

Chapter 31

Wind of Darkness

Hari itu masih saja panas. Matahari belum juga di atas kepala ketika pesawat Fösh melintasi wilayah Grân Manâa. Subkingdom ini cukup padat, sehingga mereka agak kebingungan mencari tempat mendarat. Akhirnya, setelah lama berputar-putar di udara sehati-hati mungkin agar tak ada yang melihat, mereka mendapat tempat di sebuah bukit tak jauh dari Zarlûx Ümna, walaupun sebenarnya itu daerah pemukiman bangsa Höbbit. Toh, Fösh dan ketiga orang lainnya hanya sebentar mendarat lalu segera meninggalkan tempat itu sementara pesawat itu segera membubung lagi ke udara dan mengawasi mereka dari ketinggian. Tak terlalu lama berjalan, mereka sampai di Zarlûx Ümna.

“Panas amat ya,” komentar Fösh saat memasuki Zarlûx Ümna. “Nggak ada angin nih...” Mereka berempat melihat sekeliling. Wilayah Zarlûx Ümna masih terlihat asri: desa kecil ini memiliki banyak sawah dan perkebunan, pepohonan masih banyak terlihat di mana-mana, rumah-rumah sederhana para petani terbuat dari kayu pilihan terbaik dan terkuat, yang tersusun cukup berjauhan satu sama lain. “Sekarang, kita mau apa?” tanya Fösh.

“Kau kan polisi, jadi kukira kau tahu apa yang akan kita lakukan selanjutnya,” kata Bisk, anak buah Zarâchn yang paling besar di antara mereka.

“Aku belum punya rencana,” kata Fösh pelan. “Kita kan harus mengetahui dulu apa yang terjadi di sini, baru kita menyusun rencana.”

“Dari mana kita akan mencari informasi?” tanya Bisk. “Ya ampun, panasnya! Kita cari tempat yang sedikit teduh dulu! Cari rumah makan yuk!”

“Kau ini cuma bisa mikirin makanan aja deh!” omel Landra, kawannya. “Sesekali diet napa! Liat tuh, perutmu udah sebesar itu!”

“Paling nggak, di sana pasti ada minuman dingin!” ujar Bisk membela diri. “Siapa yang mau makan?”

“Paling-paling...,” ujar Landra, namun ucapannya terpotong sesuatu yang bergerak cukup cepat melintasi mereka, membuat aliran angin berhembus melewati mereka. “Yah, lumayan sejuk sih, tapi apa itu?” ujar Landra kemudian.

“Cuma orang Ær yang sedang buru-buru,” kata Fösh.

“Memangnya kelihatan?” tanya Bisk tak percaya.

“Jangan ragukan penglihatanku,” ujar Fösh membanggakan penglihatannya yang memang sangat tajam itu. “Kalau tidak percaya, akan kubawa dia ke sini.” Sebelum yang lain sempat mencegah, Fösh sudah berlari mengejar orang Ær itu. Mereka bertiga tercengang karena ternyata Fösh jauh lebih cepat dari orang Ær itu, dan hanya dalam sekejap orang itu tersusul, namun itu lebih-lebih karena orang itu berhenti. Dikiranya ia dikejar-kejar polisi karena melakukan kesalahan, itu sebabnya ia berhenti dan bertanya, “Ada apa mengejarku... Rupanya kau bukan dari sini, ya?”

“Aku memang bukan dari sini,” kata Fösh. “Aku dari Xanâdhí, di Chad Dulûm sana. Jauh memang dari sini. Maaf kalau aku menghentikanmu, tapi aku ingin membuktikan kalau kau orang Ær.”

“Aku memang orang Ær,” kata orang itu sementara Bisk dan yang lain datang terengah-engah, rupanya mereka juga berlari. “Kau bisa melihatku? Jarang ada yang bisa melihatku di saat aku sedang berlari seperti itu.”

“Tak ada orang lain yang bisa berlari secepat itu selain orang Ær,” kata Fösh.

“Ah, tentu saja!” ujar orang itu sambil tertawa kecil. “Tapi aku salut, kau sanggup mengejarku. Kau pasti juga orang Ær.”

“Aku orang Pyur i Dâr, level 86. Namaku Fösh,” kata Fösh sekalian memperkenalkan diri. “Kalau kau tidak keberatan, aku ingin tanya-tanya sesuatu, karena aku masih baru di sini.”

“Wah, baru kali ini aku bertemu orang Pyur i Dâr! Tidak ada satupun di sini. Oh ya, namaku Dhranèff, level 37,” ujar orang itu. “Aku sebenarnya ingin sekali menjawab pertanyaanmu, tapi aku sibuk sekarang ini. Aku harus mengantarkan obat ini sebelum dingin, dan sepertinya obat ini sudah *agak* dingin. Tapi jangan khawatir, rumahnya sudah dekat. Kalau kau mau, tunggu saja di sini. Aku takkan lama. Setelah selesai mengantarkan obat ini, aku sudah bebas kerjaan kok.”

“Kami akan menunggu,” kata Fösh. “Sebelumnya, di mana rumah makan terdekat?”

“Lurus saja, nanti setelah melewati sungai kecil belok kiri. Jalan sebentar dan kalian akan menemukannya. Kalau begitu, aku akan menyusul ke sana.” Selesai mengucapkan itu, Dhranèff segera melesat pergi, meninggalkan angin dan sedikit debu beterbangan. “Ayo,” kata Fösh pada Bisk. “Katanya kau ingin minuman dingin.”

“Maaf, tapi sementara ini kami tidak menyediakan minuman dingin,” ujar pemilik rumah makan tepi sungai itu. “Udara akhir-akhir ini terlalu panas bagi es-es kami dan semuanya meleleh. Kalau kau ingin es, carilah orang Ir atau Frör, dan minta mereka merapal mantra es. Tapi kami tidak menyediakan orang-orang seperti itu di sini.”

“Lain kali sedia dong!” keluh Bisk. “Aku kehausan setengah mati.”

“Dengan biaya tambahan,” ujar si pemilik rumah makan sambil tersenyum, “kami bisa mencarikan satu. Hanya lima puluh Râsh.”

“Apalah! Berikan empat!” kata Bisk.

“Dengan begitu, tambah dua ratus Râsh,” kata pemilik rumah makan.

“APA? DUA RATUS? LIMA PULUH! Enak saja! Kau mau memeras kami atau bagaimana?” omel Bisk. Saat itu, Dhranèff datang dan masuk ke dalam. “Kalau tetap dua ratus, batalkan!”

“Baik, pesanan dibatalkan,” kata si pemilik rumah makan. “Mau dingin, harus bayar mahal! Yang dingin-dingin sudah langka di sini.”

“Rumah makan apa ini, komersil banget!” gerutu Bisk. “Ayo, kita pergi saja!” Mereka berempat keluar diikuti Dhranèff. “Di sini memang cukup mahal,”

kata Dhranèff, “dan pelayanannya tidak terlalu memuaskan. Gitu-gitu, kadang-kadang laris lho! Yang murah ada di seberangnya persis. Mau masuk?”

“Kalau semahal tadi, nggak usah deh!” ujar Bisk.

“Aku jamin, yang ini super murah!” ujar Dhranèff sedikit promosi. “Mumpung aku juga lapar nih!”

“Jadi, kenapa di sini panas sekali?” tanya Fösh. “Maksudku, di desamu rata-rata. Di sini sejuk sekali, dibanding di luar tadi.”

“Di sini mereka memakai semacam alat yang bisa menimbulkan angin,” jawab Dhranèff. “Katanya sih, ada suatu kristal yang bisa memberikan tenaga untuk memutar kinciran, yang akan menimbulkan angin. Aku sendiri juga tak tahu kenapa tiba-tiba angin di desa ini tiba-tiba saja berhenti berhembus. Jadinya, di sini panas bukan main. Minuman dingin jadi laris di mana-mana, dan orang-orang *Ær* dan *Frör* sering diminta menyejukkan udara. Aku sedang menyelidikinya.”

“Memang di sini tidak ada polisi? Aku tidak melihat kantornya di sekitar sini.”

“Hanya ada tiga, itupun mereka berbaur dengan para penjaga yang cuma ada lima. Desa ini cukup tenang kok, jarang terjadi kejahatan. Makanya tadi aku sempat ketakutan waktu kaukejar.”

“Bukan maksudku menakutimu,” kata Fösh. “Apa mereka tidak menyelidikinya?”

“Kukira tidak, atau belum,” jawab Dhranèff. “Aku sudah mencoba bertanya pada mereka, dan mereka menjawab, ‘Bagaimana bisa menyelidiki kalau cuma ada tiga orang polisi di sini? Kami kekurangan tenaga.’ Makanya, terpaksa aku yang menyelidikinya, walaupun diam-diam.”

“Hasilnya?” tanya Fösh tertarik.

“Belum ada,” ujar Dhranèff mendesah, membuat Bisk, Landra, dan Tam kehilangan semangat. “Tidak ada petunjuk sama sekali, tapi kuduga ada orang luar yang melakukannya.”

“Aku akan membantumu. Kalau perlu, kita tarik ketiga polisi itu masuk. Biar mereka ada kerjaan,” kata Fösh. “Masalah ini terlalu rumit dan berbahaya untuk diurus seorang diri.”

“Memangnya seberbahaya itu?” tanya Dhranèff balik.

“Ada indikasi orang luar yang melakukan ini,” kata Fösh. “Dan mereka sedang merencanakan sesuatu yang lebih gelap. Kalau kau pernah mendengar kisah Thurin, bersiaplah, karena Thurin kedua akan datang segera.”

“Aku pernah mendengarnya,” gumam Dhranèff. “Banyak juga yang meramalkan begitu sejak lama, tapi tidak pernah ada yang benar.”

“Kalau begitu, percayalah sekarang. Aku adalah salah satu kawan dari Yang Terpilih Trihörrèan, kalau juga kau pernah mendengar kisahnya. Kami semua menduga kerajaan gelap dari utara jauh sana yang melakukan semua ini. Xhazqun.”

“Tapi, kalau memang benar begitu, kenapa mereka hanya menyerang kerajaan kita?” tanya Dhranèff. “Mestinya kan seluruh dunia.”

“Itu karena satu hal. Kerajaan kita menyimpan salah satu dari yang mereka cari.” Lalu, Fösh menceritakan semua dari awal: tentang kelahiran Trihörrèan, tentang usaha Xhazqun mencari ketujuh kunci pembuka pintu penyimpan Blâd Zurdhüm, tentang Ramalam Vandhuln 45 dan 46, dan banyak lagi. Tanpa disadari, beberapa orang yang berada di dekat mereka tidak sengaja mendengarkan percakapan mereka dan ikut mendengarkan. Selesai Fösh bercerita, meja mereka dikerubungi kira-kira lima puluh orang yang mendengarkan dengan berbagai macam perasaan: ngeri, takut, namun sekaligus senang karena pahlawan legendaris Trihörrèan baru sudah lahir. Dalam sekejap saja, kabar ini sudah meluas ke seluruh penjuru desa, dan seluruh penduduk tak henti memperbincangkannya.

“Lalu, apa yang akan kita lakukan?” ujar Dhranèff setelah kumpulan orang itu beranjak pergi. “Aku tidak melihat ada orang asing yang masuk ke desa ini, selain kalian hari ini.”

“Kau yakin?” tanya Fösh. “Apa tidak ada kejadian aneh akhir-akhir ini?”

“Kejadian aneh? Eee...” Dhranèff mencoba mengingat-ingat. “Akhir-akhir ini... selain tidak ada angin... Oh ya! Tiga hari lalu ada gempa bumi yang lumayan hebat. Padahal di sekitar sini tidak ada gunung berapi, dan tempat kami jarang sekali mengalami gempa seperti kemarin.”

“Tidak ada kejadian aneh setelah itu?”

“Justru aneh, tidak ada gempa susulan. Biasanya kan ada. Tapi selain itu, tidak ada.”

“Ini benar-benar kasus teraneh,” kata Fösh. “Tidak ada petunjuk dan bekas sama sekali. Dari mana kita harus mulai?”

Maka, selama dua hari berikutnya mereka hanya berputar-putar di desa itu mencari keterangan. Hasilnya sangat minim. Tidak ada yang melihat orang asing memasuki desa itu bahkan sebelum gempa aneh menimpa desa mereka, kecuali beberapa pedagang yang memang berjualan namun tidak tinggal di desa itu. Tidak ada juga kejadian aneh yang menyusul setelahnya. Semuanya berjalan normal, seakan-akan di desa itu tidak terjadi apa-apa dan tidak ada yang berusaha menyerang desa itu. Sampai hari ketiga...

Hari ketiga, mereka berempat baru saja akan pergi mencari informasi setelah makan siang ketika tiba-tiba saja tanah bergetar pelan. Makin lama, tanah bergetar makin hebat. Seluruh penduduk desa pun keluar berlarian dari bangunan apapun itu dan mulai panik. Salah satu penduduk melihat ke arah barat dan berteriak, “Ada sesuatu yang tumbuh di sana! Ada... ada... ada menara muncul di luar desa kita!” Seluruh penduduk desa pun kini terpusatkan pada menara itu, yang secara ajaib muncul dari dalam tanah dan perlahan tumbuh, seakan-akan menara itu hidup. Kira-kira setinggi sepuluh tingkat, menara itu berhenti tumbuh dan gempa pun berhenti, walaupun tanah masih bergetar. Seluruh penduduk pun mulai ramai membicarakan hubungan gempa dengan menara itu, namun hanya Fösh yang menyadari ada sesuatu yang jahat di dalam menara, menunggu untuk dibangun.

“Menara apa itu sebenarnya?” Fösh mendengar seseorang membahas masalah menara aneh itu malam harinya di rumah makan, saat makan malam. Nyaris seluruh penduduk desa yang berkumpul di rumah makan itu membicarakan hal yang sama.

“Bahkan tetua desa pun tidak tahu,” jawab seorang lagi sambil menengguk segelas bir besar sampai tinggal separuh. “Kabar yang tersiar jauh lebih membingungkan dibanding kebenarannya itu sendiri. Banyak yang mengarang cerita.”

“Bagaimana bisa kau tahu ada yang mengarang cerita?” tanya kawan di seberang meja yang sedang mengunyah mi goreng.

“Ada yang bilang, itu menara dewa kesuburan yang tenggelam sejak desa ini dibangun. Kalau menara itu muncul, itu tandanya desa ini akan diberi kesuburan berlimpah. Ada lagi yang bilang sebaliknya. Ada yang bilang sudah pernah masuk, namun menara itu kosong. Ada yang bilang banyak monster tak kelihatan di dalamnya. Ada lagi yang bilang itu bukan menara, tapi batu biasa yang muncul dari tanah karena gempa. Aku katakan padamu, jangan percaya omong kosong itu. Aku tahu yang sebenarnya. Buku kakekku mengatakan semuanya. Menara itu terkutuk! Desa ini terkutuk! Sejak awal mula pembangunan desa ini tidak direstui, dan beginilah jadinya!”

“Tapi sudah tujuh ratus tahun desa ini berdiri, dan tidak pernah terjadi sesuatu seaneh sekarang!” ujar kawannya tadi. “Keluargaku turun-temurun tinggal di desa ini.”

“Kaukira keluargaku tidak?” ujar orang itu sambil menggebrak meja, menumpahkan sedikit air yang memang terlalu penuh diisikan pada gelas orang itu. “Aku tidak bermaksud menghinaimu,” ujar kawannya. “Lalu, menurutmu, menara itu menara apa?”

“Ada kekuatan jahat di dalamnya,” kata orang itu, matanya membelalak. “Ada monster mengerikan yang tertidur di dalamnya selama ratusan tahun di dalam tanah, di dalam menara itu yang sudah tertimbun tanah ratusan tahun! Kalau sampai menara itu muncul ke permukaan, monster itu juga akan bangun! Desa ini akan hancur!”

“Siapa yang membangun menara itu? Seharusnya para pendahulu kita sudah mempertimbangkannya sebelum mereka membangun desa ini.”

“Mereka yang tak suka daerahnya diusik,” jawab orang itu misterius dengan gaya menakut-nakuti, membuat Fösh tersenyum geli. “Dulu ini adalah tanah kosong dengan banyak monster, kau tentu sudah tahu itu. Tapi, ada yang lain dengan tanah ini. Bahkan para monster pun takut mendekati tanah ini, karena ada monster yang lebih jahat dari mereka!”

“Kenapa tidak dibasmi sebelum desa ini dibangun?” tanya seorang lagi yang dari tadi hanya manggut-manggut saja mendengarkan.

“Tak ada yang bisa membasminya. Monster terkutuk! Banyak darah tertumpah sia-sia untuk membunuh monster itu. Sejarah panjang yang kelam menyelimuti pembangunan desa ini sampai akhirnya kita bisa menjebaknya ke dalam lubang jauh ke bawah tanah dan menguburnya di sana. Kuburan itu pun disegel dengan sebuah tugu. Aku pun tidak tahu mengapa tugu itu bisa berubah menjadi sebuah menara.”

“Wujud monster itu seperti apa?” tanya orang yang sudah selesai makan minya. “Tergambarkan di dalam buku kakekmu?”

“Sayang, tidak ada yang sempat hidup untuk menggambarkan makhluk jahanam itu,” jawab orang itu dengan raut wajah sedih. “Yang ada hanya tulisannya saja. Katanya, monster itu tinggi besar, bermata satu di dahinya dan satu lagi di belakang kepalanya. Tangannya ada tiga, bisa melar dan memanjang seperti karet; kulitnya berwarna hijau menjijikkan. Ia punya satu tanduk, yang katanya di situlah kelemahannya. Tubuhnya tidak berbulu, walaupun dia seekor jantan.”

“Dari mana kau bisa tahu monster itu jantan? Setahuku sulit membedakan jenis kelamin monster,” tanya seseorang di belakangnya.

“Aneh tapi nyata,” jawab orang itu sambil membalikkan tubuhnya ke belakang, “tapi alat kelaminnya mirip dengan milik kita.” Fösh yang saat itu sedang minum langsung tersedak; bukan karena penggambaran monster itu terlalu aneh, memang ia sedang tersedak.

“Siapa tahu ia dulunya manusia,” kata seseorang lagi. “Siapa tahu ia dikutuk jadi monster. Banyak kan cerita manusia dikutuk jadi monster.”

“Yang jelas, ia sangat jahat!” ujar orang itu lagi. “Dan ia sekarang sedang menggeliat bangun dari tidur panjangnya. Tak lama lagi dia akan menyerang desa kita kalau...” Perkataannya terputus dengan terdengarnya raungan aneh yang terdengar jauh namun keras, jelas sekali berasal dari menara itu. Seluruh wanita dan anak-anak menjerit ketakutan; suasana rumah makan menjadi riuh untuk beberapa saat. “Dia sudah bangun! Dia sudah bangun!” teriaknya panik. “Desa ini akan hancur!”

“Tidak adakah yang bisa kita lakukan?” seru seseorang lagi sama paniknya.

“Dia takkan menyerang desa ini sampai bulan baru!” teriak Fösh kencang, mengalahkan seluruh keriuhan yang terjadi. “Dengarkan aku! Dia takkan menyerang sampai bulan baru! Aku tahu monster itu!” Semua orang pun perlahan terdiam, semuanya memandang Fösh dengan curiga. “Dengarkan aku! Aku bukan penduduk desa ini, dan aku belum sempat mempelajari sejarah desa ini. Tapi, kalau penggambaran orang tadi tentang monster itu benar, aku tahu monster apa itu. Namanya Fillíosâcrud!”

“Fillíosâcrud?” beberapa orang menggumamkan nama itu, sementara orang tadi hanya membelalak sambil terbata-bata berkata, “Ba... bagaimana kau... kau... tahu nama monster itu?”

“Monster itu memang langka, dan sebagian besar sudah dibasmi saat Lígtran dibangun, tapi yang ini mungkin ketinggalan,” kata Fösh. “Aku mempelajarinya di akademi dulu. Fillíosâcrud semula adalah anak manusia, namun bayi yang baru lahir itu langsung dipersembahkan pada setan. Jiwanya akan diambil alih, dan bayi itu akan diubah menjadi bayi monster. Kebanyakan akan menjadi monster yang super aneh dan sulit dibasmi, namun mereka masih memiliki ciri-ciri manusia, paling tidak ciri fisiknya. Tidak semua bayi manusia yang dipersembahkan bisa menjelma menjadi Fillíosâcrud, hanya mereka yang benar-benar berpotensi untuk menjadi jahat saja yang mampu. Monster itu digolongkan monster yang tingkat pembasmiannya sangat tinggi, maksudku,

perlu paling tidak dua pasukan atau dua ratus orang berlevel tinggi untuk membasminya. Setengahnya kalau semuanya berkecepatan tinggi.”

