa Vashnu bisa berhubungan dengannya?”

“Ah!” seru Zarâchn. “Aku tak bisa memberi tahu kalian, karena kalau tidak negeri itu akan diserang habis-habisan! Apa kalian mau pergi ke sana?”

“Ramalan mengatakan salah satu Trihollían ada di sana,” kata Zhaxmâr.

“Mungkin aku bisa membantu, mungkin tidak!” kata Zarâchn misterius. “Mereka memang sangat tertutup pada negeri asing, kecuali, mungkin negeri kami. Tapi jangan khawatir, jangan putus harapan! Aku akan coba membantu, kalau bisa. Nah, selesai!”

Mereka semua melihat benda-benda di depan mereka. Ada sebuah papan yang cukup besar, terdiri dari bidang-bidang yang tak terlalu besar. Di atasnya ada gambaran hamparan padang rumput yang tertutup salju, sebuah

perkemahan, dan rawa-rawa tak jauh di sebelahnya. “Lho?” seru Xath. “Mirip sekali dengan lokasi kita sekarang!”

“Memang benar, dan kau sudah mendapat idenya!” seru Zarâchn. “Ini adalah kita sekarang ini, dimasukkan ke dalam sebuah dunia yang kecil sehingga kita bahkan bisa melihat diri kita sendiri!”

“Menakjubkan!” seru Ulotra. “Bagaimana caranya?”

“Jangan tanya aku,” jawab Zarâchn. “Tak ada yang mengerti bahkan setelah dijelaskan lima kali! Aku rasa ini rahasia dewa-dewi, tapi setelah tiba saatnya nanti kita juga akan punya pemikiran seperti mereka!”

“Jadi, bagaimana mainnya nih?” tanya Êxsharaèn penasaran, yang baru pertama kali melihat barang seperti itu.

“Begini. Ini disebut Board Game, dalam bahasa mereka¹, yang artinya permainan papan. Kita membutuhkan papan, kemudian alat ini—aku lupa namanya, dan dua buah dadu biasa. Bidaknya sudah ada sendiri di papan itu, yaitu kita.

“Sekarang, kita akan memilih satu orang untuk menjadi *master* permainan ini. *Master* ini yang nanti akan menjalankan permainan. Mungkin lebih baik aku saja yang menjadi *master*.” Semuanya setuju. “Lalu, tugas kami apa?” tanya Xath.

“Tergantung ceritanya,” jawab Zarâchn. “Kalian mau cerita yang bagaimana? Ah, karena kita sedang jaga, lebih baik cerita ini saja. Kalian sedang berjaga, kemudian ada monster menyerang. Kalian harus bertahan sampai semua monster habis. Bagaimana?”

“Itu tak apa,” kata Ulotra. “Tapi, monsternya beneran nih?”

“Kalian akan melihatnya sendiri.” Ia menekan sesuatu, dan tiba-tiba saja di papan itu muncul titik-titik merah dan kuning. “Titik kuning itu kalian, titik merah itu monsternya. Kalian bisa bergerak sesuai nilai dadu yang kalian lempar nanti. Siap?”

Catatan: Kalian juga bisa membuat permainan ini sendiri. Perhatikan penjelasan Zarâchn baik-baik.

Bahan-bahannya: sebuah papan (kalau tidak ada, kertas gambar biasa), bagi menjadi bidang-bidang yang besarnya terserah kalian. Ambil pula empat buah dadu, sebaiknya yang berbeda, kemudian tentukan dadu puluhan dan satuan sebanyak dua pasang. Ambil beberapa buah bidak sesuai jumlah pemain (minimal dua orang). Sebelumnya, rancang pula ceritanya sesuai imajinasi kalian.

Setelah persiapan bahan selesai, ambil undian untuk menentukan *master* dan *player*. *Master* harus menyiapkan selebar kopian papan permainan yang isinya adalah denah lokasi monster. Tentu saja, *master sheet* ini jangan sampai terlihat *player*. Jenis dan tipe monster silakan tentukan sendiri. Statistiknya cukup HP, ATP, DFP, dan AGL, tentukan sendiri (sebisa mungkin tidak terlalu kuat dan tidak terlalu lemah). Satu kotak ditempati hanya satu monster. Monster bisa bergerombol, asalkan jenisnya sama dan levelnya antara satu lebih rendah

¹ Di sinilah bahasa Inggris yang sebenarnya digunakan. Mungkin hanya Zion yang menggunakannya, karena di tempat lain belum ada yang menggunakan bahasa Inggris. Mungkin ada, namun padanan bahasanya masih terlalu kuno untuk bisa disebut bahasa Inggris.

sampai satu lebih tinggi dari level rata-rata gerombolan itu. Contoh, Goblin LV 5, Imp LV 4, dan Spider LV 3 masih bisa menjadi satu gerombolan.

Untuk *player*, mereka bebas memilih klasifikasi mereka sendiri. Tentu saja, semuanya dimulai dari level 1. Untuk naik level, EXP yang dibutuhkan sebanyak nilai level saat itu dikalikan 10. Jadi, misalkan A berada pada level 1, ia membutuhkan 10 EXP untuk bisa naik ke level 2. EXP yang didapat setelah pertarungan adalah 2 dipangkatkan level yang kalah. Aturan ini berlaku baik untuk *player* maupun untuk *master*.

“Lakukan sekarang,” jawab Ulotra. “Kami siap.”