“Jadi, maksudmu, monster itu bisa dibasmi?” tanya beberapa orang.

“Walaupun sulit, selalu ada cara untuk membasmi monster,” kata Fösh pelan. “Masalahnya, desa ini lumayan kekurangan orang.”

“Katamu dua ratus saja cukup,” protes beberapa orang. “Penduduk desa ini kalau dikumpulkan semuanya ada dua ratus lebih, tidak termasuk wanita dan anak-anak.”

“Tidak sembarang orang bisa membasminya,” kata Fösh. “Fillíosâcrud sangatlah gesit, sulit mengimbangnya kalau kau sendiri sepelan siput. Kalau kasusnya begitu, aku kira paling tidak butuh dua kali lipatnya, itupun tidak semuanya pasti selamat setelahnya.”

“Kau benar-benar meremehkan kami!” ujar salah satu orang dari belakang. “Kalau bersatu, kami pasti bisa!”

“Bisa menuju kematian sia-sia,” jawab Fösh dingin. “Tak adakah yang pernah belajar Sejarah Monster? Rekor tersedikit jumlah orang yang mampu mengalahkan Fillíosâcrud, kalian tahu berapa? Hanya sedikit lebih sedikit dari jumlah seharusnya: seratus sembilan puluh, itu pun semuanya berlevel di atas seratus. Kalian seharusnya juga tahu, semakin lama Fillíosâcrud hidup, semakin kuatlah dia. Secepatnya setelah lahir ia harus segera dibasmi. Kalau sampai ia beranjak dewasa, sulit membasminya.” Terdengar suara raungan lagi, dan Fösh pun melanjutkan perkataannya, “Dari yang aku dengar, paling tidak yang ini sudah hidup selama seribu tahun, dan tampaknya ia sangat lapar dan marah dikurung di bawah tanah selama ratusan tahun. Tapi, aku takkan melarang kalian kalau ingin melawannya. Silakan saja.”

“Kalau begitu, kita susun rencana untuk melawannya! Panggil semua pemuda dan siapa saja yang mampu!” perintah seseorang. “Kita harus melawannya, atau kita akan mati sia-sia!”

Malam itu berlalu sangat panjang. Seluruh penduduk desa berembuk siapa saja yang akan pergi melawan Fillíosâcrud. Fösh hanya duduk mendengarkan dan sesekali memberikan komentar saat menurutnya penduduk desa sudah keterlaluan ngawurnya. Saat didata, ternyata hanya ada 211 orang laki-laki dan 42 orang wanita yang dianggap mampu bertarung; itu pun sebagian besar hanya berada di kisaran level 50. “Kalau aku boleh memberi saran, mereka yang ikut harus rata elemennya. Semua elemen harus ada di kelompok itu, karena Fillíosâcrud tidak bisa ditebak elemennya,” kata Fösh.

“Seandainya diusahakan begitu, tidak bisa benar-benar rata,” ujar seorang pemuda.

“Paling tidak ada semua, itu maksudku,” kata Fösh kalem. “Jangan lupa kami berempat.”

“Hanya orang Dâr yang tidak ada di sini,” kata pemuda itu lagi.

“Ada aku,” ujar Fösh tersenyum kecil. “Orang Dâr memang langkanya bukan main,” kelakarnya. “Kau tidak perlu khawatir padaku, aku tidak sejahat yang kebanyakan orang kira, sekalipun aku murni.”

“Kau murni Dâr?” ujar pemuda itu tak percaya.

“Kelihatannya tidak, kelihatannya ya,” ujar Fösh misterius. “Aku tidak terlalu menguasai mantra lain selain mantra-mantra **Dâr**, dan memang di situ kelemahanku.”

“Baik,” ujar kepala polisi yang menyusun kelompok pembunuh Fillíosâcrud. “Setelah didata, ada 257 orang yang dianggap mampu melawan Fillíosâcrud, termasuk 4 orang tamu. Perinciannya seperti ini, mudah-mudahan aku tidak salah merapal mantra Stat¹: 38 orang **Fir**, 23 **Hír**, 16 **Wâr**, 5 **Ir**, 12 **Frör**, 47 **Éar**, 13 **Anr**, 42 **Plar**, 25 **Ær**, 19 **Thar**, 5 **Pyur i Lír**, 8 **Lírdâr**, 1 **Pyur i Dâr**, dan 3 **Dârlír**.”

“Levelnya?” tanya Fösh. “Kau menyusunnya pasti sembarangan. Paling tidak, hanya yang levelnya di atas 50 atau orang **Ær** yang boleh tetap tinggal.”

“Aduh, itu tadi tidak kucatat,” keluh si kepala polisi. “Kudu ulang dari depan deh...,”

“Tidak usah, aku saja,” kata Fösh, lalu ia merapal mantra Stat untuk semua orang, sampai si kepala polisi keheranan. “Kau ini manusia apa bukan, apa kuat kau merapal untuk segitu banyaknya?”

“Lihat saja,” ujar Fösh sambil tersenyum, lalu berbagai macam angka, nyaris semuanya puluhan, muncul di atas kepala setiap orang. “Kelompokkan sesuai kepala, yang kepala 3 sendiri, yang kepala 4 sendiri, dan seterusnya,” perintah Fösh. “Cepat, sebelum mantranya habis.” Semua orang segera membentuk kelompok masing-masing. “Nah, kalau begini kan lebih enak mendatanya,” ujar si kepala polisi. “Aku mulai hitung. Yang level 30-an...”

“Level 30-an ada 4, level 40-an ada 80, level 50-an ada 117, level 60-an ada 34, level 70-an ada 14, level 80-an ada 3, level 100-an ada 1. Aku sendiri level 86, Bisk level 75, Landra level 90, Tam level 64. Yah, lumayan lah, tapi perjuangan kita bakal berat nanti,” ujar Fösh mendahului. “Cepet amat ngitungnya,” gumam si kepala polisi sambil menganga tak percaya.

“Jadi, kapan kita mau mulai membasmi monster itu?” tanya Fösh kemudian.

Balai desa itu pun kembali ramai dengan suara orang-orang yang berdebat satu sama lain. Sebagian besar menginginkan besok, namun beberapa lagi, termasuk Fösh, menyarankan agar mereka mempersiapkan diri sebaik-baiknya dulu, paling tidak selama seminggu. “Ya kelamaan dong, keburu monster itu keluar!” keluh salah seorang pemuda. “Desa kita hancur duluan sebelum kita sempat membasminya!”

“Nggak mungkin,” ujar Dhranèff. “Seminggu lagi bulan masih bulan sabit terakhir kok.” Melihat semua orang mengernyitkan dahi, buru-buru ia melanjutkan, “Pucuknya doang,” dan semua orang langsung terjungkal. “Seminggu lagi sudah bulan baru, bodoh!” teriak kawannya kesal. “Kamu ini gimana sih? Di saat genting begini malah becanda ga karuan!”

“Oke, oke, “ Fösh menengahi karena saat itu sudah jauh lewat tengah malam, malahan bulan sudah tidak nampak lagi. “Kita ambil jalan tengahnya. Bagaimana kalau *besok lusa*? Atau, *besok malam*?”

¹ Mantra umum (berlaku untuk segala elemen), dapat mengetahui seluruh data statistik seseorang (atau sesuatu). Walau begitu, mantra ini jarang digunakan saat bertarung karena biasanya tidak akurat jika dirapal tergesa-gesa.

“Besok lusa saja,” kata sebagian besar orang, namun sebagian lagi bersamaan mengatakan, “Besok malam saja.” *Kacau ini...*, pikir Fösh. “Oke, ambil tengahnya lagi. *Besok siang*, setelah makan siang. Kukira monster itu tidur di siang hari kalau malamnya meraung-raung tak karuan seperti sekarang.” Memang, sesekali dari kejauhan terdengar monster itu meraung, nyaris sepanjang malam. “Aku sih siap kapan saja, tapi kalian pasti butuh persiapan. Oh ya, mumpung ingat, suruh para wanita dan siapa saja yang bisa membuatkan ramuan 5000-Cura² untuk masing-masing elemen³ sebanyak mungkin, paling sedikit jumlah semuanya tiga ratus. Kalau perlu, satu orang bawa ramuan 5000-Cura sendiri, mungkin tiga botol cukup, atau kalau kurang ya empat.” Semuanya langsung melongo mendengarkan perkataan Fösh barusan. “Memangnya monster itu benar-benar sulit sekali ya?” tanya Bisk.

“Aku tak tahu pasti,” jawab Fösh. “Aku sendiri belum pernah menghadapinya. Kalau kau tak mau mati sia-sia, ya lebih baik persiapkan diri sebaik-baiknya. Terserah sih, yang mau nggak bawa ya nggak masalah.”

“Jadi, pastinya kapan nih?” tanya seorang pemuda.

“Karena persiapannya, ya besok malam saja, atau kalau belum selesai, ya besoknya lagi,” kata Fösh. “Berharap saja monster itu tidak keluar sebelum waktunya. Siapa yang keberatan?” Tidak ada yang menjawab. “Yah, kalau begitu selesai,” ujar Fösh riang. “Capek juga nih. Ngantuk lagi...”

Keesokan harinya, walaupun semuanya kurang tidur, seluruh penduduk desa sibuk membantu persiapan kelompok pembasmi Fillíosâcrud. Dhranèff dan ayahnya sangat sibuk membuat ramuan Cura sebanyak-banyaknya. Para polisi dan prajurit terpaksa pergi ke desa dan kota tetangga terdekat untuk meminjam persenjataan dan perlengkapan lain—“Ada-ada saja pinjam senjata...,” komentar prajurit di kota sebelah. Ada juga tawaran bantuan dari desa dan kota sebelah, namun penduduk Zarlûx Ümna sudah sepakat akan mengatasinya sendiri. Fösh sendiri hanya membaca buku-buku mantra dan mencoba mantra-mantra tingkat tinggi, termasuk mantra Penjaga lainnya (sejauh ini ia baru menguasai satu mantra utama dan beberapa mantra tambahan). “Susahnya...,” gumamnya saat ia gagal lagi merapal mantra Dèathun Humani i Spirita⁴. “Salah sebut mungkin. Bahasanya benar-benar aneh, aku nggak ngerti. Coba lagi ah...” Ia baru saja akan merapal kata-kata aneh itu lagi ketika Dhranèff datang. “Hai, lagi...,” sapanya.

“Aduh, hilang lagi deh konsentrasiku,” keluh Fösh. “Untung baru mulai...”

² Khusus ramuan Cura dan kelompoknya, jumlah HP yang dapat dikembalikan dicantumkan. Jadi, 500-Cura berarti ramuan itu mampu mengembalikan 500 HP. Tentu saja, tidak semua 500 HP itu tepat dikembalikan, tergantung jenis ramuannya. Ramuan 500-Magi Cura sebagai ramuan tingkat tertinggi mampu mengembalikan tepat 500 HP. Kalau tidak dicantumkan, berarti ramuan itu tidak terlalu bagus, dan jika dipakai efeknya sangat tidak terduga. Kebanyakan membuat ramuan Cura berkepala 1 atau 5 (misal 100, 500, 1000, 5000, 10000, 50000, dan seterusnya).

³ Sekalipun mantra dan ramuan golongan Cura bisa dipakai untuk sembarang elemen selain komplemennya, efeknya akan jauh lebih baik bila digunakan sesama elemen (misal orang **Fir** terhadap sesama **Fir** atau **Hir**).

⁴ Salah satu mantra utama Penjaga, memanggil puluhan roh untuk membantu bertarung. Roh itu diambil dari Negeri Orang Mati dan sangat sulit dimusnahkan.

“Sori, sori,” ujar Dhranèff sambil tertawa kecil. “Capek juga membuat ramuan 5000-Cura sebanyak itu! Yakin nanti benar-benar butuh?”

“Siapa tahu,” kata Fösh sambil bangkit berdiri dan menutup buku mantranya. Dhranèff memungut buku itu dan membacanya sejenak. “Apa ini?” tanyanya. “Setahuku buku mantra tidak setebal ini. Banyak amat mantranya.”

“Itu buku mantra Penjaga,” ujar Fösh sambil menguap. “Penjaga Negeri Orang Mati.”

“Dari mana dapatnya? Ada yang bisa di-*combo* dengan mantraku tidak?”

“Mantra Penjaga rata-rata jarang di-*combo* dengan mantra lain, tapi aku kira mestinya bisa. Dulu aku pernah meng-*combo*-nya, dan berhasil tuh.” Fösh langsung teringat Ulotra. “Yang lain sedang apa ya...,” gumamnya pada dirinya sendiri.

“Coba dong!” usul Dhranèff. “Aku jarang meng-*combo* mantraku. Katanya asyik lho! Cuma nggak ada yang berani meng-*combo* dengan aku, katanya lebih sering salahnya ketimbang benernya.”

“Kau tak mungkin seperti itu,” ujar Fösh menghibur. “Tapi aku juga tak mungkin melakukannya.”

“Kenapa?”

“Aku baru menguasai satu mantra. Kau mau langsung pergi ke Negeri Orang Mati? Tanpa sakit, tanpa menunggu lama? Aku bisa,” ujar Fösh membanggakan diri.

“Pakai mantra?”

“Ya.”

“Enak ya, kalau mau bunuh diri cepat nggak sakit,” kelakar Dhranèff.

“Enak aja! Aku nggak seabodoh itu mati cepat. Lagian, katanya aku nggak bakal bisa mati.”

“Nggak bisa mati?” ujar Dhranèff keheranan. “Enak amat!”

“Katanya lho. Aku bakal jadi Penjaga Negeri Orang Mati. Kalau aku mati sekarang, kan nggak lucu. Aku baru menguasai satu dari enam mantra utama. Itu kan masih lama. Paling nggak, hidupku masih lama.”

“Enak dong kalau begitu,” kata Dhranèff sambil duduk di atas rumput. “Bisa hidup seperti Ëlf.”

“Entahlah,” kata Fösh sambil mengambil tempat di samping Dhranèff. “Rasanya justru tidak enak tidak bisa mati. Kau harus menyaksikan teman-temanmu mati duluan, segalanya berubah, dan banyak lagi. Aku mungkin juga akan menyaksikan Dharkhan i Agia kedua, Thurin kedua, apalah. Nanti, kalau aku sudah mati, aku bakal jadi Penjaga, selalu menetap di sana, sesekali keluar, apalah. Aku tak tahu lagi.”

“Mumpung kau masih hidup, nikmati sajalah,” kata Dhranèff. Mereka terdiam lama sesudahnya. “Mungkin kau benar,” kata Fösh kemudian. “Tapi aku sudah terbiasa hidup keras seperti ini. Umur lima tahun ibuku meninggal. Dua tahun kemudian, Ayah dipanggil jadi Penjaga. Setelahnya, aku hidup dengan paman dari ayahku. Aku benar-benar bekerja keras selama itu. Baru umur tujuh belas aku ikut akademi dan mulai hidup sendiri. Sampai sekarang.” Baru kali ini Fösh menceritakan masa lalunya, bahkan Ëxsharaèn dan yang lain pun belum pernah tahu.

“Kalau begitu, saatnya kau menikmati hidup dengan sebenarnya,” kata Dhranèff sambil tersenyum. “Aku takkan mengganggu kau kalau kau ingin menyendiri dulu. Aku ke dalam dulu, buat ramuan lagi.” Tinggallah Fösh sendirian lagi, tiduran di atas rumput sambil memandangi langit yang cerah berawan. Ia merasa capek dan memutuskan untuk beristirahat. *Yang lain sedang apa ya..., pikirnya. Eh, panggil Hadès ah...*

“Ada apa panggil-panggil?” kata Hadès menyeramkan, namun ia langsung melunak begitu tahu yang memanggilnya Fösh. “Kau butuh bantuanku?”

“Nggak terlalu sih, iseng aja,” kata Fösh. “Kau sibuk?”

“Lagi bikin ramuan penuaan, ada yang pesan. Ada-ada aja, masih muda tapi ingin terlihat lebih tua. Capeknya ngaduk terus... Oh ya, tadi aku tinggal begitu saja, mestinya aku suruh seseorang nggantiin. Tunggu sebentar.” Hadès segera menghilang, tampaknya pulang, meninggalkan Fösh sendirian yang tampak kebingungan. Tak terlalu lama kemudian Hadès kembali lagi. “Nyaris aja aku ulang dari depan! Waktu aku pulang, ramuan itu sudah nyaris meledak. Entah dia bisa atau tidak meneruskannya... Mau ngomong apa? Kau sepertinya sendirian.”

“Yang lain sedang bersiap-siap. Besok mau membasmi monster. Fillíosâcrud,” jawab Fösh sambil mendesah. “Aku tadi belajar Dèathun Humani i Spirita tapi nggak bisa-bisa.”

“Belum waktunya,” jawab Hadès pendek. “Mantra itu butuh minimal level 100. Kau baru level 86 kan?”

“Memang ada syarat seperti itu?” tanya Fösh.

“Nggak sih, tapi rata-rata Penjaga baru menguasainya saat mereka level 100. Tapi coba aja, kali aja bisa. Sejak kapan di sini ada Fillíosâcrud?”

“Entah. Baru muncul beberapa hari kok.”

“Nanti kalau pergi bertarung panggil aku ya,” ujar Hadès bersemangat. “Aku bosan dengan pekerjaanku. Bikin ramuan terus sepanjang hari... Aku kan sekali-kali juga pingin bertarung. Dan baru kau dan temanmu yang berani memanggilku. Eh, mana si Trihörrèan itu?”

“Pulang ke kotanya, khawatir kutukannya terjadi,” kata Fösh. “Satunya lagi... aku lupa ke mana.”

“Mestinya dia tidak pulang ke sana,” kata Hadès. “Begini-begini aku juga tahu kutukan itu. Kutukan itu justru tidak akan terjadi kalau dia tidak pulang.”

“Maksudmu?” tanya Fösh cemas.

“Setelah melihat mimpi kutukan itu, dia jangan boleh pulang. Dia satu-satunya Trihörrèan yang dikutuk dan terkutuk, walaupun nanti akan dia tebus. Dia sendiri yang akan melakukan kutukan itu. Kalau kau tidak percaya, aku antar ke Negeri Orang Mati. Lihat buku catatan kematian di sana, kau akan menemukan daftar baru yang masih segar. Nama-nama orang Xanâdhí dan Maro.” Bahkan Fösh merinding mendengar perkataan Hadès barusan. “Mak... maksudmu... dia akan melakukannya sendiri?”

“Dialah yang membunuh seluruh penduduk Xanâdhí dan keluarganya, para peternak Maro, sesuai yang tertulis pada kutukan itu,” kata Hadès. “Tak ada yang bisa mencegahnya. Semuanya telah tertulis di catatan Negeri Orang Mati.

Kau tahu, tidak ada yang bisa mencegah catatan itu terjadi. Sejak kutukan itu pula, dia akan sedikit terisi kekuatan kegelapan, walaupun tak segelap dirimu. Itu sebabnya aku mau dipanggil olehnya kelak.”

“Aku tak akan sanggup hidup lagi kalau aku jadi dia,” kata Fösh.

“Justru itu, bahkan aku kagum padanya,” kata Hadès. “Sekalipun dia terkena kutukan itu, dia memutuskan untuk tetap hidup. Hidup untuk menyelesaikan seluruh masalah sebelum akhirnya ia menyusul bergabung dengan mereka yang sudah pergi duluan. Ia akan mati karena usia; itu sudah tercatat di buku kematian, dan itu masih sangat lama. Mau lihat buku itu?”

“Tidak usah,” jawab Fösh cepat, “maksudku, paling tidak jangan sekarang. Aku tidak ingin mengetahui masa depan kehidupanku dan orang lain.”