Zarâchn pun menekan satu tombol dan tiba-tiba saja tanah yang mereka pijak berpetak-petak. Monster tidak bermunculan di mana-mana. “Lho? Katanya ada monster. Mana nih?” ujar Xath.

“Mereka bersembunyi. Kalian harus menemukan lokasi mereka satu per satu baru bisa melawan monster itu.”

“Caranya?”

“Kalian cukup melempar dadu ini. Sebelumnya, apakah kalian mau bergerak dalam satu kelompok atau sendiri-sendiri?”

“Satu kelompok saja,” ujar Xath cepat. “Nanti kalau ketemu monster yang kuat biar bisa melawan.”

“Baiklah. Lempar dadu ini. Kalian bisa bergerak beberapa petak sesuai nilai yang tertera di dadu itu. Boleh maju, mundur, ke kiri, ke kanan, bahkan miring. Tapi hati-hati, monster itu juga bergerak setelah giliran kalian habis.”

Catatan: Aturan yang nyaris sama digunakan juga untuk permainan manual ini. Bedanya, monster tidak bergerak sama sekali. Pertempuran dimulai saat *player* menginjak petak yang berisi monster, dan *master* harus memberitahukan jenis monster, levelnya, dan statistiknya. Kalau *player* kebetulan menginjak monster yang menjadi anggota salah satu kelompok, semua monster dalam kelompok itu akan muncul.

Ulotra dipilih menjadi pelempar dadu. Mereka sungguh beruntung, karena baru sekali langkah mereka langsung bertemu monster! Tak tanggung-tanggung enam kelelawar sekaligus! Pertarungan pun dimulai!

“Hei!” seru Xath. “Kenapa aku tidak bisa bergerak?”

“Sistem permainan ini adalah berdasarkan giliran,” kata Zarâchn. “Aku dan kalian akan melempar dadu bersamaan. Yang nilainya paling kecil mulai duluan. Kalau yang keluar 11, kalian mendapat bonus satu serangan, tapi kalau yang keluar 66, monster yang mendapat bonus satu serangan.”

Ulotra dan Zarâchn melempar dadu bersamaan. Keluarnya 33 dan 25. “Tanganku hari ini jelek amat toh,” gumam Ulotra. “Aku mulai duluan,” kata Zarâchn. “Bat, serang, Xath! Xath, kau harus melempar dadu bersamaku untuk menentukan kau bisa menahan serangan itu atau tidak.” Xath pun melempar, namun keluaranya 66! “Xath, tidak bisa mengeblok serangan!” seru Zarâchn. “Serang!”

Xath pun kewalahan menghadapi serangan kelelawar itu. Ia hendak melarikan diri, namun kakinya tak bisa bergerak. Mau tidak mau ia harus rela mukanya dicakar kelelawar itu. “Jangan khawatir!” ujar Zarâchn. “Luka itu hanya sementara. Setelah selesai permainan ini, kalian akan kembali seperti sedia kala.”

Catatan: Beginilah cara pertempuran dimulai. *Master* dan *player* bersamaan melempar dadu untuk menentukan siapa yang mulai duluan. Angka 11 menambah bonus *pre-emptive attack* pada *player* sementara 66 menambah bonus *pre-emptive attack* pada *master*.

Pada giliran *master*, ia harus memilih salah satu monsternya (urut dari AGL tertinggi), menyebutkan jenis serangannya (*physical* atau *magical*), apa efeknya, dan siapa tujuannya. Setelah itu, target dan *master* harus melempar dadu bersamaan. Apabila nilai dadu *master* lebih besar, serangannya penuh tanpa bisa ditahan. Sebaliknya, apabila nilai dadu target lebih besar, serangannya akan diserap sebagian (apabila DFP-nya masih lebih kecil dari ATP *master*) atau penuh (DFP-nya sama atau lebih besar dari ATP *master*).

Pada giliran *player*, AGL tertinggi akan memulai serangan lebih dahulu. Sama seperti pada *master*, *player* harus menyebutkan jenis serangannya dan targetnya. *Player* lain bisa memilih bertahan atau menyiapkan diri untuk giliran berikutnya. Setelah semuanya siap, saatnya *battle*!

Saat *battle*, baik *master* maupun *player* yang bersangkutan melempar dadu. Pada dadu si penyerang, nilai 11 menyatakan *critical hit*, artinya tidak bisa diblok dan bonus 50% serangan, sementara nilai 66 menyatakan *miss*. Pada dadu yang diserang, nilai 11 menyatakan *perfect dodge* (sama efeknya dengan nilai 66 pada dadu penyerang), sementara nilai 66 menyatakan *critical blow* (efeknya sama dengan nilai 11 pada dadu penyerang). Kalau kebetulan nilai dadu penyerang dan penahan sama, giliran mereka hilang.

Damage dihitung dengan selisih ATP penyerang dengan DFP yang diserang. Perhatikan contoh pada permainan Zarâchn berikut.

“Giliranmu, Fösh,” kata Zarâchn. Mereka pun melempar dadu, dan hasilnya 13 dan 54. “Tentu saja aku akan menyerang,” ujar Fösh. “ATP-ku 100 sementara DFP hewan itu hanya 20. Tapi, HP-nya 240, jadi aku akan butuh 3 giliran untuk bisa membunuh satu kelelawar (satu kali *damage* didapat dari 100, yaitu ATP Fösh, dikurangi 20, yaitu DFP kelelawar). Terlalu lama, jadi aku akan memilih pakai sihir saja.”

“Baiklah,” kata Zarâchn. “Daftar sihir yang boleh digunakan ada padaku. Lempar dadumu.” Entah bagaimana caranya Fösh bisa mendapatkan angka 66. “Hebat!” puji Zarâchn. “Kau mendapat sihir paling hebat untuk tingkatanmu! *Sudden death* untuk semua musuh dalam radius 24 kotak! Tapi kau harus melempar dadu sekali lagi, untuk menentukan apakah sihirmu berhasil atau tidak! Kau harus dapat angka 33 ke bawah!” Maka Fösh pun melempar dadu, dan hasilnya, menakutkan, 11! “Berhasil kan?” ujar Fösh sambil tersenyum. “Aku lakukan sihir itu. *Sudden death*!”

Catatan: Ini aturan terakhir. Sihir hanya bisa digunakan sekali, dan sebelumnya *master* harus menyiapkan 36 macam sihir untuk tiap *player* maupun untuk dirinya sendiri. Kalau seseorang ingin memakai sihir, ia harus melempar dadu untuk memilih sihirnya. Setelah itu, yang memakai sihir harus melempar dadu lagi untuk menentukan efektivitas sihirnya. Angka 33 ke bawah menyatakan serangan berhasil, angka 33 ke atas menyatakan serangan gagal, angka tepat 33 menyatakan kekuatannya hanya separuh, angka 11 memberi bonus 50% efektivitas serangan, dan, yang mengerikan, angka 66 membalikkan sihir kepada kelompoknya sendiri. Setelah digunakan, sihir itu dapat digunakan lagi setelah lewat 24 giliran. Silakan dicoba!! Kalau ada aturan yang kurang jelas, tanyakan saja!

Mereka bermain sampai cukup larut malam. Hasilnya, Xath, Myu, Karl, dan Zèrræ terdepak keluar karena kehabisan HP, sehingga mereka hanya bisa menonton sisanya bermain. “Mengasyikkan juga,” komentar Xath, “tapi susahny minta ampun! Gerakanku benar-benar terbatas!”

“Justru karena gerakan kita terbatas, kita harus pandai-pandai mengatur strategi,” kata Zarâchn. “Di situ seninya permainan ini! Ulotra, giliranmu!”

Tepat saat itu muncul satu monster yang cukup besar di hadapan Ulotra. “Monster apa itu?” tanya Ulotra.

“Aku tak tahu,” jawab Zarâchn. “Tak ada datanya di tempatku.”

“Kalau begitu, ITU MONSTER BENERAN!” teriak Ulotra. “Zarâchn, hentikan permainanny!”

Terlambat sedikit. Saat Zarâchn sedang sibuk mematikan alatny, monster itu sudah menyerang. Ulotra yang tak bisa bergerak karena belum selesai melempar dadu pun terlempar cukup jauh dengan luka sangat parah—karena saat itu levelny sedang ada di level 6. Quéssha pun segera memanggil Phôênix, namun gagal karena ia masih dalam pengaruh mesin. Terpaksa Xath menyerang dari jauh dengan Magma, namun gagal. Monster itu malah menyerap serangan Xath! “Makhluk apaan sih itu?” teriak Xath dengan kesal.

“Shâdöw,” kata Fösh. “Rupanya makhluk-makhluk dalam rawa-rawa itu sudah mencium kedatangan kita, dan aku merasakan hawa kematian yang amat kuat menyebar. Ini salah satunya. Kita tak bisa menyerangnya dengan serangan fisik. Ulotra, Zhaxmâr, hanya kalian yang bisa menyerangnya!”

“Kok cuma mereka berdua?” tanya Xath begonya.

“Ya jelas dong, bego!” sahut Karl sambil memberikan jentikan di kepala Xath. “Cuma mereka berdua yang Lír! Sisanya macam-macam kan? Èxsharaèn, kau bisa Quadra nggak?”

“Aku coba!” sahut Èxsharaèn yang baru teringat dia punya mantra sangat ampuh itu. Mempan sih, tapi kekuatan makhluk itu seakan-akan tak ada habis-habisny. Lebih dari 50 detik kemudian Èxsharaèn menyerah, “Sudah ah!” serunya sambil menghela napas. “Capek nih! Kuat banget to?”

Saat itu ia sedikit lengah. Makhluk berwujud lembaran tipis hitam itu perlahan menghilang, kemudian tanpa suara menghampiri Èxsharaèn. “Sudah hilang ya?” tanyanya lugu pada yang lain.

“Hati-hati Êxshan!” seru Fösh dari kejauhan. “Dia hanya menghilang sementara! Satu-satunya cara mengalahkannya yaitu menghidupkannya kembali! Cepat ke sini!”

“Aku belum punya mantra setinggi itu!” teriaknya, kemudian ia berlari mendekati kawan-kawannya. Ulotra sedang disembuhkan oleh Quéssha dengan bantuan Phôênix. Tak ada lagi yang bisa menyerang selain Zhaxmâr. Saat itu ia agak jauh dari Êxsharaèn karena posisi awalnya setelah permainan berakhir tadi. Tampaknya monster itu mulai mengalihkan perhatiannya pada Zhaxmâr. “Zhaxmâr, cepat ke sini!” teriak Fösh. “Kau sedang jadi sasarannya!”