“Anak itu akan menjadi benar-benar tegar,” lanjut Hadès. “Malah sempat tersiar kabar di seluruh Negeri Orang Mati, katanya dia akan menjadi orang **Gaiar** berikutnya. Tapi tidak ada yang tahu pasti.”

“Kukira, setelah masalah di sini selesai, aku akan menyusulnya ke Xanâdhí,” kata Fösh. “Kalau sempat.”

“Mungkin ia akan butuh waktu menyendiri dan pulih dari kesedihannya, tapi itu urusan nanti. Bukannya kau ada urusan yang lebih penting dari itu?” Kelihatan sekali Hadès mengubah topik pembicaraan karena ia sadar sudah bicara terlalu banyak.

“Maksudmu Fillíosâcrud?” tanya Fösh. “Oh ya, sulit tidak mengalahkannya?”

“Butuh waktu lama untuk membasminya, tidak secepat membalikkan telapak tanganmu,” jawab Hadès. “Tapi tenang, kan ada aku. Kapan pergi?”

“Besok, setelah semuanya siap.” Mendadak Fösh teringat sesuatu, karena ia langsung menyambunginya dengan berkata, “Oh ya, kau bisa bikin ramuan kan?”

“Aku ahlinya,” kata Hadès membanggakan diri. “Mau minta bikin apa?”

“Katanya kau bosan,” kata Fösh memancing.

“Tergantung permintaan,” sahut Hadès. “Ramuan apa sih?” Tepat saat itu Dhranèff keluar lagi dan berteriak dari jauh, “Fösh! Kau butuh ramuan Cura berapa?! Agak susah mencari bahannya!”

“Jadi kau butuh ramuan Cura?” tanya Hadès pada Fösh. “Aku bisa membuatkan yang 5000-Cura. Kukira kau lebih butuh yang 5000 daripada yang biasa. Atau yang 10000? 50000 mungkin?”

“Siapa itu?” tanya Dhranèff sambil mendekat. “Aku belum pernah melihatnya di sekitar sini. Petualang ya?”

“Hadès,” jawab Fösh pendek. “Roh alam **Pyur i Dâr**.”

“Wah, baru kali ini aku melihat roh alam langsung,” ujar Dhranèff tertarik. “Tapi, hawanya sesak ya. Rumput aja sampai pada layu tuh!” Ia berkata demikian karena memang rumput dan tumbuhan lain di sekitar Hadès langsung menjadi layu..

“Kau tidak takut padaku?” ujar Hadès dengan suara berat dibuat-buat.

“Kalau kau memang roh alam, ngapain takut?” seru Dhranèff. “Aku malah pingin bertemu kok! Ternyata benar-benar ada ya...”

“Sudah selesai semua?” ujar Fösh tak memedulikan Hadès yang marah-marah di belakangnya—“Enak saja aku dianggap tidak ada!”

“Belum sih,” jawab Dhranèff. “Aku maunya membuatkan punyamu. Karena bahannya sulit, makanya aku tanya kau butuh berapa. Maklum lah, di sini tidak ada orang Dâr.”

“Aku minta dibuatkan Hadès saja kalau begitu,” kata Fösh sambil menoleh pada Hadès. “Kau mau kan?” pintanya.

“Kalau kau butuh, minta saja,” kata Hadès.

“Ya sudah, aku ke dalam lagi. Masih banyak yang belum aku buat. Nggak tahu bahannya cukup atau nggak...” Ia pun segera meninggalkan mereka berdua dan kembali sibuk membuat ramuan.

“Nah,” kata Hadès sesudah Dhranèff pergi, “sebaiknya aku pulang dulu untuk membuatkan pesananmu. Sekalian ngecek ramuanku tadi sudah jadi atau belum. Kalau sudah jadi aku kembali lagi ke sini.” Fösh hanya mengangguk dan Hadès pun pergi meninggalkan asap hijau racun yang lumayan tebal. Ia pun memutuskan menilik persiapan lainnya.

Malam harinya, seluruh persiapan membasmi Fillíosâcrud baru benar-benar selesai. Dhranèff benar-benar kelelahan setelah seharian membuat ramuan 5000-Cura dan langsung tidur saat matahari terbenam; ia baru bangun keesokan paginya. Seluruh persenjataan sudah disiapkan dan dibagikan kepada siapapun yang ikut pada sore hari. Mereka semua memutuskan akan beraksi besok pagi, maka sisa hari mereka manfaatkan untuk mencoba-coba senjata yang diberikan (lebih tepatnya dipinjamkan) sebagai bekal besok. Para wanita lain yang tidak ikut malah sibuk membuatkan bekal seadanya—“Ya ampun, besok itu bukan piknik!” Kita tidak perlu melihat seluruh persiapan itu di sini. Yang jelas, makhluk itu tampaknya semakin sering meraung di malam hari, dan sesekali terjadi gempa kecil-kecilan yang belum terlalu mengganggu.

Akhirnya, tibalah esok hari. Seluruh penduduk sudah bangun bahkan sejak subuh, bukan karena terlalu bersemangat, kebanyakan karena tidak bisa tidur. Setelah makan pagi dan penjelasan singkat, kelompok pembasmi Fillíosâcrud pun berangkat menuju menara tempat makhluk itu berada yang jaraknya tidak terlalu jauh dari desa, hanya lima belas menit jalan kaki.

Seperti yang telah diduga, menara itu menjulang tinggi sejauh sepuluh tingkat. Tentu saja, hanya kita yang bisa mengetahui seperti apa menara itu karena petanya selalu ada. Kali ini, kita tidak akan melihat peta, karena kenyataannya menara itu amat sederhana. Tiap tingkat hanya terdiri dari satu ruangan yang berbeda-beda tentu saja. Untuk naik ke tingkat berikutnya, seseorang harus memecahkan teka-teki yang berada di ruangan itu. Ini memang sengaja dibuat demikian agar tak ada yang bisa membebaskan Fillíosâcrud dengan mudah, selain mempersulit makhluk itu sendiri untuk keluar. Ada sedikit halangan di lantai lima berupa makhluk lain yang sekiranya masih lebih jinak dibandingkan Fillíosâcrud.

Saat kawan-kawan kita sampai di menara itu, pintu masuknya sudah terbuka lebar. Apakah makhluk itu sengaja mengundang mereka masuk ke

rumahnya atau ada orang lain yang berusaha membasmi atau melepaskannya, tak ada yang tahu. Mereka semua cukup tegang saat memasuki menara itu.

1F Ruang dalam menara itu rupanya cukup luas, bahkan masih terasa luas saat semua orang sudah berada di dalam. Pertama kali masuk, ruangan itu kosong melompong, hanya ada sebuah tangga ke atas. Namun, begitu didekati, tangga itu langsung menjauh. Secepat apapun seseorang mendekati tangga itu, secepat itu pula tangga itu menjauh. Bahkan ada yang mencoba melompat untuk menggapai tangga, dan dengan suksesnya ia mendarat di lantai. “Susah amat nih naiknya,” gerutu seseorang. “Ada yang bawa tangga? Kita naik tanpa tangga itu saja. Lubangnya di mana ya?” Semuanya langsung melihat ke atas dan menemukan bahwa lubang untuk menuju lantai dua juga ikut bergerak bersama tangga itu. “Yang bikin menara ini siapa sih...,” gerutu yang lain.

“Pasti ada caranya mendekati tangga itu,” gumam Fösh sambil menatap ke bawah. Ia melihat lantai yang terbuat dari batu biasa, berpetak-petak agak lebar, kira-kira sama dengan sepetak anak tangga yang melekat ke lantai. Ia juga melihat satu petak batu agak lebih tinggi dibandingkan yang lain. “Ini sengaja dibuat menonjol atau bagaimana ya...,” gumamnya lagi sambil menginjak batu itu. Tak mau ambles. *Kurang kuat kali ya...* Ia pun mengentak-hentakkan kakinya di atas batu itu, sampai membuat Bisk yang berada di dekatnya keheranan. “Ngapain kau?” tanyanya.

“Mencoba meratakan batu ini,” jawab Fösh sambil menyingkir dari batu menonjol itu. “Kelihatan kan?”

“Sini aku yang coba!” kata Bisk. Ia mengambil ancang-ancang, lalu melompat setinggi-tingginya dan mendarat di atas batu itu dengan suara sedikit berdebam dan getaran lumayan kuat, membuat beberapa orang di dekatnya terkejut. Mereka lebih terkejut lagi setelah mendengar seseorang berteriak kesakitan. Rupanya ada yang tidak putus asa untuk mengejar tangga berjalan itu, dan tiba-tiba saja terjatuh. “Tangganya berhenti!” teriak yang lain. “Jadi itu semacam tombol untuk menghentikan tangga itu,” gumam Fösh menyimpulkan. “Ada-ada saja.” Mereka semua pun naik.

2F Ruang di lantai ini terlihat lebih kecil sehingga mereka semua agak keheranan. Sebagian orang terpaksa menunggu di bawah karena ruangnya tidak cukup. “Aneh sekali,” kata Landra. “Tadi ruangnya besar kok, sekarang malah sesempit ini...” Fösh tidak menanggapi, ia bersama Bisk malah sibuk mengamati lantai, siapa tahu ada tombol lain seperti tadi. Sayangnya, tidak ada. Yang ada hanya retakan tipis di beberapa petak ubin. “Hati-hati ambrol nih,” gurau Bisk. “Tangganya mana nih?” ujar yang lain. Memang, tak ada tangga di ruangan itu. “Gimana naiknya? Ini menara atau apa ya?”

“Dulu kan memang bukan menara,” ujar seseorang yang Fösh kenali sebagai orang yang membicarakan Fillíosâcrud di rumah makan dulu. “Ini dulu kan tugu.”

“Kalau cuma tugu, kenapa bisa jadi seruwet ini,” keluh seseorang lagi sambil hendak bersandar ke dinding. Tiba-tiba saja orang itu terjatuh, dan dengan segera teriakan kesakitannya memenuhi ruangan. “Ada ruangan lagi di sini, dan ada tangganya!” teriak orang tadi kegirangan sambil meringis menahan sakit. Rupanya ada dinding palsu di antara mereka! Namun, hanya beberapa

bagian saja yang palsu, sisanya berupa dinding kokoh yang membuat dahi beberapa orang menjadi benjol karena mencoba menembusnya. “Kayaknya ada tandanya deh,” gumam Fösh sendirian sambil mencoba menatap lantai. Kali ini ia melihat retakan-retakan di lantai membentuk sebuah anak panah menunjuk ke salah satu bagian dinding yang bisa ditembus. “Ternyata ada petunjuknya,” katanya keras-keras, membuat beberapa orang beralih padanya. “Selalu ada petunjuk di tiap ruangan, apa yang harus kita lakukan,” kata Fösh. “Nanti, di lantai berikutnya, semua orang perhatikan baik-baik, siapa tahu ada petunjuk lagi.” Hanya yang mendengarkan mengangguk.

3F Lagi-lagi satu ruangan kosong, kali ini dengan tangga di ujung ruangan. “Apa lagi nih...,” gumam beberapa orang. Dhranèff kali ini ingin menonjolkan diri, maka ia mencoba berjalan paling depan dan dengan suksesnya terantuk sesuatu. “Apa nih,” katanya pada dirinya sendiri sambil mengelus-elus dahinya yang lumayan benjol. “Ada dinding yang tak kelihatan!” serunya memberitahukan pada yang lain. “Kayaknya ada semacam labirin di sini supaya kita bisa pergi ke ujung sana,” tambahannya dengan yakin.

“Bagaimana memecahkannya, kan nggak kelihatan?” tanya Bisk meminta pendapat.

“Aku punya ide bagus.”

Walaupun tak semua orang setuju, ide Dhranèff paling tidak lebih baik dibanding ide orang lain. Menurutnya, semua orang harus berbaris satu-satu memanjang ke belakang untuk masuk ke dalam labirin itu. Yang berada paling depan harus berjalan lurus ke depan sampai menemukan jalan buntu. Saat menemukan jalan buntu, semua orang di belakangnya harus mencari jalan baru dengan meraba-raba tanpa beranjak dari tempatnya. Yang menemukan jalan baru akan menjadi yang terdepan berikutnya. Begitu seterusnya sampai selesai.

Cara itu setidaknya berhasil sampai mereka menemukan dua percabangan. Segera mereka berdebat untuk memilih jalan yang benar, padahal mereka sudah nyaris setengah jalan. “Coba ada yang bawa cat...,” keluh seseorang. “Oh iya ya, tadi kenapa nggak ditandai mana yang sudah,” kata Dhranèff. “Sekarang, gimana nih?”

“Kamu kan yang usul, enak aja!” omel salah satu kawannya. “Sekarang gimana?”

“Jalanin aja dua-duanya, ntar siapa yang keluar duluan ya berarti itu jalannya.”

Gara-gara melaksanakan usul Dhranèff itu, nyaris sejam kemudian mereka baru menemukan jalan yang benar; itu pun setelah sebagian besar kembali ke jalan masuk atau hanya berputar-putar di tempat. “Lain kali kalau kasih usul yang benar dong!” keluh seseorang sambil menjitak kepala Dhranèff. Yang dijitak hanya bisa tersenyum simpul.

4F Satu lagi ruangan kosong, tanpa tangga. “Duh, kok semuanya kosong sih?” keluh Bisk. “Coba aku nggak ikut aja tadi.”

“Enak aja nggak ikut!” sergah Landra. “Nggak usah ikut aja dari dulu!”

“Dinikmati aja deh!” usul seseorang yang mencuri dengar.

“Memang piknik? Lapar nih!” keluh Bisk.

“Tadi kan udah sarapan, dasar! Aku punya ide deh. Mending kamu dijadiin umpan, biar kita nggak usah susah-susah naik.”

Sementara Bisk ngomel-ngomel tak karuan, Fösh sekali lagi memandang lantai. Ada beberapa ubin yang bersinar, dikelilingi batu kecil yang seakan membentuk sebuah pigura berukuran cukup mungil namun berbentuk aneh, tanda plus. “Tek-teki lagi,” kata Fösh sambil menunjuk batu yang bersinar. “Aku kira kita harus memadamkan sinarnya.”

“Dengan air?” tanya seseorang.

“Entah. Coba saja.” Beberapa yang menguasai mantra **Wâr** pun mencoba memadamkan cahaya itu. Tidak berhasil. “Injak saja!” usul seseorang dari belakang. Fösh pun mencobanya dan memang benar, cahaya di ubin itu pun padam, namun empat ubin di sekelilingnya tiba-tiba saja bercahaya. “Aku mengerti sekarang,” kata Fösh. “Siapa yang mau bermain-main sebentar?”

5FMB Akhirnya, setelah beberapa orang sekaligus memecahkan teka-teki itu, mereka sampai di tengah-tengah menara. Satu lagi ruangan kosong tanpa tangga... “Pulang yuk!” kata Bisk. “Aku bosan nih!”

“Tinggal lima lantai lagi, nanggung!” sergah Landra. “Kamu takut ya?” godanya.

“Enak aja, aku kan...” Ucapannya terputus karena tiba-tiba ada yang jatuh dari langit-langit dan langsung mendekap dirinya dan membawanya naik. Ia berteriak-teriak dan meronta-ronta tak karuan selagi orang-orang yang sigap langsung menyerang monster yang membawa Bisk. Monster itu cukup aneh, hanya berupa tangan besar berwarna coklat hitam. Tampaknya ia takut api, karena begitu terkena api, tangan itu langsung bereaksi dengan melepaskan Bisk begitu saja. “Kelihatannya kita kudu melawan makhluk itu deh,” kata Fösh. “Tapi ada berapa ya?”

Ia tak perlu menunggu lama karena tiba-tiba muncul beberapa tangan yang lain dan menggapai beberapa orang lain. Suasana sejenak menjadi kacau balau; banyak yang berlarian ke sana kemari sambil menyerang. Baru setelah lima tangan jatuh tak bergerak lagi, Fösh menyadarinya hanya karena secara tidak sengaja ia melihat ke bawah. Rupanya monster tangan itu menunggu mangsanya terlebih dahulu di langit-langit, baru setelah merasa mantap ia menyerang mangsanya. Gara-gara itu, bayangannya terlihat di bawah, sekalipun monsternya belum terlihat! “Jangan berada di bawah bayangan!” teriak Fösh ke seluruh ruangan. Baru ia teringat sesuatu. “Oh iya, aku lupa manggil Hadès. Panggil ah...”

Hadès langsung datang begitu Fösh menyerukan namanya, namun kali ini ia berpenampilan lain, bahkan Fösh saja sampai heran (atau geli) melihatnya. Ia tampil sebagai seorang penyihir pria yang cukup tampan, tidak lagi memakai wujud aslinya. Ia memakai baju layaknya penyihir normal: berjubah panjang sampai menutupi kepala hingga hanya wajahnya saja yang terlihat, terbuat dari bahan yang sangat ringan namun mampu melindungi pemakainya. “Kok baru dipanggil?” tanyanya saat datang; suaranya tidak lagi berat menyeramkan.

“Baru dipanggil? Berarti kau sudah tahu kami pergi dari tadi?” tanya Fösh balik. “Ngintip ya?”

“Aku nggak ngintip kok, cuman ngintai.”

“Sama aja!”

“Siapa tuh? Kok tiba-tiba muncul?” tanya seseorang dan beberapa orang lain.

“Umm... ini...,” Fösh hendak menjawab saat tiba-tiba Hadès menjawab, “Aku Âdh, teman Fösh. Aku di sini mau membantu.” Fösh hendak protes, namun Hadès menatap tajam padanya, membuatnya terdiam.

“Wah, lumayan, ada bantuan penyihir...”

“Dâr,” sambung Hadès singkat.

“Wah, kebetulan nih!” sahut beberapa orang. “Ada bantuan penyihir Dâr!” seru seseorang pada kawan-kawannya, memberitahukan kabar itu.

“Jadi, kau bawa ramuan 5000-Cura?” tanya Fösh, berusaha bersikap sebiasa mungkin, padahal dalam hati ia menahan tawa.

“Aku bawa 10000-Magi Cura. Banyak kok, jangan khawatir.” Baru saja ia hendak mengeluarkan satu dari balik bajunya ketika—Fösh tidak sempat mengamati lantai saat Hadès datang—tiba-tiba saja makhluk itu menggapai dirinya dan mengangkatnya ke atas. Ia sempat meronta-ronta sebentar, kemudian ia langsung merapal mantra yang membuat semua orang takjub karenanya, mantra yang bahkan Fösh tidak ketahui yang membuat tangan itu langsung meledak menjadi serpihan-serpihan kecil yang langsung menguap sebelum sempat menyentuh lantai. Ia bahkan sanggup melayang sebentar di udara, merapal mantra yang kurang lebih sama. Dari tangannya keluar cahaya yang tampak langsung mengejar monster tangan yang lain. Begitu bersentuhan, monster tangan itu langsung meledak dan lenyap tanpa bekas. Semua orang begitu keheranan setelah ia menghabiskan seluruh monster di lantai itu tanpa sisa. “Jadi level berapa nih?” bisik Fösh menggoda Hadès saat ia turun ke lantai. “Cuman level 250 kok,” jawab Hadès singkat sambil tersenyum.

“Pinjem badannya siapa nih?” godanya lagi.

“Jangan keras-keras!” bisik Hadès. “Kalau aku datang seperti kemarin, ntar banyak yang takut! Makanya, kemarin semalaman aku cari badannya orang yang kira-kira masih bisa aku pakai. Pemiliknya sempat berontak waktu aku mau pinjam.”

“Dah mati?”

“Ya udah lah! Masa aku mau pinjem badannya orang yang masih hidup?”

“Lo, berarti orang mati badannya juga dibawa?”

“Ya nggak lah!”

“Lha terus, itu badan dapet dari mana?”

“Ntar aja lah ngomongnya, yang lain dah pada naik tuh!”

6F Lantai ini jauh lebih sempit dibanding lantai-lantai sebelumnya, kira-kira hanya separuhnya. Dari lantai ini sudah terdengar raungan Fillíosâcrud cukup keras, memekakkan telinga. Lagi-lagi ruangan itu kosong, hanya ada tangga di ujung ruangan. Kali ini tak ada teka-teki sama sekali, sehingga mereka langsung naik.

7F Lantai ini agak sedikit luas dibanding lantai enam, dan lagi-lagi tak ada teka-tekinya. “Aku jadi bosan,” kata Bisk. “Terlalu sepi nih!”