“Aku akan menghadapinya!” teriak Zhaxmâr, tapi tepat saat itu makhluk itu menampakkan diri tepat di depan Zhaxmâr dan langsung menusukkan tangannya tembus ke dada Zhaxmâr. Mereka semua tercengang kaget saat makhluk itu menarik jantung Zhaxmâr keluar. Jantung itu masih segar dan berdenyut cepat. Zhaxmâr pun jatuh ke tanah dengan lubang menganga di dadanya mengucurkan darah segar, tatapan matanya kosong. Apa ia mati semudah itu?

“Kita harus cepat merebut jantung itu sebelum makhluk itu memakannya!” teriak Fösh kesetanan. “Kalau tidak, Zhaxmâr akan benar-benar mati! Ulotra! Kau sudah baikan?”

“Belum,” jawab Ulotra lirih. “Aku berusaha semampuku!” ujar Quéssha dengan khawatir; ia terlihat sedikit menangis. “Phôênix, kau hadapi dia dulu!”

“Akan lebih baik kalau kau bisa memanggil Guard-i-ru Lír, tapi aku akan coba dulu.” Phôênix pun terbang dan menyerang Shâdöw. “Rebut jantungnya saja, tapi hati-hati!” teriak Fösh dari kejauhan. “Jangan sampai jantungnya pecah! Sial! Apa tak ada yang bisa kita lakukan?!”

“Mungkin saatnya aku membantu,” kata Zarâchn. “Aku juga berelemen Lír, tapi sihirku masih jauh di bawah kalian. Yang ini sihir baru, jadi aku tidak terlalu berharap akan berhasil.” Entah dari mana asalnya ia mengeluarkan selebar kartu, melemparnya ke arah Shâdöw, dan berteriak, “SEALING SWORDS OF LIGHT²!”

Tiba-tiba kartu itu bersinar terang dan menghilang. Sebagai gantinya, muncul pedang-pedang sinar tepat di atas Shâdöw dan jatuh ke tanah, membuat semacam penjara yang mencegah Shâdöw melarikan diri. Phôênix pun mendekat dan mengambil jantung Zhaxmâr. Seakan tahu apa yang harus ia lakukan, ia memasukkan kembali jantung itu ke dada Zhaxmâr, dan kemudian ia menyanyi sedih. Air matanya menetes ke lubang di dada Zhaxmâr, dan lubang itu pun perlahan menutup. Setelah lukanya sembuh, Phôênix membawa Zhaxmâr kembali ke kawan-kawannya. Tubuhnya tidak terluka sama sekali, hanya saja jiwanya kosong. “Aku memang sudah menyembuhkan lukanya, tapi jiwanya tidak,” kata Phôênix. “Jiwanya sudah keluar dari tubuhnya dan sekarang entah di mana. Mungkin ia akan dijemput ke Negeri Orang Mati.”

² Padanan katanya dalam Universa i Lingua ada namun cukup panjang dan terkesan dipaksakan. Sebenarnya ini bukan murni sihir, namun teknologi maju dari Zion. Sihir ini dapat menyegel musuh agar tidak bisa menyerang atau melarikan diri untuk sementara waktu. Efeknya dimunculkan dengan sebuah kartu sekali pakai. Sihir serupa belum pernah ditemukan di Gaia.

“Lalu, apa yang harus kami lakukan sekarang?” kata Fösh khawatir. “Dia Yang Terpilih, tak mungkin ia mati semudah itu!”

“Panggillah Guard-i-ru *Lír*,” kata Phōênix. “Ia bisa membatalkan kepergian seseorang ke Negeri Orang Mati, tapi itu hanya jika garis hidupnya memang menyatakan bahwa belum saatnya ia mati.”

“Itu bisa kuurus,” kata Ulotra. “Aku akan mencobanya nanti. Tapi, sekarang, saatnya menghidupkan lagi bajingan tengik itu!” Ia sudah sembuh, walau belum sepenuhnya pulih, dan ia diliputi kemarahan luar biasa. “Aku akan beri dia pelajaran, siapa yang berkuasa di dunia ini. Final i Résurrècthun³!”

“*Ku-combo i magus!*” sahut Fösh. “*Spiritum i Dèstructa*!”⁴”

Combo i magus itu tampaknya kali ini berhasil dengan baik. Sihir Ulotra bekerja lebih dahulu membunuh Shâdöw dan mengeluarkan jiwanya, kemudian dengan cepat sihir Fösh merenggut jiwa Shâdöw dan langsung melemparnya ke Negeri Orang Mati. Selesailah sudah. Bagaimana dengan nasib Zhaxmâr?

Ulotra mencoba kembali Final i Résurrècthun-nya pada Zhaxmâr, namun tidak berhasil. Memang, tubuh Zhaxmâr menjadi tidak sedingin tadi, namun jiwanya tidak kembali. “Percuma,” kata Phōênix. “Aku melihat jiwanya keluar tadi, dan tampaknya ia sudah dijemput Penjaga Negeri Orang Mati. Kita hanya punya waktu 24 jam sebelum jiwanya ditahan di sana untuk selamanya.”

“Lalu, apa yang harus kita lakukan?” tanya Ulotra kebingungan. “Di mana negeri itu? Memang kami harus pergi ke sana, tapi aku tak pernah menyangka Zhaxmâr akan pergi sendirian! Belum saatnya bagi dia meninggalkan negeri itu!”

“Panggillah Hollían-Ængelus,” kata Phōênix. “Hanya Guard-i-ru *Lír* yang mampu mencegah kematian orang mati. Tapi jelas, belum ada di antara kalian yang bisa memanggilnya. Aku tak mungkin pula memanggilnya seperti yang aku lakukan pada Shíva dulu, karena aku tidak satu elemen akar.”

“Tapi bukankah kau sedikit punya elemen cahaya?” tanya Quéshe sesenggukan sambil memeluk tubuh Zhaxmâr.

“Sedikit,” kata Phōênix menghela napas.

“Apa tidak ada cara lain?” tanya Karl. “Apa tidak ada mantra untuk itu?”

“Seandainya ada, dunia ini akan penuh dengan makhluk hidup yang sudah mati,” kata Phōênix. “Semuanya terserah pada Yang Mengatur Di Atas. Bahkan aku, roh alam pun tidak punya kuasa atas itu.”

“Jadi kita hanya bisa menunggu... keajaiban?” kata Èxsharaèn.

“Berharaplah.”

Malam itu berlalu dalam keheningan dan kesunyian yang mendalam. Semuanya sedih kehilangan Zhaxmâr, walau mereka masih punya waktu

³ Mantra penyembuh level 30+, atau mantra Résurrècthun level A, mengembalikan HP, LP, VIT, dan STR secara penuh. Tentu saja, bagi makhluk *undead*, ini membawa pada kematian mereka. Efeknya sama seperti air mata Phōênix seperti yang dilakukan Phōênix tadi.

⁴ Kebalikan dari Final i Résurrècthun, mantra level A ini justru membawa kematian pada semua makhluk, tak terkecuali makhluk *undead*. Mantra ini bekerja dengan seakan-akan menghancurkan jiwa yang tidak memiliki tubuh atau yang baru saja keluar dari tubuh makhluk hidup. Yang terjadi sebenarnya, mantra ini mengirim jiwa itu langsung ke Negeri Orang Mati. Tak ada penangkal untuk mantra ini, dan biasanya hanya Penjaga Alam Orang Mati saja yang bisa melakukannya. Entah dari mana Fösh bisa melakukannya.

sebanyak setengah hari untuk berharap. Mereka seakan patah semangat menghadapi kenyataan bahwa satu Sang Terpilih telah tiada. Apakah Zhaxmâr memang tidak ditakdirkan untuk itu...

Ëxsharaën mulai menyangsikan kebenaran Ramalan. Jelas-jelas di situ dikatakan Zhaxmâr adalah salah satu Yang Terpilih. Bagaimana bisa ia mati semudah itu? Ia terus memejamkan mata di dekat tubuh Zhaxmâr, mencoba merasakan aura kehidupan dari tubuhnya, namun sia-sia. Tak ada hawa kehidupan sama sekali; yang ada hanya udara dingin. Quéssha masih belum bisa melupakan rasa sedihnya dan terus menangis seharian itu. Lainnya pun bermuram durja. Hari itu mereka tidak berangkat ke mana-mana sama sekali.

Ulotra mencoba memanggil Hollían-Ængelus, namun ia tidak berhasil karena ia tidak tahu caranya. Seharian itu ia hanya berpikir mencari jalan keluar untuk menyelamatkan Zhaxmâr. Phõênix tetap belum bersedia memanggil Hollían-Ængelus karena itu melawan hukum. Tak ada lagi yang bisa mereka lakukan.

Matahari hampir terbenam saat tiba-tiba Fösh merasakan kedatangan kekuatan kegelapan lain. “Ada yang datang,” katanya. “Aku rasa Penjaga Negeri Orang Mati.”

Mereka semua ketakutan mendengar nama itu. Penjaga sudah menjemput jiwa Zhaxmâr; sekarang siapa lagi? Tiba-tiba saja Xath membulatkan tekad: *Kalau ia meminta satu orang lagi, lebih baik aku pergi. Aku akan pergi menyelamatkan Zhaxmâr, kalau perlu dengan menukar nyawaku.* Tapi, nampaknya itu tak perlu ia lakukan.

“Apa yang kauinginkan?” kata Fösh menyambut Penjaga. Hanya ada dua Penjaga, semuanya berpakaian jubah hitam yang menutupi seluruh tubuh mereka dan nyaris tidak bermuka. Sayap mereka lebar dan besar, berwarna hitam pula, nampak begitu megah sekaligus mencekam. Saat itu, Ëxsharaën merasakan kehadiran jiwa Zhaxmâr, walau samar-samar.

“Kami datang mengembalikan kawanmu,” kata seorang Penjaga. “Namanya memang tertulis di Buku Kematian, namun Zhaxmâr yang lain. Kami keliru mengambil orang.”

“Bagaimana bisa kalian keliru mengambil nyawa orang sementara kalian sendiri Penjaga Negeri Orang Mati?” tanya Fösh sinis dan tegas.

“Bahkan dewa pun bisa membuat kesalahan,” kata Penjaga kedua. “Namanya memang sama, namun di buku kami tertulis Zhaxmâr yang berusia 71 tahun, bukan yang 17 tahun, mati kemarin. Penyebabnya memang sama, dibunuh Shâdöw, dan kemarin ada dua kejadian yang sama, kebetulan keduanya bernama Zhaxmâr. Namun kami sudah menelitinya dan bukan Zhaxmâr yang ini yang seharusnya mati kemarin. Usianya masih panjang, walau aku kurang suka itu, dan katanya ia akan melakukan sesuatu yang besar. Kalian masih menyimpan tubuhnya?”