“Dasar kamu ini, tadi banyak halangannya ngomel, sekarang nggak ada halangannya ngomel,” kata Landra. “Pulang sana!”

“Udah jauh-jauh masa pulang...,” keluh Bisk.

“Makanya, jangan ngomel-ngomel! Tinggal naik aja kan?”

8FB! Lantai ini berbeda dengan lantai-lantai sebelumnya. Lantai kedelapan hingga lantai kesepuluh tampaknya dibangun menyatu. Langit-langit nyaris tidak tampak saking tingginya, namun paling tidak itu cukup tinggi untuk menyimpan Fillíosâcrud. Ya, mereka sudah sampai di ruangan yang menahan Fillíosâcrud sedemikian lama. Sekarang, makhluk itu sudah bangun dan marah luar biasa karena ia tidak bisa keluar sementara ia kelaparan, maka ia menggedor-gedor tembok untuk meruntuhkannya. Kira-kira sudah separuh tebal tembok berhasil ia runtuhkan. Makhluk itu sendiri ada di lantai sembilan, maka kawan-kawan kita harus naik satu lantai lagi untuk melawannya. Mereka mempersiapkan senjata mereka masing-masing dan menaiki tangga berputar yang menempel ke tembok.

9FB! Akhirnya mereka sampai di lantai sembilan. Rupanya lantai di ruangan itu sengaja diatur di tengah dengan alasan yang kurang begitu jelas. Kaki makhluk itu berpijak pada beberapa petak lantai yang dibuat melingkar namun tidak sepenuhnya menutupi ruangan, sehingga ada bagian yang kosong. Malahan, hanya separuh ruangan itu yang berlantai, sisanya meninggalkan lubang yang sanggup mematahkan tulang siapapun yang sampai terjatuh ke dalamnya. Dan akhirnya mereka bertemu makhluk itu sendiri. Kira-kira sama dengan apa yang pernah digambarkan sebelumnya, hanya saja tangannya tidak tiga, namun *empat*. “Banyakan sekarang ya...,” gumam Fösh. Monster itu menyadari kehadiran mereka dan mulai meraung marah sekaligus senang karena banyak makanan menghampirinya.

Mulailah mereka bertarung. Mereka semua amat berhati-hati karena pijakan mereka tidak terlalu luas, apalagi jumlah mereka terlalu banyak untuk ruangan sesempit itu. Separuh dari mereka memutuskan naik ke lantai sepuluh untuk menyerang monster itu sekaligus memecah perhatiannya, agar keempat tangannya tidak menyerang sekaligus. Kita akan fokus pada Fösh dan Dhranèff—yang kebetulan sama-sama memutuskan menyerang dari lantai sepuluh—beserta Hadès.

10FB! Benar seperti yang Fösh katakan, pergerakan makhluk itu luar biasa cepatnya. Bahkan, dengan konsentrasi terbagi dua, ia masih mampu menggerakkan keempat tangannya sekaligus. Ditambah pijakan yang sempit—berbeda dengan lantai sembilan, justru tengahnya yang berlubang, meninggalkan sedikit sekali pijakan di lantai sepuluh, pertarungan itu menjadi benar-benar sulit. Dhranèff tidak terlalu cukup cepat untuk menghindari serangan-serangan Fillíosâcrud, maka beberapa kali ia terkena serangan cukup parah. Sampai sejauh ini, ia sudah menghabiskan dua botol ramuan 5000-Cura, sehingga sesekali seseorang harus menyembuhkannya. “Mestinya kau tidak usah ikut,” kata orang itu saat Dhranèff harus disembuhkan untuk kelima kalinya.

“Kalau tidak ikut, aku akan memalukan nama keluargaku,” katanya terengah-engah. “Ayahku sudah tidak bisa bertarung lagi. Tinggal aku sendiri yang sanggup melakukan ini, dan aku takkan menyerah begitu saja!” Ia beranjak

bangkit, namun orang itu mencegahnya. “Tunggu dulu! Lukamu belum sembuh!” Ia terpaksa mengurungkan niatnya dan menunggu sampai ia pulih benar.

Fösh sendiri cukup kewalahan melawan monster itu. Sesekali ia harus mencari tempat aman untuk menggunakan ramuan 10000-Magi Cura, dan untungnya Hadès sudah membuat cukup banyak. Hadès tidak terlalu membantu merapal mantra, ia justru diam saja di pojok ruangan, dan sesekali ia merapal mantra kecil-kecilan. Beberapa orang jadi sebal melihatnya. Fösh mencoba keras merapal mantra Dèathun Humani i Spirita, namun masih saja gagal. Sementara itu, Fillíosâcrud makin marah dan beringas. Sudah banyak orang dijatuhkannya ke lantai delapan, dan banyak lagi di lantai sembilan maupun sepuluh. Mereka yang tersisa merasa putus asa, saat akhirnya Fösh teringat ide gila-gilaan *combo i magus* yang pernah ia lakukan bersama kawan-kawannya dulu. *Kenapa nggak dari tadi ya...*, pikirnya. “Yang tersisa, rapal mantra terbaik kalian! Kita akan membuat *combo i magus* asal-asalan! Tunggu aba-abaku!”

Semua orang pun menyingkir mencari tempat yang aman, sementara beberapa orang memutuskan untuk mengalihkan perhatian. Selama setengah menit mereka berkonsentrasi, sebelum akhirnya Fösh berteriak, “SEKARANG!!!”

Puluhan mantra melayang di udara, bercampur menjadi satu menjadi suatu gumpalan berwarna putih yang cukup besar, menggelegak seakan ingin membebaskan diri. Mereka semua mengendalikan gumpalan itu hingga kira-kira tepat setinggi kepala Fillíosâcrud, kemudian langsung melarikan diri atau berlindung sebisanya. Tak terlalu lama kemudian gumpalan itu bergetar keras, kemudian meledak, menimbulkan suara yang cukup keras dan cahaya yang menyilaukan. Sesaat Fösh mendengar raungan makhluk itu, namun ia tak bisa memastikan.

Tak sampai seperempat menit kemudian cahaya itu menghilang. Mereka semua mengerjap-ngerjapkan mata, membiasakan kembali dengan cahaya suram. Fösh yang pertama mengetahui bahwa *combo i magus* tadi berhasil membutakan Fillíosâcrud, namun tak sanggup melukai kepalanya cukup parah. Monster itu malah marah membabi buta dan melayangkan keempat tangannya ke segala arah dengan kecepatan luar biasa, melemparkan beberapa orang yang tak sanggup menghindar dan melukai mereka. Tak ada alasan bagi Fösh untuk marah, namun ia marah luar biasa. Marah karena ia tak berhasil mengalahkan monster itu, marah karena mantra-mantranya tidak ada yang manjur, marah karena merasa ia tak bisa menjaga dirinya dan sebentar lagi akan mati, pandangannya mulai gelap. Beberapa orang—termasuk Hadès—keheranan melihat aura ungu mulai muncul dari tubuhnya, seakan-akan ia terbakar dalam api kegelapan. Aura itu bahkan melindungi Fösh dari serangan salah satu tangan Fillíosâcrud dan justru melukai tangan Fillíosâcrud. Cukup lama Fösh berada dalam keadaan itu—Hadès menyadari Fösh sedang dalam keadaan *trânç*⁵, menunduk tanpa berbuat apa-apa, sampai akhirnya ia berdiri

⁵ Istilah ini hanya dikenal dan hanya dapat terjadi pada mereka yang berelemen *Dâr*. Dibaca /'tranh/, ini adalah keadaan dimana seseorang kerasukan, dalam arti ia mendapatkan kekuatan tambahan dari roh. Seluruh statistik (termasuk HP) akan meningkat cukup drastis (nyaris 50%), kecuali LP yang akan menurun sebesar kira-kira 50%. Ia juga akan dapat menggunakan mantra-

tegak dan berkata, “Kalau aku harus mati di sini, sekarang, paling tidak aku harus mati terhormat sebagai Penjaga! Aku akan tunjukkan kalau aku layak sebagai Penjaga!!” Dalam nada rendah namun penuh amarah, Fösh mengucapkan kata-kata ini:

*Sacrútia in malli ash karāq nun vashz il arraqânum
Sacrâtia in parish qun allszhü ónnan karrqi
Mallār darnau í sarrtu tarum xâtria un artagi
Larré éæorón ar yyrth an trânça jag an trânçi jag
Xösnaxö il humn zaryhá un hart arliúm øraq pøpøløqrú
Banîsh transâq xiun sarranüüm un Xönar al ibríum*

DÈATHUN HUMANI I SPIRITA!!!

Bahkan Hadès pun takjub dibuatnya. Dalam sekejap udara menjadi dingin, bahkan lebih dingin dari sebelumnya. Bola-bola api berwarna ungu mulai bermunculan, dan mulai terdengar suara-suara aneh nan menakutkan. Lambat-lambat bola-bola itu mulai mewujudkan diri seperti manusia, namun tak seutuhnya. Mereka semua tak memiliki kaki, dan mereka mampu melayang-layang di udara. Wajah mereka rata-rata membuat orang-orang tak berani menatapnya: ada yang hancur seakan dilindas sesuatu, ada yang tidak memiliki mata, ada yang kepalanya terbelah, dan banyak lagi. Mereka semua membawa pedang terbuat dari tulang yang sudah diasah menjadi sangat tajam, sehingga bahkan tulang pun mampu dipatahkannya. Sekalipun Fillíosâcrud sudah mulai menyerang pasukan roh yang berjumlah enam puluh enam itu—ada yang menghitungnya dan berani bertaruh ia benar, lagipula ia tadi mendengar Fösh mengatakan *xösnaxö* yang berarti enam puluh enam, padahal mantra itu ditulis dalam bahasa Illzhath—mereka tetap diam di tempat, seakan menunggu perintah komandan yang memanggil mereka. Mereka tak perlu menunggu lama, karena Fösh langsung mengacungkan tangan menunjuk Fillíosâcrud dan berteriak, “Seraaaang!”

Walaupun sebagian besar masih ketakutan pada pasukan roh itu, mereka mengikuti perintah Fösh (padahal perintah itu diberikan pada pasukan roh). Mereka menjadi lebih bersemangat mengetahui paling tidak ada tambahan tenaga sebanyak puluhan orang, yang ternyata tenaganya sebanding dengan ratusan orang. Yang berelemen *Lír* terpaksa mengalah dengan tidak merapal mantra *Lír* sama sekali. Kali ini Hadès juga ikut turun tangan, dan ia tampil dalam wujud aslinya—“Aku juga ingin dipuji nanti!” katanya dalam hati.

Dhranèff yang sudah kehabisan tenaga pun mendadak bersemangat lagi. Karena tenaga magisnya sudah habis, ia mengerahkan tenaga fisiknya semaksimal mungkin, dan akhirnya ia berhasil melukai sedikit salah satu tangan Fillíosâcrud. Mendadak ia ingat sesuatu. *Kalau tidak salah aku kan punya jurus untuk menyerang dari jarak jauh.* Ia memperhatikan monster itu baik-baik. *Kalau aku tidak salah ingat, katanya kelemahannya di tanduknya. Cuman, tidak ada*

mantra tambahan yang dikenal sebagai mantra-mantra kuno (yang dalam keadaan normal sudah tidak digunakan lagi). Istilah *trânç* diambil dari bahasa Illzhath yang berarti *kerasukan*.

yang sanggup menyerang ke sana karena terlalu tinggi. Kalau begitu, aku harus coba mematahkan tanduknya!

Ia pun berkonsentrasi di ujung ruangan yang cukup aman dan menghimpun tenaga. Setelah merasa cukup, ia pun melakukannya: “Slic Slāsh⁶!” Beberapa bilah pedang pun muncul dan menyerang monster itu, namun hanya sedikit yang mengenai tanduknya, itupun tak satu pun sanggup menembusnya. Walau begitu, itu sudah cukup untuk membuat si Fillíosâcrud terusik dan berbalik menuju sumber pembuat malapetaka. Barulah semua orang teringat salah satu strategi mereka: menyerang tanduknya! Salah satu tangan Fillíosâcrud menyambar ujung ruangan, namun Dhranèff dengan sigap menghindar, hanya saja ia mendarat agak tidak mulus: kaki kanannya memijak ujung anak tangga. Ia pun nyaris saja kehilangan keseimbangan dan jatuh sebelum Fösh memeganginya. “Trims,” katanya.

“Bisa ulangi lagi?” tanya Fösh cepat.

“Apanya?”

“Yang tadi! Tapi kali ini *combo* dengan punyaku.”

“Memangnya bisa?”

“Kalau tidak dicoba, kita takkan tahu!” Lagi-lagi ia langsung teringat Èxsharaèn. *Terima kasih sudah mengajarku semangat itu, gumamnya. Saatnya aku tunjukkan pelajaranmu tidak sia-sia!*

Mereka berdua langsung mencari tempat teraman, namun Fillíosâcrud tampaknya tahu rencana mereka, karena mereka berdua terus diserang. Hadès membantu dengan merapalkan mantra pelindung. Sementara itu, yang lain masih terus bertarung, walaupun tenaga mereka mulai terkuras habis. Seluruh ramuan Cura yang mereka bawa pun sudah habis terpakai, sehingga mereka rata-rata hanya bertahan dan baru menyerang jika ada kesempatan. Yang terlihat masih aktif bertarung hanyalah pasukan roh yang baru Fösh panggil, dan mereka cukup membantu melukai monster itu. Walaupun demikian, karena ini baru kali pertama Fösh melakukannya, roh yang terpanggil hanyalah roh yang lemah, sehingga jumlah mereka sudah berkurang drastis.

“Kau sudah siap?” tanya Fösh.

“Aku siap. Beri aba-abamu,” jawab Dhranèff yakin.

“Oke. Satu... dua... tiga!” Dhranèff pun melakukan Slic Slāsh sementara Fösh merapal mantra Réènant⁷ yang langsung ia susul dengan mantra Multípliciati⁸. Bilah-bilah pedang tipis terbuat dari udara pun muncul, kali ini lebih besar dibandingkan sebelumnya, dan mulai menyerbu tanduk Fillíosâcrud. *Combo* itu tampaknya sia-sia, karena tanduk monster itu hanya tergores sedikit, malahan membuat makhluk itu semakin marah. “Tak berhasil,” keluh Fösh. “Kukira itu cukup.”

“*Combo*-mu yang keliru,” kata Hadès. “Kau kira dengan memperbesar ukuran dan memperbanyaknya dapat menembus tanduknya? Bahkan pedang para roh itu tak mampu melukainya. Kau butuh pedang yang panas membara

⁶ Ini bukan sihir, melainkan teknik bertarung fisik yang dikembangkan Dhranèff sendiri. Teknik ini tidak membutuhkan MP, namun cukup menguras STR.

⁷ Mantra untuk memperkuat efek serangan jarak jauh dengan memperbesar jangkauannya.

⁸ Dari namanya sudah langsung ketahuan, mantra ini mampu memperbanyak serangan.

untuk mematahkannya. Lagipula, untuk apa sih kau susah-susah mematahkannya?”

“Lho, bukannya kelemahannya di situ?” tanya Fösh.

“Itu hanya omongan ngawur dari orang-orang yang kehilangan ingatan setelah selamat dari serangannya,” kata Hadès. “Ia baru bisa kautaklukkan kalau semua tangannya kauputuskan.” Fösh dan beberapa orang langsung melongo mendengarnya. “Dari pangkalnya,” Hadès menambahkan, membuat mereka semua langsung melengos. “Tangannya saja bergerak ke sana kemari, gimana motongnya?” keluh seseorang. “Pedang kita pun hanya sanggup melukainya, tidak memotongnya.”

“Kau tak punya mantra pembuat pedang?” tanya Fösh.

“Hei, aku spesialis pembuat ramuan, bukan petarung!” elak Hadès. “Kalau kau mau yang seperti itu, panggillah Odin! Pedangnya paling tajam di antara segala pedang, dan semua yang disabetnya takkan selamat!”

“Siapa lagi itu Odin?” tanya Fösh. “Sama sepertimu?”

“Kurang lebih,” jawab Hadès. “Yah, paling tidak sama-sama *Pyur i Dâr*-nya. Sama-sama tinggal di Negeri Orang Mati. Ia adalah pemimpin pasukan Negeri Orang Mati. Hanya saja, ia tidak bisa sembarangan dipanggil. Ia hanya merespon panggilan para ksatria *Dâr* saja. Itu pun dia pilih-pilih, rata-rata *Dârlîr* ditolaknya.”

“Berarti aku tidak bisa memanggilnya dong?” tanya Fösh berlagak bloon.

“Kecuali kau ksatria,” Hadès menegaskan. Saat itu, salah satu tangan Fillîosâcrud menghantam punggungnya, sehingga ia marah besar dan membalas dengan mantra *Ultima Pètrôn*. Tampaknya berhasil, karena tiba-tiba saja makhluk itu tak bergerak, walaupun mereka tahu itu takkan bertahan lama.

“Tapi kan polisi juga ksatria,” protes Dhranèff. “Yah, paling tidak mirip,” ralatnya karena beberapa orang merengut kurang setuju. “Paling tidak asalnya sama lah!”

“Odin tidak mengenal *polisi* dalam kamusnya,” kata Hadès. “Tapi mungkin kamu bisa coba. Semua Penjaga bisa memanggil kami kok. Tapi rasanya kamu belum waktunya.” Beberapa orang berkomentar di belakangnya, *plin-plan amat nih...*

“Ada ujiannya tidak?” tanya Fösh.

“Khusus dia, lumayan berat lho,” jawab Hadès dengan suara yakin. “Katanya, yang diuji harus mampu menahan 3 serangannya. Dua serangan pertamanya sih mungkin gampang, tapi serangan terakhirnya pakai Zantèttsukèn⁹! Susah menangkisnya, walaupun ia pakai ujung pedangnya yang tumpul!”

“Ya udah, kapan-kapan aja,” kata Fösh putus asa. “Sekarang, gimana nih?”

“Suruh saja dia merapal mantra *Ultima Pètrôn* yang lebih lama, atau *Ultima Stôn*,” saran seseorang. “Sementara dia *membatu*—dalam kedua arti, kita serang ramai-ramai! Gimana?”

⁹ Sebenarnya berasal dari bahasa Jepang 斬鉄劍 atau dalam bentuk sederhananya 斬鉄劍 yang secara harafiah berarti pedang tempur dari besi, pedang ini adalah salah satu andalan Odin dalam bertarung. Universa i Lingua membacanya /zan.'tèt.tsu.'kèn/.

Walaupun terasa agak curang, akhirnya mereka semua setuju. Tepat saat orang terakhir mengangguk setuju, Fillíosâcrud mulai bergerak lagi. “Mantrai saja ketiga tangannya yang lain, supaya agak tidak curang,” kata Fösh. Hadès pun menurut saja. Mereka mencoba untuk beberapa lama sebelum akhirnya menyerah lagi. Rata-rata HP mereka sudah menipis, sementara ramuan Cura sudah tidak ada lagi—Hadès hanya membuat terbatas untuk Fösh, membuat beberapa orang agak iri. Terpaksa tinggal Fösh dan Dhranèff, yang masih nekat bertarung, mencoba membabat tangan Fillíosâcrud. “Lebih baik curangan dikit deh!” ujar Dhranèff terengah-engah. “Bekukan juga tangan satunya! Lagian, masa cara begitu dibilang curang? Kalau nggak begitu, gimana para pendahulu kita membasmi Fillíosâcrud sebelumnya?”

“Aku dulu juga pernah dipanggil untuk menghadapi makhluk ini,” kata Hadès tiba-tiba berkomentar.

“Gimana tuh caranya?” tanya Fösh ingin tahu.

“Kurang lebihnya sama seperti sekarang. Cuman mereka sudah siap pedang yang benar-benar tajam, bukan seperti yang kalian bawa sekarang ini. Apa perlu aku pinjamkan pedang Odin?”

“Memangnya bisa dipinjam?”

“Asal tidak ketahuan,” jawab Hadès dan Fösh langsung terjungkal ke belakang. “Kalau ketahuan, paling-paling aku ditebas. Toh aku sudah mati, tak mungkin mati lagi. Tapi aku coba pinjamkan, kalau dia mau.”

“Trus monster ini gimana? Kalau tiba-tiba gerak lagi?” tanya Dhranèff khawatir.