Tanpa banyak disuruh beberapa orang segera mengambil tubuh Zhaxmâr yang mulai mendingin dan meletakkannya di atas rumput. Kedua Penjaga itu mengucapkan sebuah mantra, yang anehnya Fösh kenali sebagai Réspiritum⁵.

⁵ Kebalikan mantra Spiritum i Dèstructa. Mantra ini hanya diucapkan dan hanya bisa dilakukan oleh Penjaga Negeri Orang Mati. Nyaris tidak ada yang tahu mantra ini.

Tak terlalu lama muncul seberkas cahaya terang. Èxsharaèn pun merasakan jiwa Zhaxmâr mulai menguat. Mereka semua melihat semacam gumpalan asap putih kembali memasuki tubuh Zhaxmâr. “Rawat dia dengan mantra penyembuh. Satu jam lagi dia akan sadar,” kata salah satu Penjaga.

“Sebelum kami pergi, ada satu orang di sini yang mengenali mantra-mantra kami,” kata Penjaga yang lain. Semua orang kembali ketakutan. Orang yang mengenali mantra-mantra Penjaga berarti kelak ia akan menjadi salah satu Penjaga juga. Para Penjaga hidupnya kekal dan tidak bisa dibunuh. Orang yang demikian lambat laun akan menguasai mantra-mantra itu. Setelah ia menguasai semuanya (total ada 6 mantra), ia akan menjadi Penjaga untuk selamanya. Semua Penjaga berelemen Dârlír, dan menurut desas-desus mereka bekerja sama dengan setan untuk merenggut nyawa orang, maka kedatangan mereka sangat ditakuti dan dibenci.

“Aku siap kalau aku kelak ditakdirkan menjadi Penjaga,” seru Fösh tiba-tiba. Semua orang terhenyak mendengar ucapan itu. “Keluargaku telah menjadi Penjaga secara turun-temurun, dan aku menerima takdir itu. Lama tak berjumpa, Ayah.”

Semua orang lebih terkejut lagi setelah mendengar sapaan itu. Bahkan kawan-kawan terdekat Fösh tak percaya mendengarnya. Mereka tak pernah mendengar tentang orang tua Fösh. Ia dari dulu selalu mengatakan orang tuanya telah meninggal. Ia tak pernah mengatakan ayahnya adalah salah seorang Penjaga.

“Rupanya kau sehat-sehat saja,” ujar ayah Fösh sambil membuka kerudung yang menutupi wajahnya. Semua orang berpaling saat sang Penjaga membuka kerudungnya, hanya beberapa yang berani dan penasaran mencoba mengintip bagaimana wajah seorang Penjaga. Ternyata tak ada bedanya. “Ayah masih seperti dulu, seperti yang kuingat,” kata Fösh sambil memeluk ayahnya. “Aku rindu berkumpul bersama Ayah dan Ibu.”

“Kalau saatnya tiba nanti Nak, kau akan berkumpul kembali bersama kami,” kata ayah Fösh. “Tapi, saat itu belum tiba. Aku mendengarnya sendiri dari Penguasa, kau akan masuk Negeri Orang Mati dua kali. Yang pertama untuk melakukan tugasmu bersama kawan-kawanmu. Yang kedua, barulah kau akan menjadi Penjaga. Saat itu masih lama berselang. jadi sabarlah.”

“Sampai kapan pun aku akan menanti saat itu, Ayah,” kata Fösh pelan. “Sampai kapan pun aku akan tetap menunggu.”

“Selagi menunggu saat itu, belajarlah mantra-mantra Penjaga, Nak.” Ayah Fösh kemudian mengambil sesuatu dari jubahnya dan menyerahkannya pada Fösh. “Sudah saatnya kau mempelajari mantra-mantra ini. Penguasa sendiri yang menyuruhku memberikannya padamu sekarang. Katanya, kelak kau akan menggantikan dirinya berkuasa di Negeri Orang Mati. Aku katakan padamu, janganlah terlalu percaya akan perkataanku barusan. Kau harus belajar dan mempertinggi ilmumu setinggi mungkin. Kau akan menjadi seorang yang berguna untuk dirimu dan kawan-kawanmu. Hanya kau yang diizinkan untuk mempelajari mantra-mantra Penjaga sebelum waktunya.”

“Waktunya kita pergi,” ujar Penjaga yang satunya. “Sudah selesai?”

“Aku pergi dulu. Aku akan merindukanmu.”

“Aku juga, Ayah.” Mereka berpelukan sekali lagi sebelum akhirnya ayahnya dan kawannya benar-benar pergi meninggalkan mereka.

Satu jam kemudian, Zhaxmâr mulai sadar. Semua orang kembali bergembira atas hal ini. Mantra-mantra penyembuh sudah diberikan semua, dan Zhaxmâr serasa baru bangun tidur saja. Tapi, ia takkan bisa melupakan pengalaman itu.

“Seperti apa Negeri Orang Mati?” tanya Ulotra tertarik sehari kemudian. Pagi hari berikutnya mereka langsung melintasi rawa-rawa berhantu itu, dan untungnya tak ada yang mengganggu mereka sama sekali. Saat itu kembali sudah malam hari, dan mereka semua berkumpul mendengarkan cerita Zhaxmâr.