“Dia takkan bisa bergerak sampai setengah jam ke depan. Aku sudah siramkan ramuan pembeku otot tadi. Tunggu ya, aku segera kembali. Oh ya, nanti kalau Odin datang, bersikaplah seperti dia seorang raja. Dia akan marah kalau tidak dihormati seperti seorang raja, dan aku tidak tanggung akibatnya kalau dia marah.” Hadès pun pergi meninggalkan mereka yang hanya bisa melongo. Mulailah mereka berkomentar: “Mana ada pertarungan yang ditunda setengah jam?” “Mbok ya dari tadi nyiram ramuannya...” “Capek nih, pulang aja yuk!” Fösh sendiri terduduk kelelahan, dan semua orang pun melakukan hal yang sama. Hanya monster itu yang tidak duduk—tentu saja!—dan tidak bergerak sama sekali, kecuali hanya meraung-raung marah. Mereka menunggu dan memulihkan tenaga sampai akhirnya, lima belas menit kemudian, Hadès kembali dengan Odin.

Semua orang langsung berdiri dan berlutut hormat pada Odin; begitulah aturannya jika Odin datang. Guard-i-ru yang satu ini mirip ksatria berkuda biasa, hanya saja badannya mirip badan orang bekas dimakan api. Itu sebabnya, ia menggunakan baju besi milik ksatria, sehingga hanya wajahnya yang tampak hancur namun masih dapat memperlihatkan semangat juang seorang ksatria saja yang tampak. Kudanya pun tampak gagah berisi; memakai baju pelindung yang sama gagahnya dengan penunggangnya, sekalipun kuda itu sudah mati. Odin membawa pedangnya yang besar nan tajam dan legendaris itu. “Adakah yang memanggilku di sini, wahai kalian?” katanya dengan suara yang

berwibawa; walaupun ia adalah Guard-i-ru, cara bicaranya tetap sama seperti saat ia menjadi raja dahulu kala.

“Hamba yang hina ini memanggilmu, wahai Odin yang mulia,” kata Fösh mencoba seformal mungkin, membalas cara bicara Odin yang formal.

“Belum pernah sekalipun kau memanggilku, wahai calon Penjaga,” kata Odin. “Hadès sudah mengatakannya kepadaku, dan kau hendak meminjam Zantètsukèn?”

“Jika Odin yang mulia mengizinkannya,” jawab Fösh sambil tetap menunduk.

“Namun kau memanggilku lewat perantaraan Hadès!” seru Odin menggelegar. “Kau belum mencoba memanggilku langsung! Bahkan kau bukan seorang ksatria! Apa yang membuatmu layak memanggilku, wahai kau yang hina?”

“Kemauan dari seorang yang hina ini, Odin yang berkuasa di kerajaan orang mati,” jawab Fösh berbasa-basi, walaupun ia sudah bosan berkata formal. “Jika Odin yang mulia mengizinkan, hamba dapat meminta Odin yang mulia untuk membantu hamba.”

“Hah! Jadi karena kau merasa lemah kau membutuhkan tenagaku?! Aku tidak menjual tenaga begitu saja pada orang yang lemah!” seru Odin keras, tampaknya ia sedikit terhina. “Kalau kau bisa menunjukkan sisi ksatriamu padaku, sekalipun kau bukan seorang ksatria, aku bersedia untukmu. Kukira Hadès sudah memberitahumu ujian yang harus kauhadapi?”

“Aku sudah tahu,” jawab Fösh sambil bangkit berdiri, melupakan ucapan formalnya. “Dan aku, sebagai calon Penjaga, siap kauuji. Aku harus menunjukkan bahwa aku sanggup dan layak memanggilmu untuk membantuku kelak.”

“Baiklah,” ujar Odin senang. “Tampaknya kau punya semangat ksatria itu di dalam dirimu itu. Bersiaplah!”

Maka jadilah pertempuran menumpas Fillíosâcrud benar-benar tertunda, bahkan sejenak mereka melupakannya. Mereka kini lebih tertarik pada ujian Fösh melawan Odin. Tenaga Fösh sudah terkuras habis pada pertarungan sebelumnya; ia sendiri bahkan tidak tahu ia akan sanggup melewati ujian itu atau tidak.

Ujian pertama ternyata adalah menahan serangan sihir Odin. Fösh sama sekali tidak boleh menghindar, ia hanya boleh menahannya dengan mantra pelindung dan yang sejenisnya. Walaupun kelelahan dan sempat terseret sampai di ambang lantai, Fösh akhirnya berhasil menahan serangan sihir Odin. Sambutan tepuk tangan meriah dari para penonton—memangnya pertunjukan?—dimanfaatkannya untuk istirahat sejenak. Ia merasa tak sanggup melakukan ujian kedua bahkan ketiga, namun ia memutuskan untuk terus lanjut.

Ujian kedua adalah menahan serangan Odin selama mungkin. Odin bermaksud menguji kemampuan berpedang Fösh, dan ini jelas sekali membuat Fösh keder. Ia sama sekali tidak ahli berpedang, memegang pedang pun baru sekali ia lakukan saat berada di rumah Zhaxmâr—baca lagi [Chapter 15](#). *Mana mungkin aku lolos di ujian ini, pikirnya. Berarti aku tinggal mengandalkan*

keberuntunganku. Mana tenagaku tinggal sedikit lagi... Rasanya yang ini sih bakal gagal.

Seseorang memberikan pedang pada Fösh, sementara Odin menggunakan pedang miliknya yang lain yang jauh lebih tipis dari Zantètsukèn. Tanpa aba-aba, ia langsung menyerang Fösh. Benar saja, hanya dalam sepuluh kali serangan, pedang Fösh terlempar. *Pasti gagal nih...*

"Ujian terakhir," perkataan Odin mengagetkannya dan seluruh orang yang ada di situ. Hanya Hadès yang tersenyum. "Bukannya... bukannya aku gagal?" tanya Fösh terbata-bata.

"Kau masih lumayan," jawab Odin pendek. "Dan aku cukup suka denganmu. Kau orang pertama yang sanggup menahan *sepuluh* serangan pedangku. Namun, aku tak begitu yakin kau sanggup menahan Zantètsukèn-ku." Fösh sempat mendengar Hadès berbisik, "Rata-rata hanya mampu lima sampai delapan kali."

"Baiklah, wahai kau yang bukan ksatria namun layak menjadi ksatria!" seru Odin. "Kau telah melalui dua ujian dengan sangat baik. Kini tinggal satu yang harus kauhadapi, yaitu pedangku ini. Kalau kau sanggup menahan pedangku ini, kau lolos. Kalau tidak, nyawamu mungkin akan melayang." Semua orang langsung terdiam mendengar perkataan Odin barusan. "Aku tidak main-main. Pedangku sanggup menebas semua yang ada di depannya. Kalau kau tidak ingin mati sekarang, kau bisa mundur dan mengulangi ujian ini kapanpun kau siap."

"Orang-orang membutuhkan bantuanmu sekarang, maka aku harus menghadapinya *sekarang*," jawab Fösh tegas, walaupun terputus-putus. "Aku akan menghadapinya, dan aku akan membuktikan bahwa aku layak memanggilmu."

"Bagus!" seru Odin. "Semangatmu tidak dapat diragukan, dan pantaslah ditakuti musuh-musuhmu! Kau boleh menggunakan apa saja untuk bertahan, asalkan jangan tubuhmu sendiri!"

"Aku tidak akan menggunakan apa-apa," kata Fösh yakin, membuat semua orang terperangah, bahkan Odin sendiri. "Kau benar-benar yakin? Pedangku benar-benar tajam!"

"Buktikanlah dahulu bahwa pedangmu tajam," tantang Fösh balik. "Potonglah salah satu tangan makhluk itu, karena sedari tadi kami berusaha memotongnya tak membuahkan hasil sama sekali."

"Jadi, kau tidak percaya pada perkataanku?" Odin tertawa. "Baiklah! Sesuai permintaanmu. Akan kutunjukkan tajamnya pedangku ini! Zantètsukèn!" Ia mengayunkan pedangnya itu ke salah satu tangan kiri Fillíosâcrud, dan benarlah ucapannya: tangan itu langsung putus begitu saja—bahkan terpotong dua sekaligus, tepat pada pangkalnya, mengucurkan darah segar dan membuat makhluk itu melolong tak berdaya karena ia masih dalam pengaruh ramuan Hadès.

Ketegangan langsung melanda saat Odin bersiap-siap untuk ujian terakhir Fösh. Fösh sendiri hanya berdiri tegak, tegang namun yakin akan kekuatannya, atau paling tidak rencananya. Mereka berdua terdiam cukup lama. Odin memberi tanda dengan mengangkat pedangnya tinggi-tinggi. Banyak yang tidak berani

melihat, mengira Fösh mencari ajalnya. Odin pun mulai mengayunkan pedangnya, dan mulai menebas Fösh. Dentingan logam beradu dengan batu pun terdengar saat pedang Odin menyentuh tanah.

Banyak yang tidak menduga hasilnya. Zantètsukèn memang menyentuh lantai. Namun, Fösh ternyata masih hidup. Dia tidak juga menahan Zantètsukèn, apalagi terluka. Dengan cepat dan tepat, sebelum Zantètsukèn menebas dirinya, Fösh lebih dahulu menghindar. Ia hampir saja terlambat karena lengan bajunya sobek terkena sabetan pedang, namun untungnya tidak sampai melukai kulitnya. Ini membuat Odin marah luar biasa, menganggap Fösh tidak serius menjalani ujian terakhirnya. “KENAPA KAU MENGHINDAR??!!!” kata Odin keras.

“Tidak ada yang mengatakan aku menghindar,” jawab Fösh dengan tenang. “Tadi kau sendiri yang bilang aku boleh menahan serangan pedangmu dengan apa saja.”

“DAN KAU TIDAK MENAHANNYA!!!” ujar Odin marah.

“Tidak ada yang bilang aku *tidak* menahannya,” kata Fösh lagi, tenang dan kali ini ia tersenyum. “Aku menahannya dengan *lantai*. Kau jelas tidak mungkin menebas lantai, kan? Siapa yang melihat pedangmu tembus sampai ke bawah?” Memang, setajam apapun pedang Odin, ia takkan sanggup menebas lantai yang tebalnya sekitar setengah meter itu. Beberapa orang mulai bergumam setuju. Lambat laun, semua orang mulai memahami pemikiran Fösh dan mulailah mereka berkomentar satu sama lain. Bahkan Hadès pun mulai paham dan mengangguk-angguk sendiri. Untuk lebih meyakinkan, Fösh berkata, “Kau tidak pernah mengatakan bahwa aku *tidak boleh* menahannya dengan lantai. Kau tidak pernah mengatakan bahwa aku *harus* memegang sesuatu untuk menahan pedangmu. Kau sendiri yang mengatakan aku *boleh* menggunakan apa saja, maka kugunakan lantai ini. Mau protes?”

Semakin banyak yang setuju, bahkan kini semuanya bertepuk tangan, memuji kecerdikan Fösh yang berhasil menyelamatkannya dari maut, sekaligus menyelesaikan ujian terakhir dengan sama cerdikanya. Cukup lama keriuhan itu memenuhi seluruh ruangan, bahkan yang berada di bawah pun menjadi penasaran dan naik ke atas.

Akhirnya Odin pun mulai dapat menerima alasan Fösh tersebut. Walaupun terlihat masih sedikit marah, ia berusaha tampak tetap tenang. Setelah keributan mereda, ia pun mulai berkata, “Baiklah. Aku harus mengakui, kekuatan bukan segala-galanya. Kau mengajarku bertahan dengan kecerdikan. Kau orang pertama yang melakukan itu.” Kemudian ia menyuruh Fösh berlutut di depannya, dan ia meletakkan pedangnya di atas kepala Fösh, seperti meresmikan seorang ksatria baru, dan berkata, “Dengan ini aku nyatakan kau lolos dari ujian, dan kau berhak memanggilku kapan saja kau mau. Kau ksatria terbaik yang aku temui sepanjang hidupku.” Semua orang kembali bersorak-sorai, menyambut pahlawan mereka yang baru.

“Oi, urusannya belum selesai! Jangan senang dulu!” teriak Dhranèff menenangkan suasana. “Monster itu gimana?” Tampaknya mereka membuang waktu terlalu lama untuk menyaksikan ujian Fösh, sehingga efek ramuan Hadès

mulai menghilang. Fillíosâcrud mulai dapat bergerak lagi, dan kali ini ia sangat marah. Dengan segera ia mengibaskan tangannya yang tersisa ke mana saja ia dapat, sehingga kebanyakan orang terlempar. Yang sempat menghindar pun terpaksa turun ke lantai sembilan maupun lantai delapan untuk menyembuhkan diri sebisanya. “Langsung pakai dong!” desak Dhranèff. “Keburu ada yang koit nih!” Ia mengatakan begitu karena ia melihat ada yang terperosok ke lubang dan jatuh ke lantai delapan; entah bagaimana nasibnya.

“Gimana caranya?” tanya Fösh.

“Kok tanya aku... Ngomong sendiri tuh sama Odin!”

“Kau bisa menggunakan pedangku,” kata Odin. “Aku punya satu lagi, walau tak setajam Zantètsukèn.”

“Dia Guard-i-ru yang paling aneh,” bisik Hadès pada Fösh. “Satu-satunya Guard-i-ru yang tidak pernah bertempur sendirian. Yang memanggil juga harus bertempur dengannya.”

“Lho, bukannya kalo manggil Guard-i-ru memang begitu?” tanya Fösh sambil menunduk dari serangan Fillíosâcrud. Tinggal beberapa orang saja yang masih bertahan di lantai sepuluh untuk menyerang monster itu.

“Istilahnya dalam duniamu, *combo*. Dia tak pernah bertempur sendirian. Yang memanggil harus selalu bekerja sama dengan dirinya kalau bertempur. Kalau, contohnya aku, kan bisa bertempur sendirian, atau sesekali meng-*combo* serangan dengan pemanggil. Enaknya, si pemanggil mendapat kehormatan untuk memakai Zantètsukèn langsung lho!”

“Kau membicarakan aku padanya?” tanya Odin dengan nada menuduh pada Hadès.

“Sedikit, tentang kebiasaanmu,” jawab Hadès pendek, dan lagi-lagi tangan Fillíosâcrud menyambarnya dari belakang, sampai-sampai ia terjerembab jatuh. “Cepetan sana, bunuh makhluk sialan itu!” ujarinya dan kemudian ia ngomel-ngomel tak karuan sambil berusaha bangkit berdiri; Dhranèff membantunya dan ia langsung mendapat hadiah ramuan 10000-Magi Cura, walaupun saat diminum rasanya tak karuan.

“Naiklah ke kudaku,” perintah Odin. Untung sebelumnya Fösh pernah mengendarai kuda, jadi tak masalah baginya. Odin memberikan Zantètsukèn padanya, yang ternyata cukup ringan. Fösh mencoba-coba sedikit pedang itu, walaupun ia masih canggung menggunakannya. “Kau siap?” tanya Odin lagi.

“Semakin cepat, semakin baik,” kata Fösh. “Aku sudah capek.” Sebenarnya ia tidak tahan berada di atas kuda Odin karena baunya—*Ini yang bau kudanya apa Odin ya?*—namun ia tidak berani mengatakannya.

“Baiklah! Kita siap memabat habis musuh! Maju!!” Mirip komandan yang memimpin pasukannya hendak maju bertempur. Dhranèff agak geli melihat sikap Odin, namun Hadès segera membekap mulutnya agar tak cekikikan. Kuda Odin pun meringkik dan langsung melesat maju dengan kecepatan yang mengagumkan, membuat Fösh mencengkeram tali pelana kuat-kuat, takut jatuh. Odin mengetahui hal itu dan membantu memegang Fösh dengan tangan kanannya, bukan karena ia kidal, namun memang ia mampu menggunakan pedang dengan tangan kiri sebaik tangan kanannya. Serangan demi serangan Fillíosâcrud mampu mereka berdua hindari, membuat manuver-manuver cantik

yang memesona semua orang. Malahan, yang berada di lantai bawah pun kembali naik ke atas untuk melihat aksi Fösh dan Odin. Disaksikan banyak orang begitu, Fösh malah gugup dan tangan kanannya yang memegang Zantètukèn bergetar tak karuan. Untungnya, Odin memberinya mantra penambah semangat, salah satu keuntungan bertarung dengan Odin, sehingga Fösh merasa lebih baik. Begitu saatnya tepat, Fösh mengayunkan pedangnya dan berhasil memotong satu tangan Fillíosâcrud. Tinggal satu lagi!

Sementara yang lain menusuk-nusuk tangan-tangan Fillíosâcrud yang sudah berhasil ditebas, takut tangan itu masih hidup dan mampu bergerak sendiri walaupun sudah tak terhubung dengan badannya, Fösh dan Odin langsung terjun ke lantai sembilan melalui lubang yang ada. Tanpa Fillíosâcrud sempat menyadarinya, Fösh memotong tangannya yang terakhir. Selanjutnya, pertarungan berbalik menjadi sangat mudah, karena Fillíosâcrud sudah tidak memiliki perlawanan lagi. Tak terlalu lama kemudian makhluk itu pun roboh, bahkan sampai jatuh ke lantai delapan, dalam keadaan sudah tidak bernyawa lagi. Selesai pertarungan yang panjang dan melelahkan itu. Fösh mendapatkan EXP cukup banyak karena berhasil menguasai Dèathun Humani i Spirita, walaupun baru dasarnya, dan menguasai Odin; cukup banyak untuk membuatnya naik dua tingkat sekaligus. Dari pertarungan dengan Fillíosâcrud, ia menolak mendapat bagian paling besar, sehingga akhirnya 100 juta EXP lebih itu dibagi rata ke semua orang.

Tiba-tiba saja terjadi gempa bumi, menggoncangkan menara itu dengan cukup dahsyat, pertanda urusan mereka di menara itu sudah selesai dan sebaiknya mereka segera pergi, kalau tidak ingin terkubur dalam tanah hidup-hidup bersama monster yang sudah mati. Beberapa orang mengusung rekan-rekan mereka yang meninggal—hanya sepuluh orang, sebenarnya, tanpa ada yang terlupakan—tanpa sempat bersedih dan mereka segera menuruni menara itu tanpa teka-teki lagi. Rupanya teka-teki yang menghalangi mereka tadi menghilang dengan tewasnya Fillíosâcrud. Tepat saat orang terakhir keluar, seakan sudah dirancang demikian, menara itu pun perlahan-lahan masuk kembali ke dalam tanah, mengubur dirinya bersama apapun yang ada di dalamnya. Ujung menara itu pun terkubur masuk dan gempa pun berhenti.

Dengan sukaria karena berhasil menyelamatkan desa mereka dari ancaman monster mematikan, sekaligus beberapa rasa duka karena kehilangan sahabat maupun kerabat, mereka semua kembali menuju desa sebelum beberapa orang menyadari asap tebal membubung dari desa mereka. Dengan rasa cemas dan khawatir mereka berlarian menuju desa. Fösh sampai duluan dengan diantar Odin—*Ampun, kenapa aku harus naik kudanya lagi...*—dan mendapati desa itu sudah hancur dilalap api. Ia tak mendapati siapapun di sana, begitu juga dengan kepastian apakah penduduk desa yang tinggal masih hidup atau sudah mati, karena ia sama sekali tidak menemukan mayat. Tak ada tanda-tanda perlawanan maupun pertumpahan darah, karenanya ia menduga seluruh penduduk desa diculik dan dibawa ke suatu tempat, selagi mereka bertarung melawan Fillíosâcrud. Rupanya monster itu hanya jebakan saja untuk menghancurkan desa, ia menyimpulkan. Lalu, bagaimana selanjutnya?

Mereka semua terlalu lelah untuk bersedih, maka malam itu mereka tidur di lahan terbuka, masih di dalam desa mereka yang sudah hancur. Beberapa lidah api masih menjilati makanan kesukaan mereka, namun para penduduk yang tersisa tidak begitu peduli. Mereka bergiliran berjaga di malam hari. Fösh dan kedua polisi yang tersisa—kepala polisi terbunuh saat bertarung—mencoba mencari petunjuk, namun mereka tidak menemukan apa-apa.

Esok hari pun tiba dalam suasana muram. Sudah tidak ada lagi api yang membara, tinggal asap-asap kecil yang masih membubung ke angkasa. Beberapa pemuda yang mencoba mencari bantuan ke desa terdekat pun pulang dengan tangan hampa, bahkan membawa kabar yang sama buruknya: seluruh desa terdekat pun hancur tak bersisa, dan anehnya hanya wanita serta anak-anak yang menghilang. Fösh tak bisa berbuat apa-apa lagi, namun ia memutuskan untuk tinggal sebentar lagi untuk membantu sebisanya.

Hari demi hari berlalu dalam kesunyian dan kesedihan. Semua orang yang desanya hancur memutuskan untuk membersihkan puing-puing bangunan sebisanya sebelum membangun kembali, tak terkecuali para penduduk Zarlûx Ümna yang tersisa. Hari kelima, bantuan barulah datang dari ibukota Guamin Er yang mengatakan bahwa ibukota juga diserang lima hari yang lalu, dan untungnya kerusakan di sana tidak begitu parah. Seperti dugaan Fösh sebelumnya, Xhazqun yang menyebabkan semua ini, disinyalir memasuki wilayah Grăn Manâa dari kota pelabuhan Pört i Saidûn, karena kota itu juga hancur dan kini berada dalam kuasa mereka. Untungnya, pihak kerajaan sudah mampu mengatasi serangan ini dan menahannya, sehingga ibukota Lîghtran masih belum terjamah, paling tidak dari subkingdom ini. Usaha merebut kembali Pört i Saidûn masih direncanakan. Untuk sementara, subking Lammârui¹⁰ menyatakan Grăn Manâa dalam keadaan waspada, dan bantuan seluruh penduduk subkingdom sangat diharapkan. Desa yang hancur sebaiknya jangan dibangun dulu karena ada kemungkinan pertempuran susulan yang dapat menghancurkan lebih banyak lagi wilayah Grăn Manâa. Mengenai penduduk yang diculik, informasi yang didapat masih simpang siur dan belum tentu benar, namun dugaan sementara ini mereka dibawa keluar Lîghtran—kemungkinan besar dibawa ke Xhazqun—untuk dijadikan sandera maupun budak. Bala bantuan itu pun membawakan bantuan makanan, pakaian (sebagian di antaranya pakaian perang), senjata, dan kebutuhan lainnya. Tiap desa yang hancur dikirim satu pasukan yang terdiri dari 50 Söldia berlevel rata-rata 70 dan 50 Xâtria berlevel rata-rata 80, seluruhnya berkuda; terdiri dari kira-kira sepertiga Humani, Êlf, dan Dwarf, serta sedikit Cëntaur dan Spirita. Bangsa Hôbbit yang tinggal di wilayah Grăn Manâa juga sudah diperingatkan akan hal ini, dan mereka memilih bersembunyi jauh di dalam liang mereka yang nyaman; walaupun begitu mereka juga berbaik hati mengirimkan sekitar lima ratus Hôbbit muda yang sanggup bertarung.

Rupanya bala bantuan tiba tepat pada waktunya, karena dua hari setelahnya terjadi serangan susulan dari Xhazqun. Fösh pun membantu dengan

¹⁰ [Lihat situs kami](#) untuk mengetahui lebih jelas apa itu subking dan keterangan lebih lengkap mengenai Kerajaan Lîghtran.

memanggilkan Odin, dan ia dengan senang hati bertempur—“Sudah lama sekali aku tidak berperang seperti ini, serasa hidup muda kembali!” komentarnya sebelum meminta Fösh naik kuda bersamanya; Fösh sempat menolak namun tetap dipaksa, dan ia tidak punya pilihan lain saat mengetahui nyaris separuh pasukan Xhazqun adalah pasukan berkuda. Ia agak sedikit kesulitan merapal mantra dari atas kuda, walaupun ia benar-benar aman di sana. Odin benar-benar bersemangat sehingga tak ada satu pun yang selamat dari serangannya. Fösh mencoba kembali mantra Dèathun Humani i Spirita-nya dan kali ini ia berhasil memanggil pasukan roh yang lumayan kuat, paling tidak jika dibandingkan sebelumnya. Walaupun tak terlalu sebanding, Dhranèff berhasil selamat dalam pertempuran yang melelahkan itu. Di akhir hari, walaupun pertempuran belum selesai, pasukan musuh memutuskan untuk mundur dan mengancam akan membawa pasukan yang lebih besar lagi keesokan harinya.

Malam itu, semua orang sibuk merawat diri maupun rekan-rekan mereka yang terluka. Dhranèff sibuk membuatkan ramuan macam-macam, karena kini ia tinggal satu-satunya dokter di situ, sementara dirinya sendiri lumayan terluka. Untung saja seluruh anggota pasukan yang masih selamat menguasai mantra penyembuh yang cukup dapat diandalkan, jadi ia tak perlu bersusah payah. Ia sendiri sekarang berada di level 40 dan berhasil mengembangkan teknik-teknik baru yang tak sengaja ia temukan saat bertarung seharian tadi. Odin sendiri memutuskan tidak pulang dan ikut berjaga, karena ia mencium bau pertarungan yang lebih dahsyat keesokan harinya—Fösh sampai khawatir setengah mati dan memutuskan juga memanggil Hadès dan Léviathân, sayangnya Léviathân sedang sibuk. Fösh sendiri memutuskan melatih mantra Dèathun Humani i Spirita-nya untuk besok selama beberapa jam sebelum akhirnya ia kelelahan dan memutuskan untuk istirahat. Ia berbaring di atas rumput sementara beberapa Söldia dan Xâttria berseliweran berjaga. Tak terlalu lama Dhranèff bergabung dengannya, namun ia tidak langsung tidur. Ia memikirkan keluarganya yang kini entah berada di mana. Walaupun bersebelahan, mereka tenggelam dalam pikiran mereka masing-masing. Dhranèff tertidur lebih dahulu kelelahan sebelum akhirnya Fösh terlelap.

Pagi-pagi buta, kira-kira pukul setengah tiga pagi, mereka semua dikejutkan serangan mendadak. Untungnya ada Odin, sehingga mereka masih sempat mempersiapkan diri, namun kali ini serangan juga datang dari udara. Belasan makhluk aneh bersayap empat dikendalikan oleh makhluk-makhluk aneh lainnya—tak ada yang tahu namanya karena makhluk-makhluk itu murni hanya ada di Xhazqun, namun marilah kita mengetahui namanya. Makhluk terbang itu bernama Xaryøm /'ksa.ryoem/, besarnya kira-kira sama dengan bayi gajah, berkulit abu-abu keriput—yang jelas sekali menguntungkan mereka karena nyaris tidak terlihat di malam hari, apalagi malam itu bulan sudah terbenam lebih cepat. Xaryøm sebenarnya tergolong buas, namun dengan mengetahui beberapa kelemahannya, makhluk itu mampu dikendalikan menjadi binatang perang, seiring dengan kepandaiannya yang cukup. Makhluk ini mampu menyemburkan uap beracun yang membuat Hadès sibuk setengah mati merapal mantra Pöisöna level 20 dan Pöisön-A level 25 pada seluruh orang yang

bertempur. Makhluk yang mengendarai Xaryøm sendiri bernama Pærparax. Berpenampilan mirip Örc namun lebih besar sedikit, mereka adalah makhluk yang berinteligensi cukup rendah namun mampu dilatih untuk bertempur. Mereka selalu suka membawa sebuah gada terbuat dari batu yang kasar karena tak diasah sama sekali. Menangani makhluk ini sebenarnya cukup mudah; temperamen tinggi membuat mereka dapat saling membunuh jika diadu domba—sayang kawan-kawan kita tak mengetahui hal ini. Kekuatan mereka tergolong besar, namun mereka sangat mudah dibunuh jika beruntung. Mereka sama sekali tak bisa menggunakan sihir dan lemah terhadap sihir—salah satu keuntungan yang dimiliki pasukan kita.

Melawan Pærparax sebenarnya tak terlalu menjadi masalah bagi kawan-kawan kita, hanya saja kehadiran Xaryøm cukup mengganggu, terlebih lagi mereka tak mengantisipasi serangan udara. Hanya para Élf yang mengatasinya, dibantu beberapa sihir jarak jauh dari kalangan Humani, namun itu tak cukup. Bahkan bantuan pasukan roh dari mantra Fösh tak membantu banyak. Xaryøm kebal senjata dan panah, kecuali pada bagian sayapnya. Kenyataan ini cukup menolong, karena para Élf berhasil membunuh satu ekor Xaryøm dengan memutuskan seluruh sayapnya, membuat makhluk itu jatuh menghunjam bumi dan tewas seketika bersama siapapun—atau apapun—yang ada di bawahnya.

Menjelang pagi, pukul lima, serangan bukannya semakin berkurang, malah bala bantuan Xhazqun bertambah. Fösh sampai putus asa—“Kenapa desa sekecil ini diserang habis-habisan, bukannya ibukota saja?!”—sebelum akhirnya ia teringat pesawat Zion yang mengantarnya ke Zarlûx Ümna beberapa hari lalu. *Sempatkah kalau aku meminta bantuan Zion, pikirnya. Tapi tak ada jalan lain! Aku tak mampu mengatasinya sendirian, apalagi kami kalah jumlah! Aku harus minta bantuan mereka!*

Ia teringat peralatan komunikasi yang diberikan kepadanya saat berangkat. Kalang kabut ia mencarinya di tasnya, untungnya masih ada, dan langsung menggunakannya. Ia mengontak pesawat yang berada cukup jauh darinya, jauh di atas langit—pesawat Fösh juga sempat diserang saat terbang di sekitar Zarlûx Ümna, mereka memutuskan untuk terbang lebih tinggi lagi dan diam di sana sambil terus mengawasi Fösh. Si pilot sedang asyik-asyiknya makan ketika transmisi Fösh masuk, “Halo?! Jawab aku!! Siapapun yang ada di situ, tolong jawab!!”

“Kau sudah selesai?” tanya si pilot sambil menelan makanannya.

“Aku butuh bantuan di sini!” teriak Fösh dan si pilot pun mengernyit saat ia mendengar suara desingan ikut terkirim bersama suara Fösh. “Kau bisa mengontak Zion?! Kami diserang habis-habisan di sini, dan tak ada bantuan yang datang! Kami butuh bantuan!”

“Aku usahakan,” jawab si pilot berubah serius. “Tunggu sebentar.” Ia menekan satu tombol penanda bahaya dan Zion langsung meresponnya. “Aku butuh bantuan, segera. Posisi, Zarlûx Ümna, Grån Manâa, Lîghtran. Ulangi, aku butuh bantuan, segera. Posisi, Zarlûx Ümna, Grån Manâa, Lîghtran.”

“Berapa banyak yang kaubutuhkan?” tanya seorang operator di Zion. Si pilot mengulangnya untuk Fösh, dan langsung dijawab, “Sebanyak yang kau

bisa kirimkan untuk membantu aku! Cepetan!" Si pilot mengartikan, "Satu pasukan udara dan satu pasukan darat kukira cukup."

"Segera dikirim," jawab si operator. Si pilot memberi tahu Fösh bahwa bantuan akan datang sebentar lagi, jadi ia harus bersabar. "Selama apa?!!" teriak Fösh putus asa. "Keburu aku mati duluan!"

"*Right now*," jawab si pilot, yang tentu saja tak dimengerti Fösh, namun paling tidak akhirnya ia paham setelah tak sampai setengah menit kemudian bala bantuan itu datang. Tentu saja, semua orang keheranan melihat makhluk terbang lain yang datang dalam jumlah cukup besar, sekitar empat puluh "ekor" pesawat, separuhnya membawa masing-masing 20 orang prajurit darat. Sempat banyak yang mengira itu musuh baru dan menyerang mereka, namun Fösh langsung memperingatkan mereka agar tak menyerang makhluk yang baru datang itu. Pertarungan menjadi agak seimbang setelahnya.

Kira-kira satu jam kemudian, pertarungan mulai terlihat mereda. Pasukan Xhazqun mulai kewalahan dan terdesak mundur. Siapa sangka, ternyata mereka belum menyerah. Tak diduga, akhirnya pemimpin pasukan Xhazqun untuk invasi wilayah Grân Manâa muncul. "Akhirnya aku harus turun tangan sendiri untuk mengatasi kalian," ujarnya saat pertama kali muncul. Pertempuran pun berhenti sejenak, dan seluruh pasukan Xhazqun memberi hormat padanya.

"Siapa kau?" teriak Fösh, ada nada kelelahan pada suaranya.

"Aku? Kurasa aku harus memperkenalkan diri sebagai pemimpin baru kalian, benar?" Ia sejenak tertawa angkuh. "Namaku Íruzam. Kukira aku tak perlu memberitahukan levelku, karena jelas sekali tak ada yang mampu melawanku, namun baiklah, kuberi tahu, supaya tak ada yang mati sia-sia melawanku. Aku sekarang ada di level 125." *Lebih tinggi sedikit dibanding Atalarocrast, yah, paling tidak jauh di bawah Jenova*, pikir Fösh. *Apa aku sanggup mengalahkannya?* Fösh sendiri sekarang ada di level 89. "Dan kau? Apa kau pemimpin di sini?"

"Sekalipun aku bukan pemimpin di sini, paling tidak aku yang akan menantangmu," jawab Fösh seyakini mungkin.

"Dengan makhluk menjijikkan yang ada di belakangmu itu?" cemooh Íruzam, yang kemudian tertawa mengejek. Odin marah bukan main, namun Fösh menahannya. "Hah! Itukah Guard-i-ru milik kalian? Tak ada artinya dibandingkan punyaku! Milik kami jauh lebih kuat dan baik dibanding punya kalian!"¹¹ Seluruh pasukan Xhazqun langsung bersorak sorai mendengar perkataan Íruzam barusan, sementara Odin dan Hadès hanya bisa menahan marah.

"Benarkah begitu?" jawab Fösh memancing. "Yang jelas, KAU pasti lebih lemah dibandingkan kami semua. Aku jamin, aku takkan mengampunimu di dunia sana nanti."

"Huh! Menyombongkan diri, atau memelas memohon ampun?" balas Íruzam. "Apa yang membuatmu yakin kalian dapat mengalahkanku? Jelas, kalian jauh lebih lemah dariku!"

"Walaupun lemah, jika bersatu, kami akan mengalahkanmu," ujar Fösh tegas. "Dan aku, calon Penjaga, takkan pernah mengampunimu. Kau sudah

¹¹ Xhazqun memiliki Guard-i-ru sendiri, yang konon jauh lebih kuat. Semua Guard-i-ru yang pernah disebutkan selama ini pernah dipanggil hanya oleh orang non-Xhazqun.

menghancurkan tempat hidup begitu banyak orang tanpa alasan! Kau harus dihukum!” Ucapannya disambut gembira pasukannya—sejak kapan ia jadi pemimpin pasukan?—yang tersisa.

“Kau cari mati rupanya!” seru Íruzam, rupanya ia sedikit marah. Fösh langsung membalasnya, “Aku memang akan mati, tapi tidak sekarang. KAU-lah yang akan mati sekarang!”

“Baik! Buktikan padaku! Kalian takkan menang, dan kalian akan menyesal bertarung denganku! Akan kutunjukkan kekuatan Xhazqun yang sebenarnya!” Ia kemudian mengucapkan kata-kata aneh dalam bahasa Xhazqun, namun kemudian semua orang dapat mendengarnya berseru, “Aku memanggilmu! Tunjukkan kekuatanmu yang sebenarnya! Datanglah, Småørog!”

Langit tiba-tiba saja menjadi gelap, angin kencang mulai berhembus dan menciptakan suatu pusaran angin saat Småørog datang. Dibaca /ˈsmaa.œ.rök/, Guard-i-ru ini berwujud naga ekor-berduri¹² yang lumayan besar. Panjangnya kira-kira lima setengah meter dengan berat nyaris tiga ton, tak ada yang tahu secara pasti kebenarannya. Matanya berwarna kuning dan selalu menyorot tajam pada makhluk hidup apapun yang dilihatnya. Ekornya memiliki duri-duri tajam berwarna perunggu yang merupakan senjata andalannya. Semburan apinya terkenal mematikan, dan jaraknya lumayan jauh, mencapai lima belas meter. Bahkan Fösh pun langsung lemas melihat Småørog datang. Sejauh yang ia tahu, dibutuhkan lebih banyak lagi orang berlevel amat tinggi untuk mengalahkannya daripada yang dibutuhkan untuk mengalahkan Filliosâcrud. “Gimana lawannya nih...,” gumamnya cemas.

“Jangan khawatir!” seru Odin yang rupanya mendengar kecemasan Fösh. “Bahkan naga pun dapat kukalahkan! Kita harus yakin kita mampu mengalahkannya!”

“Balas naga dengan naga!” seru Hadès, tak kalah semangatnya. Ucapannya itu justru membuat Fösh heran. “Apa maksudmu?” tanyanya.

“Kita juga punya naga!” jawab Hadès bangga. “Bahkan naga ini tak terkalahkan! Ia tak berasal dari dunia ini, namun keberadaannya tak perlu diragukan! Legendanya bahkan sudah setua usia dunia ini!”

“Maksudmu, Bahamut?” tanya Odin ragu-ragu. “Kita bahkan tak mengenalnya.”

“Tapi dia ada! Bahkan ia pernah dipanggil di Thurin yang lalu!” jawab Hadès. Småørog sendiri sudah mulai mengamuk dan berhasil menggosongkan satu pesawat Zion yang mencoba melawannya serta memukul jatuh satu lagi dengan ekornya. Semuanya terpaksa mundur dan tidak ada yang berani melawan selain menembaki dari jauh, namun itu hanya membuat Småørog semakin marah.

“Siapa lagi ini Bahamut?” tanya Fösh lelah. “Aku tak sanggup kalau disuruh memanggil dia dan melalui ujian lagi.”

“Tak usah khawatir!” hibur Hadès. “Dia memang paling susah dipanggil.” Fösh nyaris saja jatuh dari kuda kalau saja Odin tak memeganginya. “Butuh INT

¹² Di dunia kita mungkin dapat disejajarkan dengan Hungarian Horntail—Ekor-Berduri Hungaria. Lihat penjelasan di *Fantastic Beasts and Where to Find Them*.

amat tinggi untuk memanggilnya. Seribu kukira cukup.” Fösh kembali lemas mendengarnya. 1000 INT, itu sama saja dengan level A. “Tak mungkin aku bisa memanggilnya,” ujar Fösh lemas. “Aku bahkan tak punya tenaga untuk merapal Dèathun Humani i Spirita lagi. Lalu, bagaimana sekarang? Apa kita akan kalah?”

“Sekuat-kuatnya naga, pasti ada kelemahannya,” Odin menghibur. “Dan aku tahu di mana itu. Aku pernah mengalahkan seekor naga seorang diri. Kita hanya membutuhkan kecerdikan saat menanganinya, karena naga bukanlah hewan yang bodoh.”

“Dan keberuntungan,” sambung Fösh.

“Hei, jangan pesimis begitu!” seru Odin memberi semangat. “Akan kutunjukkan di mana kelemahannya!” Ia menunjuk Småørog yang sedang mengamuk dan, untungnya, salah sasaran dengan menerjang pasukan Xhazqun sendiri. “Kau lihat bagian bawahnya? Di sanalah letak kelemahan para naga. Badan mereka boleh bersisik dan kebal senjata, namun dada mereka tidak. Paling tidak, ada bagian yang terbuka. Dari situ, aku dapat merobeknya untuk meraih jantungnya dan menghancurkannya.”

“Tapi, bagaimana caranya kita meraih bagian itu?” protes Fösh. “Dia bisa terbang, dan kita tidak.”

“Bukan kita yang akan terbang, tapi *pedangku*,” jawab Odin sambil tersenyum—Hadès bersumpah baru kali ini ia melihatnya Odin tersenyum. “Aku juga punya kemampuan mengendalikan Zantètsukèn dari jauh! Kau bisa mantra mengendalikan barang kan?” Fösh mengangguk. “Baik. Yang perlu kaulakukan hanyalah membantuku mengarahkan Zantètsukèn ke bagian dadanya. Setelah menancap, kita tinggal merobeknya sampai ke jantung.”