“Aku tak terlalu ingat,” kata Zhaxmâr, “namun rasanya mengerikan. Jiwa orang mati di mana-mana, melayang-layang begitu saja. Ada yang menakutkan, ada yang sedih, ada yang gembira, pokoknya semua bercampur di situ. Aneh ya, padahal kelak nanti kita juga akan ke sana, tapi sekarang mendengar namanya saja kita takut bukan main.” Mau tak mau semuanya setuju mendengar perkataannya barusan.

“Aku tak menyalahkanmu kalau kau tak melakukannya, tapi sempatkah kau mencari Trihollán di sana?” tanya Ëxsharaèn.

“Ah!” ujar Zhaxmâr sambil menepuk dahinya. “Iya juga ya! Seharusnya seharian kemarin aku mencoba mencarinya! Bodoh benar aku!”

“Tak apa lah,” kata Ëxsharaèn kalem. “Kau pasti kaget setengah mati waktu kau masuk negeri itu. Yang penting, kau ingat letaknya?”

“Mungkin,” jawab Zhaxmâr. “Yang aku ingat, aku dibawa tinggi sekali, mungkin melebihi langit, tapi aku ingat betul waktu itu aku menginjak tanah. Mungkin gunung yang sangat tinggi. Tidak ada tumbuhan sama sekali, hanya ada tanah gersang. Langitnya keunguan dan sesekali ada petir menyambar. Ada pintu gerbang masuk ke negeri itu. Lainnya aku tidak ingat.”

“Akan sangat tidak masuk akal kalau mereka tidak menghapus sedikit ingatan Zhaxmâr,” kata Fösh. “Aku pernah dengar sendiri dari ayahku, orang yang belum waktunya masuk Negeri Orang Mati akan dihapus sedikit ingatannya akan negeri itu, jadi mereka takkan mengalami mimpi buruk berkepanjangan sesudahnya.”

“Aku berharap aku takkan mimpi buruk malam ini,” sahut Zhaxmâr. “Aku sudah lelah.”

“Tidurlah,” kata Fösh. “Biar kami yang berjaga.”

Minggu kelima hingga kedelapan, nyaris tak ada kejadian apa-apa. Mereka sudah menempuh setengah perjalanan menuju Vashnu. Cuaca mulai menghangat karena mereka mulai memasuki zona iklim tropis, sehingga mereka sudah mulai terlepas dari dinginnya salju dan angin musim dingin. Hanya saja, sekarang di zona tropis sedang puncak musim hujan. Setiap hari hujan selalu menyertai mereka, sehingga mereka harus selalu berkuda dalam hujan. Tentu saja, dalam beberapa hari selalu ada yang sakit, sehingga kadang-kadang dalam sehari mereka tidak berjalan sama sekali.

Memasuki minggu kesembilan, berarti bulan kesebelas hampir berakhir dalam penanggalan Gaia, mereka harus memutar dari serangkaian pegunungan yang menghadang mereka. Membutuhkan waktu seminggu lebih untuk memutari pegunungan itu, karena pegunungan itu lumayan panjang membentang dari timur ke barat.

Minggu kesebelas, mereka mulai mendekati kawasan laut. Kawan-kawan kita meminta izin sebentar untuk menikmati laut, karena, jujur saja, tak ada yang pernah melihat laut. Maka, selama tiga hari mereka bermalam di tepi pantai. Walau selama tiga hari itu hujan tetap turun, untungnya hujan turun malam hari, jadi siang harinya mereka bisa bermain-main di pantai. "Tapi, agak panas ya di sini!" komentar Xath.

Minggu keduabelas dan ketigabelas, mereka meninggalkan kawasan laut untuk sementara. Desa-desa kecil mulai nampak, walaupun daerah kekuasaan Vashnu belum sampai ke desa-desa kecil itu. Perjalanan mereka tetap aman-aman saja, walau penduduk desa sempat mengerumuni Ëxsharaën dan teman-temannya.

Minggu keempatbelas, mereka mulai mendekati Vashnu. Masalah kembali muncul. Mereka harus menyeberangi sungai yang cukup lebar namun dangkal. Permasalahannya bukan di situ. Sungai itu ada di dalam area sarang penyamun yang terkenal bengis dan sampai sekarang belum bisa diatasi pihak manapun, termasuk Vashnu sendiri yang cukup dekat dari lokasi itu. Penyamun itu biasa menyerang saat korban menyeberangi sungai itu. Keadaan tepi sungai yang cukup rimbun oleh pohon dan semak-semak membantu banyak aksi kawanan penyamun itu. Zarâchn dan pasukannya juga diserang saat mereka akan ke Lîghtran dan mereka kehilangan cukup banyak barang. Apakah kali ini mereka bisa menghadapi kawanan penyamun itu?

"Hati-hati!" perintah Zarâchn pada pasukan di depannya. Semua menyahut dengan pelan, pesimis mereka akan selamat. Terakhir kali, beberapa orang terbunuh sia-sia karena mencoba melawan, kebanyakan karena terbawa arus. Sekarang, bagaimana mereka akan menghadapi kawanan penyamun itu?

"Sembunyikan barang pribadi?" kata Ulotra. "Ada pencuri di sini?"

"Kurang lebihnya begitu," kata Zarâchn. "Mereka tak segan-segan membunuh."

"Kasus ni!" ujar Xath. "Udah lama aku nggak ngatasi yang begini!"

"Masalahnya, kita cuma berenam sekarang," kata Karl. "Coba berame-rame seperti dulu, mungkin bisa."