“Mantra itu menguras MP,” ujar Fösh mengingatkan. “Dan aku sudah lelah sekali.”

“Itu tugas Hadès untuk menjaga MP kita,” ujar Odin. Hadès mengangguk menyanggapi. “Kita harus bisa melakukannya,” ujar Odin memberi Fösh semangat. “Kita pasti bisa.”

“Kau akan bertambah jauh lebih kuat kalau kau bisa mengalahkan naga itu,” ujar Hadès menolong. Mengalahkan naga memang memberikan rata-rata setengah milyar EXP karena tingkat kesulitan dan risikonya sangat tinggi, apalagi ini tergolong Guard-i-ru yang paling susah ditaklukkan. Paling tidak, itu mampu membangkitkan semangat Fösh. Hadès memberikan mantra pemulih padanya sehingga ia merasa segar lagi. “Aku siap,” katanya.

“Ayo lakukan!” Mereka berdua segera berkonsentrasi sementara Småørog terus menyerang membabi buta. Dhranèff nyaris saja tersabet ekornya dan tewas kalau saja ia tidak tersandung dan jatuh! Dengan segera Zantètsukèn melayang di udara. Dahi Fösh berkerut saat ia mati-matian mengangkat pedang itu. Mantra pengendali memang sangat menguras tenaga, membutuhkan 1000 MP per setengah menit, sehingga dengan kemampuan Fösh sekarang, ia hanya dapat bertahan selama enam setengah menit. Itu sudah cukup, terlebih lagi Odin menguasai sebagian besar mantra itu, sehingga Fösh hanya perlu menyumbangkan sepertiganya. Mereka tampaknya beruntung, karena Småørog melayang menuju arah mereka. Konsentrasi Fösh sedikit buyar saat melihat ekor naga itu melayang tepat menuju arahnya. Mereka berdua pun dengan refleksi

menunduk saat ekor naga itu melintas, meninggalkan suara udara berdesing. Jantung Fösh berdegup tak karuan, namun dengan segera ia tertimpa Zantètsukèn. Kepalanya langsung pening saat itu juga, pandangannya kabur dan berkunang-kunang, namun itu tak lama. Småørog mengambil manuver lain dan kembali terbang ke arah mereka; tampaknya ia (atau Íruzam yang mengendalikannya) tahu mereka berdua berusaha membunuhnya. Sekali lagi ekor naga itu melintas dan mereka menghindar. Kuda Odin pun sontak meringkik tak karuan, sehingga Odin harus meluangkan sedikit waktu untuk menenangkannya.

Kali ketiga Småørog menyerang, kali ini ia menyemburkan apinya. Hadès dengan sigap merapal mantra pemantul untuk mereka berdua, sehingga api itu kembali dan menghantam tubuh sang naga. Tak terjadi apa-apa, jelas saja. Hadès memutuskan untuk sedikit-sedikit membantu menyerang agar konsentrasi Fösh dan Odin tak terpecah. Berikutnya, Småørog menyerang dengan ekornya, sekali lagi, kali ini ditambah suatu mantra dari Íruzam. Hadès membalas dengan mantra Ömnistât¹³ yang sengaja ia arahkan pada Íruzam. Meleset, namun ia mengira efeknya sedikit terasa pada Småørog, karena mendadak naga itu terbang tak begitu mulus, miring ke sana kemari seperti sedang mabuk. Ini justru menyulitkan Fösh dan Odin karena kini naga itu tak lagi terbang dalam satu garis lurus. Tak urung, efeknya hanya sebentar, karena Íruzam langsung menyembuhkannya dan ia kembali dengan serangan yang lebih dahsyat dibanding sebelumnya. Hadès pun kewalahan dan terpaksa menyingkir sebentar sambil memperkuat mantra pelindungnya yang sudah menipis. Fösh dan Odin sudah berhasil mengangkat Zantètsukèn setengah jalan. Tinggal menunggu saat yang tepat untuk menyusukkannya ke bagian lunak Småørog.

Sementara itu, dari kejauhan Dhranèff melihat Fösh berulang kali diserang, sehingga ia berkesimpulan harus membantu. Bodohnya, ia mengacaukan rencana Fösh dan Odin dengan berteriak keras-keras, "HEI, NAGA BODOH, DAN PENGENDARANYA YANG LEBIH BLOON LAGI! AKU DI SINI!! KEJAR AKU KALAU BISA!!!" Teriakannya itu didengar Íruzam, maka ia membelokkan Småørog dan beralih mengejar Dhranèff yang bersiap lari. Sementara Fösh dan Odin marah-marah karena rencana mereka hancur berantakan, Småørog menyemburkan apinya ke arah Dhranèff. Ia menghindar dengan melompat ke kanan, namun ia malah disambut cakar kanan depan naga itu. Salah satu cakar naga yang tajam itu pun merobek lengan kanannya, meninggalkan luka yang cukup dalam dan menyakitkan, memutuskan sebagian otot lengan kanannya. Untuk sementara waktu ia merasakan kelumpuhan dan kesakitan yang amat sangat, namun ia tak putus asa. Mengabaikan rasa sakitnya, ia segera bangkit begitu melihat Småørog berbalik dan terbang ke arahnya. Kembali ia berlari cukup cepat, namun Småørog berhasil menyusulnya. Naga itu mengayunkan ekornya yang berduri, dan sekali lagi Dhranèff menghindar, kali ini ke kiri, namun sekali lagi ia disambut cakar kiri belakang Småørog. Tak mau mendapat luka yang sama di lengan kirinya, ia melompat lebih tinggi, menggapai kaki belakang

¹³ Salah satu mantra andalan Hadès, yang bisa dipelajari oleh orang **Pyr i Dâr** berlevel tinggi, mantra ini dapat menimbulkan banyak status merugikan sekaligus.

sebelah kiri Småørog tepat di atas cakarnya yang tajam itu, dan bergelayutan di sana, terbawa terbang Småørog yang, bodohnya, tak menyadarinya.

Melihat keadaan itu, Fösh malah mendapat ide baru. “Seandainya ia bisa merayap ke bagian dada naga itu yang terbuka dan ia membawa Zantètsukèn,” katanya keras-keras, tanpa sadar, “ia akan dapat membunuh naga itu dan kita akan menang.”

“Mau coba?” tanya Odin tiba-tiba. “Kita berikan Zantètsukèn padanya, suruh ia yang membunuh naga itu.”

“Hanya ia yang bisa kita harapkan sekarang,” kata Fösh tegang. “Mantra pemindah barang?”

Dengan segera mereka berdua merapal mantra itu, berkonsentrasi memindahkan Zantètsukèn ke tangan Dhranèff sementara yang dimaksud hanya bisa berpegangan erat di kaki Småørog dengan perasaan ngeri bercampur mual karena naga itu terbang berputar-putar tak karuan. Kira-kira satu menit kemudian ia terkejut mendapati Zantètsukèn di tangan kirinya, nyaris saja pedang itu jatuh kalau ia tak segera memegangnya. *Buat apa nih...*

Bunuh naga itu, suara Odin memasuki benaknya. “Bunuh naga ini? Gila apa!” serunya tanpa sadar.

Hanya kau yang bisa melakukannya sekarang, Odin kembali bersuara. *Carilah bagian di dadanya yang terbuka, tusukkan pedang itu ke sana dan toreh ke jantungnya. Hadès sudah mengoleskan racun paling mematikan yang dapat membunuh naga, jangan sampai kau sendiri yang terkena. Hanya kau yang dapat melakukannya. Semua orang berharap padamu. Ia sejenak menoleh ke bawah dan melihat beberapa orang beterbangan tersapu ekor Småørog dan tewas seketika.*

“Tapi, di sebelah mana jantungnya?” tanya Dhranèff pada dirinya sendiri.

Kau akan mudah menemukannya. Bagian itu sama sekali tidak terlindungi dan kau pasti dapat melihat denyutannya.

“Baiklah, kalau hanya aku yang dapat melakukannya sekarang,” ujarnya keras-keras. “Tapi jangan harap aku akan berhasil.”

Kau akan membusuk di Negeri Orang Mati kalau kau gagal, ancam Odin.

“Yah, okelah, kalau kau memaksa,” kata Dhranèff. “Aku tak punya pilihan lain.”

Aku tidak memaksamu, bela Odin. Mereka yang membutuhkanmu. Semuanya tergantung padamu.

“Aku coba!” serunya pada dirinya sendiri, memberi semangat. Ia pun menunggu saat yang tepat, saat naga itu akhirnya hanya melayang di angkasa karena kelelahan—“Dasar naga sudah tua!” umpat Íruzam—dan mulai merayap perlahan-lahan, takut jatuh. Småørog sekarang berada cukup jauh dari tanah, kesalahan sedikit saja akan mengirimnya ke alam lain. Beruntung, sisik-sisik Småørog yang menutupi tubuhnya mampu menahan berat badan Dhranèff dan ukurannya lumayan besar, cukup untuk dicengkeram. Walaupun demikian, lengan kanan Dhranèff sedikit lumpuh, sehingga ia hanya mampu berpegangan dengan tangan kiri sementara mulutnya memegang Zantètsukèn; tentu saja ia memasukkan sisi pedang yang tumpul karena tidak mungkin bagian itu diolesi racun. Perlahan sekali ia merayap, terlebih lagi tubuh naga itu amat panjang,

sehingga langkah demi langkah terasa begitu berat baginya. Hadès mengubah dirinya menjadi asap hitam sehingga bahkan Íruzam tak mengetahui dirinya terbang mendekat dan menuangkan ramuan penyembuh pada luka di lengan kanan Dhranèff. Sebenarnya, jika mau, Hadès bisa saja menggantikan tugas Dhranèff karena baik Íruzam maupun Småørog tak menyadari kehadirannya, namun ia tak melakukannya. Menurutny, hal itu terlalu curang, karena manusia bisa melakukannya sendiri. Dan ia akan membuktikan dirinya benar beberapa saat lagi.

Menyadari luka di lengan kanannya mulai membaik, Dhranèff sekonyong-konyong mendapatkan semangat baru. Ia sudah mulai terbiasa merambat di tubuh sang naga dalam keadaan terbalik, dan kini ia sudah mencapai bagian perut bawah yang masih terlindung sisik. Ia berusaha agar sang naga tak menyadari kehadirannya dan jangan sampai Íruzam melihatnya, maka ia merayap di sisi bawah. Kesulitan mulai melanda saat ia sampai di bagian perut tengah, karena sisik di situ sudah mulai jarang. *Kalau aku sampai menyentuh kulitnya, ia akan tahu aku merayap di tubuhnya. Bisa-bisa ia bergoyang-goyang tak karuan untuk menjatuhkan aku. Aku harus mencari jalan lain...*

Ia melihat ke samping dan menemukan bahwa sisi samping sang naga tertutup sisik seluruhnya. Ia pun dapat melihat di sebelah mana jantung sang naga berada; sedikit di samping cakar kiri depan. Ia berpikir keras bagaimana caranya pergi ke sana. Ia sudah mengabaikan saran Odin untuk menusuk pada dadanya; ia ingin langsung membunuh naga itu dengan menikam jantungnya. Perlahan ia merayap ke samping kiri, berusaha sekeras mungkin agar Íruzam tidak melihatnya, dan untungnya Íruzam tidak pernah melihat ke belakang maupun ke sisi samping sang naga.

Ia sudah cukup dekat dengan jantung Småørog saat tiba-tiba naga tua itu menyentak sayapnya dan terbang lagi. Rupanya ia memutuskan waktu istirahatnya sudah cukup dan ia sanggup kembali beraksi. Sentakan itu begitu tiba-tiba, membuat Dhranèff sangat terkejut. Tangan kirinya selip; ia nyaris saja jatuh kalau tangan kanannya tidak mencengkeram kuat-kuat salah satu sisik sang naga. Malangnya, sisik itu rupanya sudah terlalu tua, sehingga malah copot saat Dhranèff memegangnya! Sang naga pun merasa seperti digigit semut, namun ia mengabaikannya. Sementara itu, Dhranèff pun mulai meluncur ke bawah; ia kelabakan mencari pegangan. Tanpa diduga, tangan kirinya meraih salah satu cakar yang ada di sisi belakang sayap yang saat itu kebetulan sedang mengepak ke bawah. Ia langsung berpegangan erat, namun gerakan sayap ke atas menghentak dirinya, memaksa dirinya mengikuti sayap ke atas. Untuk kali pertama tidak terjadi apa-apa, namun rupanya Småørog menyadari ada yang bergelantungan di sayapnya, sehingga ia pun mengeluarkan suara melengking. Íruzam yang memahami bahasa naga pun menoleh ke sayap kiri dan melihat Dhranèff bergelantungan di sana, naik turun seiring dengan gerak sayap sang naga. Ketahuan!

“Kau!” hardik Íruzam. “Sejak kapan kau ada di sana?!”

“Sejak tadi, bloon!” jawab Dhranèff menantang setelah mengalihkan Zantètsukèn ke tangan kanannya. “Kau dan nagamu benar-benar bloon, tak menyadari dari tadi aku ada di sini.”

“Beraninya kau!!” ujar Íruzam marah. “Mati kau!!!!” Ia segera merapal mantra; dari tangannya muncul semacam bulatan hitam kecil yang makin lama makin besar. Dhranèff menghentikan mantra itu dengan berteriak, “Kalau tidak kau dan naga bloonmu yang mati duluan!” Begitu sayap naga itu bergerak ke atas, tepat sebelum Íruzam melemparkan bola hitamnya itu, ia langsung mengayunkan dirinya sekuat mungkin ke atas sehingga kini ia berada di atas sayap sang naga. Íruzam melontarkan mantranya, namun Dhranèff sempat menghindari sehingga mantra itu meleset dan mengenai sayap sang naga sendiri. Småørog pun menjerit kesakitan; ia mengepakkan sayapnya semakin kencang sehingga Dhranèff sedikit kehilangan keseimbangan, namun ia mampu berdiri tegak kembali. Sebelum Íruzam sempat merapal mantra kedua, ia sudah mengambil ancang-ancang, namun tepat saat itu kepala sang naga mengarah padanya. Sang naga pun marah mengetahui ada yang naik di atas sayapnya, dan ia langsung menyemburkan apinya. Dhranèff meloncat tinggi-tinggi untuk menghindari, sekaligus ia menggunakan salah satu teknik bertarungnya, Törnad Marra¹⁴, untuk menggapai leher sang naga, sekalipun ia tahu tekniknya itu masih belum sempurna. Berhasil. Ia langsung membuang dirinya ke bagian bawah Småørog untuk menghindari mantra Íruzam dan berpegangan erat-erat. Sang naga pun menggeleng-gelengkan kepalanya dengan keras untuk menjatuhkan Dhranèff. Untuk beberapa saat ia terombang-ambing, namun akhirnya ia dapat memijak dengan kuat. Ia tahu, kapanpun naga itu mau, ia dapat menggunakan kepalanya untuk menggigit dirinya dan membuangnya ke mana saja, maka ia memutuskan untuk bergerak cepat. Benar saja, tak terlalu lama setelah ia berpikir demikian, kepala Småørog mulai menyerangnya, berusaha menjatuhkan dirinya. Ia berpegangan dengan tangan kiri dan kedua kakinya sementara ia menggunakan Zantètsukèn untuk membela diri. Terjadi pertarungan singkat yang mengerikan dan menegangkan, yang seharusnya dimenangkan sang naga. Namun, naga itu membuat kesalahan dengan tidak menyadari apa yang ada di tangan Dhranèff dapat menebas apa saja, termasuk kumisnya. Tanpa sengaja kumis Småørog terpotong, dan mata kirinya sedikit tergores pedang. Melupakan Dhranèff, ia langsung menjerit, meronta-ronta tak karuan dan terbang tak terkendali, bahkan perintah Íruzam pun diabaikannya. Dhranèff bernapas lega sejenak, jantungnya berdegup tak karuan serasa mau copot. *Tapi ini belum selesai; aku harus segera menikam jantungnya sebelum ia menyerangku lagi.*

Sementara Småørog ribut dengan kumisnya, Dhranèff langsung merayap dengan cepat. Leher naga itu lumayan panjang, dan Dhranèff melompat terlalu dekat dengan kepalanya. Ia membuang jarak yang berharga, sehingga kini ia harus mengulanginya lagi. Ia segera melihat cakar kiri depan Småørog tak terlalu jauh darinya, maka ia merayap lebih dekat lagi, mengambil ancang-ancang, dan melompat ke cakar kiri depan. Jantungnya berdegup keras saat ia menggapai kaki Småørog alih-alih salah satu cakarnya yang tajam itu. *Sudah dekat!*, teriaknya dalam hati. Tanpa membuang-buang waktu lebih banyak lagi, ia langsung mencari jantung Småørog. Ia melihatnya: cukup dekat dengannya, hanya sekitar satu kali panjang tangannya. Ia menyiapkan Zantètsukèn,

¹⁴ Salah satu teknik bertarungnya, menendang horizontal dengan memanfaatkan bantuan tornado.

mengarahkannya ke dada sang naga tempat jantungnya berada, dan menusukkan pedang itu tepat ke jantungnya sedalam mungkin. Suara sang naga memekakkan telinganya saat ia melepaskan tangan kirinya dan bergelayutan di pedang yang sudah menancap itu sebelum ia menyadari pedang itu tak sanggup menahan berat badannya dan mulai merosot keluar. *Kalau memang aku harus mati sekarang, aku harus pastikan naga ini benar-benar mati, agar aku tak mati sia-sia!* Ia memaksa tubuhnya mengayun ke atas dan kakinya mencari-cari pijakan. Dapat, namun ia tahu pijakan itu tidak terlalu kokoh dan sebentar lagi ia akan jatuh. Ia sempat menekan pedang itu jauh ke dalam dan menorehnya ke arah kanan-bawah; darah segar mengucur deras menyirami wajahnya, membutakan sesaat penglihatannya. Ia kemudian merasakan pedang itu merosot hendak lepas, dan kali ini ia memutuskan sudah cukup. Zantètsukèn tercabut dari jantung Småørog, meninggalkan luka dalam yang lebar dan mengucurkan darah segar sang naga; pedang itu tergenggam erat dalam tangan Dhranèff seiring tubuhnya meluncur deras menuju bumi. Pandangannya dipenuhi warna merah darah dan berputar-putar, kemudian berbaur menjadi hitam dan ia tidak ingat apa-apa lagi.

Bagi Dhranèff, tugasnya sudah selesai, namun marilah kita melihat apa yang terjadi setelahnya, karena pertarungan ini belum benar-benar selesai. Småørog mulai terbang tak karuan arahnya, namun semakin lama ia kehilangan ketinggian sebelum akhirnya ia meluncur jatuh ke bumi. Semua orang dapat melihat darahnya mengucur deras ke bumi bagaikan hujan; apa yang kemudian orang-orang kenang dengan Pertempuran Hujan Darah. Småørog akhirnya menghunjam bumi dalam kecepatan mengerikan, yang sudah pasti membunuhnya saat itu juga. Fösh tak sempat melihat Íruzam terlempar begitu naganya menghantam tanah, ia lebih mengkhawatirkan Dhranèff. *Dia pasti takkan selamat kalau jatuh dari ketinggian itu, dan aku yakin dia pasti sudah jatuh sebelum naga itu!* Kelabakan ia mencari ke angkasa dan akhirnya melihatnya tak sadarkan diri meluncur ke tanah dengan kecepatan tinggi. “Siapa pun yang bisa, GRAVITUM-ANTHÍ!” teriaknya keras-keras, berharap ada yang mendengarkan. Seorang Xâtria Ëlf mendengarnya dan ia juga melihat Dhranèff sudah semakin mendekati bumi, maka ia segera merapal mantra itu. Terciptalah medan gravitasi lain yang mulai menghambat lajunya, namun Ëlf itu harus bekerja ekstra keras untuk lebih memperlambat tubuh Dhranèff agar tak terlalu membahayakan dirinya seandainya ia menyentuh bumi. Beberapa orang yang lain membantunya merapal mantra itu. Nyaris saja, kira-kira lima centimeter di atas tanah, tubuh Dhranèff berhenti. Mereka menurunkannya perlahan-lahan, suatu tugas yang cukup sulit karena Gravitum-Anthí tidak dibuat untuk aksi yang membutuhkan kecepatan rendah. Fösh menghampirinya dengan perasaan tak karuan dan segera memeriksanya. Ia langsung bernapas lega mengetahui Dhranèff hanya kehilangan kesadaran; Zantètsukèn tergenggam erat di tangan kanannya. Perlahan ia mengambil dan mengembalikan pedang itu pada Odin, dan dengan segera ia melihat Íruzam dan seluruh pasukannya melarikan diri. “Kejar mereka!” perintah Fösh. “Jangan sampai ada yang lolos hidup-hidup.

Serahkan Íruzam padaku. Odin, ayo!” Ia langsung naik ke kuda Odin, dan kemudian mereka mengejar Íruzam, mendahului yang lain.

Sementara pasukan Xhazqun kalang kabut melarikan diri, Fösh berusaha mengejar Íruzam. Odin membantu pasukannya menghabisi pasukan Xhazqun dengan mantra yang dapat membangkitkan kembali mereka yang telah mati, tak peduli kawan atau musuh, dan mengendalikannya selama kurang lebih tiga puluh menit. Tampaknya Íruzam berada paling depan karena Fösh dan Odin harus menerabas pasukan musuh cukup lama, dan membunuh cukup banyak di antaranya, sampai akhirnya Íruzam terkejar juga. Saat itu mereka sudah cukup jauh dari Zarlûx Ümna, dan Fösh cukup pintar untuk menggiring mereka menjauhi Pört i Saidûn, malah mereka semakin masuk ke dalam. Fösh berhasil mendahuluinya dan menghadangnya dengan pedang terhunus di tangan, bak ksatria sungguhan. “Kau mau melarikan diri ke mana, penyusup?” kata Fösh dingin. “Kau sudah berbuat semena-mena di dalam kerajaan kami. Kau harus dihukum mati!”

“Coba saja kalau kau bisa!” ancam Íruzam, lalu ia merapal sebuah mantra yang langsung dilemparkannya ke Fösh. Ia menghindar dan melompat turun dari kuda sambil menyiapkan mantra balasan, namun Odin menghentikannya. Hadès menyusul dari belakang mereka, sedikit kelelahan—“Kalian cepat amat jalannya!” keluhnya. “Biar kami berdua yang menghadapinya,” kata Odin. Fösh hendak memprotes, namun Odin segera melanjutkan, “Dia telah merendahkan kami, para Guard-i-ru terbaik yang pernah dimiliki Gaia dan Negeri Orang Mati. Dia harus mendapatkan balasannya karena telah menghina kami.”

“Baiklah kalau itu mau kalian, lagipula aku sudah capek,” kata Fösh sambil membatalkan mantranya. “Aku akan menonton saja kali ini.” Sebenarnya ia agak kecewa karena ia ingin sekali bertarung, namun ia memutuskan memberikan kesempatan pada Odin dan Hadès. Ia mengambil tempat yang agak jauh dan duduk menyaksikan. Íruzam berhadapan dengan Odin dan Hadès; langit langsung menjadi hitam keunguan, petir menyambar di sana-sini, terkadang berhasil menyambar sisa-sisa pasukan Xhazqun yang semakin kalang kabut karena pasukan Fösh mendapat bantuan lagi dari kota terdekat yang melihat mereka datang. “Hum, jadi ini pertarungan antara aku dan dua Guard-i-ru terbaik,” Íruzam berkata, sedikit mencemooh saat ia mengatakan *terbaik*. “Kalian berdua akan kukalahkan seperti saat kalian mengalahkan Småørog.”

“Bukan kami berdua yang mengalahkan naga bodohmu itu,” ujar Hadès. Dhranèff sendiri sudah diberi pertolongan oleh para prajurit Zion dan sekarang berada di tempat yang aman. “Manusialah yang mengalahkannya, dan manusia Lìghtran-lah yang melakukannya. Kau tidak seharusnya meremehkan Lìghtran begitu saja.”

“Selama batu kuning itu tidak kami temukan, kami akan terus menyerang kerajaan ini,” kata Íruzam. “Kerajaan ini hanya mengganggu kami saja.”

“Mereka takkan membiarkan kalian melakukan itu,” kata Odin. “Kerajaan ini adalah kerajaan terkuat yang aku tahu, dan mereka takkan menyerah semudah itu.”

“Sebelum mereka mengetahui kekuatan Xhazqun yang sebenarnya,” jawab Íruzam dingin. “Dan aku akan menunjukkan bagaimana kekuatan kami sebenarnya! Kamilah yang terkuat di seluruh Gaia!”

“Jangan lupa, kau berhadapan dengan dua Guard-i-ru terbaik dari Negeri Orang Mati,” kata Hadès dingin. “Kami takkan bisa mati. Kau hanya menjemput kematianmu melawan kami.”

“Maka aku akan menjadi orang pertama yang membunuh kalian berdua,” sahut Íruzam, lalu ia tertawa keras-keras. “Dari negeri kematian, huh? Buktikan kalau kalian tak bisa mati!” Ia langsung merapal mantra yang jauh lebih besar yang belum pernah ia keluarkan. Aura tenaganya begitu besar sampai-sampai Fösh harus mundur karena tidak kuat menahannya. Bola hitam bercahaya mulai membesar dan menyelimuti tubuh Íruzam sampai beberapa lama, lalu ia meledakkannya. Hadès dan Odin dengan mudahnya menghilangkan diri sampai pengaruh bola itu menghilang, lalu muncul lagi. Odin berteriak pada Fösh, “Kau sebagai calon Penjaga, lihatlah kekuatan Odin yang sebenarnya! DÈATHUN HUMANI SPIRITA I KINGDÖM!!”

Sedikit penjelasan mengenai mantra Dèathun Humani Spirita i Kingdöm (ini semestinya mau ditaruh sebagai catatan kaki, namun terlalu panjang). Mantra level tertinggi dari Dèathun Humani i Spirita, mantra ini mampu membangun sebuah kerajaan Spirita dalam waktu singkat. Mantra ini tidak dapat hilang sampai rajanya terbunuh (Pyr i Dâr LVL 267 HP 3754214 MP 784564 ATP 2245 DFP N/A¹⁵ MGA 2542 MGR 2451 INT 765) atau istana dihancurkan (HP 5000000 DFP 6600 MGR 5100), atau perapalnya tewas atau membatalkan mantra ini. Mantra ini akan memberikan satu pasukan roh berkekuatan fisik tinggi (Pyr i Dâr LVL 143 HP 235451 MP 0 ATP 1754 DFP N/A MGA 0 MGR 0 INT 578) yang dapat terus diciptakan selama istananya masih ada (di atas 40% HP) dan selama masih ada sumber roh, biasanya dari pasukan fisik yang tewas di pertarungan. Pasukan roh ini hanya dapat dibunuh dengan mantra, walaupun mereka kebal akan sebagian besar mantra Dâr, terutama mantra yang tak terlalu kuat. Mantra ini hanya dikuasai Odin dan membutuhkan 1500000 MP, 976 MCO, dan 982 INT. Odin sendiri ada di level A—sebenarnya seluruh Guard-i-ru ada di level A—dengan 1547864 MP, 987 MCO, 999 INT. Karena menghabiskan nyaris seluruh MP, Odin jarang merapal mantra ini, dan hanya dirapal untuk mengatasi musuh berkekuatan amat tinggi atau saat ia benar-benar sangat marah.

Tiba-tiba saja bumi berguncang hebat. Petir semakin hebat menyambar, membelah langit yang kemudian membuka. Dari sana turunlah sebuah istana yang cukup besar dan megah, dengan roh-roh berseliweran mengelilinginya. Istana itu cukup menyeramkan, terlihat tua namun masih kokoh. Istana itu berhenti dan melayang di udara tak terlalu jauh dari tempat Odin. Tiba-tiba saja roh-roh yang berseliweran itu berbaris rapi di depan istana, dan semakin banyak lagi roh keluar dari istana dan bergabung dengan barisan roh itu. Walaupun tak berwujud, orang dapat melihat paling tidak mereka berbentuk mirip seperti manusia tembus pandang yang tidak memiliki kaki. Setelah kira-kira lima ratus roh berbaris rapi—tak ada yang dapat menghitungnya secara benar karena

¹⁵ Kecuali pertempuran antar-Spirita, pasukan roh dan rajanya tidak dapat ditembus dengan serangan fisik biasa. Karena itu kami memutuskan menulisnya N/A, *not available*.

mereka tembus pandang dan memancarkan cahaya hijau-terang pelan serta berdiri cukup rapat, bahkan Fösh pun tak mampu menghitungnya—roh terakhir dan terbesar keluar, yang dapat dikenali sebagai raja. Ia juga tak berwujud, namun orang dapat melihatnya mengenakan baju tempur raja terbaik yang ia miliki, beserta pedang yang terlihat sangat tajam. Wajahnya sangat mengerikan sehingga tak ada yang tahan memandangnya lama-lama. Sejenak raja itu dan Íruzam berpandang-pandangan. Íruzam hanya memandangnya sambil tertawa, “Jadi ini mantra terbaik yang kaumiliki? Akan kutunjukkan mantra terbaikku!” Ia mengumandangkan kata-kata aneh yang tidak dipahami banyak orang, namun Fösh menduga ia sedang mengubah wujudnya, sama seperti yang hendak dilakukan Atalarocrast dulu. Raja roh dan pasukannya menunggu perintah dari Odin yang menunggu apa yang dilakukan Íruzam.

Rupanya tebakan Fösh tak terlalu meleset. Íruzam kembali dikelilingi bulatan hitam bercahaya tak tembus pandang, lalu bulatan itu pun membesar. Ketika kira-kira besarnya sama dengan sang raja roh, bulatan itu pun pecah, dan muncullah Íruzam dalam wujud lain. Atau tidak dapat dikatakan dalam wujud lain, karena tubuh Íruzam masih sama. Rupanya ia mengeluarkan sebagian rohnya dan memperbesar diri. Kini rohnya melayang-layang di udara, besarnya sama dengan sang raja roh. Ia pun merapal mantra lain dan ratusan roh lain berwarna ungu berpendar pun muncul.

Jadilah pertempuran tersebut pertempuran roh mahadahsyat yang pernah ada. Bahkan seluruh pasukan yang sedang bertempur pun berhenti sejenak menyaksikan pertempuran itu. Mereka yang masih hidup dan menyaksikan pertempuran itu pun berani bersumpah, pertempuran roh itu adalah pertempuran paling mengerikan yang pernah mereka saksikan. Ratusan roh berseliweran di mana-mana, berputar-putar mengepung satu sama lain, saling menyerang. Sang raja roh pun bertarung satu-lawan-satu dengan roh Íruzam. Di atas tanah, Odin berperang satu-lawan-satu dengan Íruzam, sementara Hadès tampak kebingungan karena ia sesekali membantu sang raja roh dan Odin bergantian. Roh-roh yang bertumbangan pun digantikan roh-roh baru yang langsung terjun ke ladang pertempuran.

Pertempuran itu berlangsung cukup lama sampai akhirnya Odin dan Hadès menunjukkan keperkasaannya. Sang raja roh akhirnya berhasil mengalahkan roh Íruzam dengan satu sabetan pedang terakhir. Roh itupun seharusnya kembali ke tubuh Íruzam, namun pada saat yang bersamaan Odin mengalahkan Íruzam dengan memenggal kepalanya dan Hadès merapal mantra pencabut nyawa padanya. Terjadilah suatu pusaran yang menimbulkan angin cukup kencang, dan terdengar suara teriakan yang menyeramkan. Roh Íruzam pun tersedot masuk ke dalam pusaran itu beserta seluruh roh yang telah ia panggil, dan pusaran itu pun menutup. Tubuh Íruzam sendiri tiba-tiba terbakar dan berubah jadi abu yang seketika itu juga diterbangkan angin. Sejenak raja roh itu dan pasukannya bersuka ria sebelum mereka kembali ke istana mereka. Istana itu pun kembali terangkat ke angkasa seiring dengan terbukanya lubang di langit. Begitu lubang menutup, angin pun reda, petir berhenti menyambar, dan perlahan kegelapan diusir dengan cahaya temaram matahari senja.

Hari-hari pun berlalu. Pasukan Lígthran berhasil menumpas habis pasukan Xhazqun yang tersisa. Kini mereka sedang merencanakan merebut kembali Pört i Saidûn. Itu sudah di luar tugas Fösh di Zarlûx Ümna; ia merasa tugasnya sudah selesai dan ia memutuskan untuk kembali. Agak sulit untuk pulang, karena orang-orang menahannya agar tetap bergabung dengan mereka. “Kami membutuhkanmu,” kata seorang pemimpin pasukan. “Kami membutuhkan orang sekuat dirimu.”

“Aku masih dibutuhkan di tempat lain,” kata Fösh, tanpa mau menyebutkan secara pasti bahwa ia akan mengikuti perjalanan yang jauh lebih panjang dan berbahaya. “Lagipula kalian sudah punya satu di sini. Kalian punya orang yang jauh lebih gagah berani dariku, yang sanggup membunuh seekor naga sendirian.” Yang ia maksudkan tentu saja Dhranèff, dan yang dimaksud sedikit tersipu. Fösh mengetahui bahwa Dhranèff mendapat banyak EXP dari hasilnya membunuh Småørog dan ia menjadi jauh lebih kuat; walau tak sebanyak yang dikatakan Hadès (karena rupanya naga semacam itu masih ada banyak di Xhazqun), paling tidak 25 juta EXP sanggup membuatnya melejit ke level 54—bayangkan, di awal bab ini ia baru level 37. Seharusnya ia mendapatkan utuh 50 juta, namun ia menolak mendapatkannya sendirian, katanya, “Fösh dan Odin jelas-jelas ikut membantuku membunuh naga itu. Kalau kalian tak mengirimkan pedang itu padaku, aku pasti sudah mati.” Fösh sendiri level-up dari hasilnya mengalahkan Íruzam, Odin dan Hadès memberinya utuh dua belas juta EXP lebih. “Aku juga bukan prajurit tempur, aku hanya polisi biasa.”

“Tapi kemampuanmu sama seperti seratus orang prajurit,” jawab si komandan. “Kalau saja ada banyak orang sepertimu, kita akan mudah menghadapi Xhazqun.”

“Kalau ada sebanyak itu, dunia pasti sudah menjadi milik kita,” ujar Fösh. “Kenyataannya tidak begitu, dan lebih baik begitu. Kita semua punya potensi untuk jadi lebih kuat. Kita juga punya jalan sendiri-sendiri untuk menuju ke sana. Jalanku bukan di sini. Ada yang lebih membutuhkanku. Kalian akan tahu jika sudah tiba saatnya nanti. Akan ada pertempuran yang lebih besar lagi setelah ini, dan kita semua akan terlibat di dalamnya sesuai peran kita masing-masing. Peranku bukan di sini.” Hanya penduduk desa Zarlûx Ümna yang memahami perkataannya, karena ia pernah mengatakan demikian.

“Baiklah,” ujar si komandan. “Kalau memang peranmu bukan di sini, pergilah. Kau sudah berjasa banyak untuk kerajaan ini. Seharusnya kau mendapat penghargaan atas itu, namun kukira ini belum saatnya.”

“Mengapa tidak?” potong Xâtrium Ëlf. “Dia sudah seharusnya mendapat gelar itu. Walaupun kita tidak bisa melakukannya secara resmi, paling tidak dia layak.”

“Kalau yang kalian maksud Líramâx i Xâtrium, aku tak dapat menerimanya,” ujar Fösh.

“Tak mungkin kau mau menerimanya,” ujar Xâtrium Ëlf itu. “Kau pasti ingin gelar yang sesuai dengan dirimu. Marilah namakannya Dâramâx i Xâtrium—Ksatria Kegelapan, karena kau orang Dâr. Semoga berkah kegelapan selalu menyertaimu ke mana pun kau pergi.” Berkat itu memang terdengar agak

aneh, namun tak ada yang protes. Xâtrium itu pun berlutut memberi hormat, diikuti Xâtria yang lain. Fösh tak bisa berbuat apa-apa lagi.

“Kau jadi pergi?” tanya Dhranèff saat Fösh dan yang lain mengepak barang-barang mereka.

“Sudah kukatakan, tempatku bukan di sini,” jawab Fösh. “Tugasku di sini sudah selesai. Aku punya tugas lain yang lebih penting, dan kukira mereka sudah lama menungguku.”

“Kawan-kawan Trihörrèan-mu?” tanyanya lagi.

“Ya. Dan kawan-kawanku yang lain.”

“Ke mana tujuan kalian setelah ini?”

“Aku sendiri tak tahu.” Fösh berhenti mengepak barangnya dan duduk, Dhranèff pun duduk di sampingnya. “Berkeliling dunia mungkin. Terakhir, mungkin ke Xhazqun kalau memang harus.”

Mendengar kata Xhazqun, Dhranèff spontan berkata, “Aku ikut. Aku ikut kalau kalian pergi ke Xhazqun.”

Fösh langsung memandangnya dengan tajam. “Terlalu berbahaya bagimu. Perjalanan kami bukan seenteng kemarin-kemarin.”

“Tapi aku berhasil membunuh naga!” ujar Dhranèff menggebu-gebu. “Dengan bantuanmu, tentu saja. Aku harus pergi menyelamatkan keluargaku, dan aku yakin mereka pasti dibawa ke Xhazqun. Aku harus ikut dengan kalian. Aku tak peduli seberapa lama kalian akan sampai ke sana, atau bahkan tidak sama sekali, aku akan ikut.”

“Baiklah kalau itu maumu,” Fösh memberikan jawaban yang sangat mengejutkan. “Aku melihat semangatmu begitu tinggi, setinggi Èxsharaèn.” Ia langsung teringat lagi kawannya yang satu itu. “Tak ada salahnya kau ikut dengan kami, apalagi tak ada orang Ær di kelompok kami. Kau benar-benar yakin?” Dhranèff menganggukkan kepalanya dengan sangat yakin. “Aku takkan mati sebelum aku menyelamatkan keluargaku,” ujarnya mantap. “Aku akan pergi ke sana, tak peduli seberapa lama itu.”

“Cepatlah berkemas, kalau kau ingin ikut,” Fösh berdiri lalu mengemas kembali barangnya. “Aku harus memikirkan lagi alasan yang harus aku beritahukan pada mereka.”

“Tak bisakah kaukatakan sejujurnya?” tanya Dhranèff sambil ikut bangkit berdiri. “Kurasa tak ada lagi yang perlu disembunyikan.”

Maka, sore harinya, kembali Fösh harus berhadapan dengan orang banyak untuk memberitahukan perihal ikutnya Dhranèff dengannya. Kali ini, ia membeberkan seluruh kenyataan yang selama ini ia coba tutupi: kenyataan bahwa Xhazqun akan segera mendatangkan Dharkhan i Agia kedua dan bahkan Thurin kedua. Dhranèff sendiri membeberkan alasannya bergabung dengan Fösh, dan itu memicu beberapa orang lain untuk ikut dengan mereka. Fösh melarang dengan alasan mereka lebih dibutuhkan di sini, untuk menjaga kerajaan, selain satu alasan lagi yang tidak dapat ia kemukakan. Ia memang merasakan kecocokan antara dirinya dengan Dhranèff; itulah alasan yang tidak ia kemukakan, bahkan pada Dhranèff sendiri. Fösh mendapatkan pedangnya

sendiri sebagai simbol keksatriaannya, dan saat itu juga ia dinobatkan sebagai Dâramâx i Xâtrium, Ksatria Kegelapan pertama yang tercatat dalam sejarah Lîghtran. Dhranèff sendiri mendapat julukan Draco i Xâtrium, Ksatria Naga. Setelah dilepas begitu banyak orang, mereka berlima pun masuk ke dalam pesawat dan kembali ke Midgarag, Zion, diiringi salam dan berkat dari seluruh Grân Manâa. Selesailah petualangan panjang Fösh di Zarlûx Ümna, dan kini ia mendapat kawan baru, Dhranèff. Petualangan panjang pun masih menanti di depan mereka.

[Chapter 26: Curse of the Chosen One?](#)

[Chapter 27: The Big Frontier](#)

[Chapter 28: Fight! Fire Fighter!](#)

[Chapter 29: Nothing Really Matters?](#)

[Chapter 30: A True Hero](#)

Chapter 31: Wind of Darkness

[Chapter 32: Reunited!](#)

[Kembali ke daftar isi.](#)