"Dicoba dulu," kata Ëxsharaën, seperti biasa, memberi semangat. "Bagaimana cara mereka menyerang kita?" tanyanya pada Zarâchn. Pertanyaan itu tak perlu dijawab karena tiba-tiba salah seorang dari mereka jatuh ke sungai begitu saja. "Pendekatan diam-diam dan tiba-tiba," lanjut Zarâchn.

Fösh segera membuat *barrier*, namun Zarâchn mencegahnya. "Aku tak tahu bagaimana caranya, mereka bisa menembus kubah pelindung yang kita buat. Aku curiga ada bantuan dari Negeri Tanpa Sihir, karena aku pernah melihat yang seperti itu di sana..."

“Percayalah padaku,” potong Fösh. “Aku tahu yang harus aku lakukan. Biarkan mereka menggunakan kekuatan mereka dan kita menggunakan kekuatan kita, dan lihat siapa yang menang.” Ia membuat sebuah kubah pelindung, dan mereka semua terkesima karenanya. Mereka memang diselimuti kubah, namun di luar semuanya justru berwarna ungu kehitaman. Di dalam warna-warna tetap begitu apa adanya. “Ap...apa... apa ini?” ujar Ulotra terbata-bata. “Hawanya... dingin... gelap... tak ada kehidupan...”

“Aku harap kau bisa bertahan sebentar, Ulotra, dan yang lain, karena jelas sekali ini sihir hitam,” kata Fösh sambil tersenyum. “Ini Invèrta i Barrium. Kalau biasanya kita yang harus berlindung, kali ini mereka yang harus melindungi diri mereka sendiri. Lihat.”

Mereka semua melihat ke sekeliling mereka. Bahkan yang belum percaya akan hantu dan setan menjadi percaya setelahnya. Seakan-akan dibangkitkan dari alam kubur, roh-roh gentayangan dan tengkorak-tengkorak menguning melapuk dimakan usia muncul dari mana-mana. Tak terlalu lama kemudian terdengar teriakan manusia dari mana-mana dan para penyamun itu mulai menampakkan diri, kocar-kacir melarikan diri untuk menghindari kawanan hantu itu. Beberapa mencoba menerobos ke dalam kubah lain tempat Fösh dan yang lain sekarang berada, namun tiap kali mereka mencoba, seakan-akan ada kekuatan mahabesar yang menolak dan melempar mereka kembali. Begitu terus sampai akhirnya mereka menghilang dari pandangan. Fösh melepas mantranya dan semuanya kembali seperti biasa. Tak ada lagi roh-roh gentayangan. Warna-warna kembali seperti semula mereka diciptakan. “Bagaimana kau melakukannya?” tanya Èxsharaèn.

“Tak perlu kuberitahukan sekarang,” jawab Fösh enteng.

Minggu kelimabelas pun tiba dan akhir tahun menjelang. Akhirnya, setelah tiga bulan lamanya mereka berjalan mengarungi dataran yang luas, mereka sampai di Vashnu. Kerajaan pelabuhan mungil itu tampak megah di balik perbukitan dan gundukan pasir pantai. Dari ujung perbatasan pun mereka bisa melihat lautan menghampar luas. Tak jauh dari lepas pantai ada sebuah pulau, namun itu ada cukup jauh dari pelabuhan utama yang seakan tak pernah berhenti bekerja menerima dan melepas kapal ke dan dari Vashnu.

Baru saja mereka akan memasuki wilayah Vashnu ketika sepasukan prajurit berhenti menghadang mereka. Salah seorang komandan maju dan mengeluarkan sepucuk surat dan membacanya: “Atas perintah Jenderal Garrâck, Wakil Jenderal Zarâchn 14-M, ditangkap atas tuduhan percobaan kudeta. Harap ikut dengan kami sekarang. Pertanggungjawaban dan pembelaan akan dilakukan apabila sudah waktunya, bila tidak ada pengacara akan disediakan.” Tanpa banyak perlawanan berarti Zarâchn ditangkap. “Kenapa nih?” tanya Xath. “Kenapa dia ditangkap begitu saja? Kenapa kalian tidak melawan?”

“Terlalu berat,” kata salah satu anggota pasukan Zarâchn. “Garrâck itu saingan beratnya sejak dari dulu. Aku tak tahu cerita lengkapnya, tapi rasanya selama berbulan-bulan kami pergi terjadi sesuatu di Vashnu. Aku rasa Garrâck memfitnah Zarâchn.”

“Trus, kalian diam aja?” tanya Xath. “Gimana sih? Ngelawan dong!”

“Nggak bisa begitu. Pendukungnya terlalu banyak. Kalau kita melawan sekarang, malah habis kita. Lebih baik kita cari kelemahannya dulu, trus beri tahu ke publik. Selagi itu, kita himpun kekuatan untuk melawannya. Kalau bisa.”

“Kenapa kalau bisa?” tanya Ulotra. “Dicoba dulu dong!” kata Èxsharaèn, seperti biasa, memberi semangat.

“Kita hanya punya waktu 7 hari sebelum pengadilan memutuskan,” kata seorang pengawal lainnya.

“Tapi, kenapa kita nggak ditangkap?” tanya Zhaxmâr.

“Mungkin karena jumlah kita terlalu kecil, jadi dibiarkan saja,” ujar Fösh. “Untung kamu nggak ditangkap, Zhaxmâr! Tampilanmu mencurigakan lho!” Semuanya tertawa. “Sekarang, gimana nih?”

[Kembali ke daftar isi.](#)