

Chapter 17

Way to Go!

Hari itu berakhir lagi. Mereka benar-benar kebingungan, tidak tahu apa yang harus mereka lakukan atau ke mana mereka harus pergi. Yang jelas, mereka menyadari: tidaklah mungkin pecahan Trihollían yang tersisa semuanya ada di dalam wilayah kerajaan mereka. Mereka harus berpetualang ke seluruh penjuru dunia untuk mendapatkan sisanya. Tapi, ke mana?

Malam hari ke-25, mereka kembali berdebat tentang ke mana mereka harus pergi. Kali ini mereka mengizinkan Tarh ikut di dalamnya. Siapa sangka ternyata Tarh tahu banyak!

"Kalau kalian mencari pecahan Trihollían itu tanpa tanya-tanya ke sana-sini, mustahil menemukannya!" kata Tarh dengan yakinnya. "Tapi, ngapain kalian repot-repot mencarinya? Mereka Yang Terpilih nanti kan yang akan melakukannya. Apa kalian mau mengambilnya sebelum mereka? Percuma! Sudah banyak yang mencobanya, tapi hanya sedikit yang kembali!"

"Memangnya kenapa kalau bukan Yang Terpilih yang mencarinya?" pancing Zhaxmâr. Mereka memang belum sampai membocorkan rahasia tentang siapa sebenarnya Yang Terpilih itu; bahwa Tarh sekarang sedang duduk di antara Mereka.

"Karena semuanya dijaga dengan sangat baik, kalau aku tidak boleh bilang sangat *ketat*," jawab Tarh sambil membelalakkan matanya. "Banyak yang tak pernah kembali. Kalaupun mereka sanggup untuk kembali, banyak di antara mereka yang cacat parah dan tak pernah sembuh kembali. Kalian masih muda, Nak. Jangan mengambil risiko untuk hal-hal yang mustahil bisa kalian lakukan di usia kalian yang masih seumur jagung!"

"Tapi, kalau kami tidak mencobanya, bagaimana kami bisa tahu kalau ternyata kami bisa melakukannya?" tanya Ëxsharaèn berpura-pura bego. "Tak ada yang tahu siapa dan kapan para Trihörrëan akan dibangkitkan kembali, kecuali mereka yang sudah tahu Ramalan Vandhuln, karena jelas-jelas ramalan itu memuat nama ka... mereka maksudku." Hampir saja ia membocorkan rahasia itu!

"Tak tahu lah aku," ujar Tarh sambil mengusap keningnya yang penuh keringat. "Kalau kalian mau coba, ya cobalah sana. Tapi kalau aku jadi kalian, tak akan mau aku. Aku belum siap untuk mati."

"Jadi, kamu tahu nggak nih di mana pecahan Trihollían itu tersimpan?" desak Xath. "Percuma dong kami tanya-tanya kalau ternyata kamu juga nggak tahu!"

"Memang aku tidak tahu!" ujar Tarh sedikit keras, tampaknya ia sedikit tersinggung. "Aku ini hanya seorang penjaga penginapan! Mana sempat aku membicarakan masalah sebesar itu?"

“Tapi, apa Anda sama sekali tidak pernah mendengar tentang Trihollían?” tanya Quéssha lembut, mencairkan suasana.

“Yah, aku memang tidak tahu,” jawab Tarh melunak. “Yang jelas, aku tahu siapa yang bisa memberi tahu kalian. Salah satu kawanku yang tinggal di utara pernah mencobanya, tapi ia kembali tanpa kedua tangannya.. Carilah dia! Namanya Farâhna. Kalau kalian ingin pergi ke sana, mumpung di ibukota, mintalah surat perjalanan! Karena kalian akan meninggalkan kerajaan ini untuk waktu yang sangat lama!”

“Di mana kami bisa menemui Farâhna?” tanya Ulotra sambil mengeluarkan buku catatan kecilnya, sampai-sampai Zhaxmâr keheranan—*Sejak kapan ia menyiapkannya?*

“Dia berada di luar kerajaan ini. Pergilah ke utara. Begitu keluar dari Zhöl Íruk, ikuti jalan besar ke utara sampai kalian menemukan pegunungan. Pegunungan itu selalu bersalju; tidak ada namanya setahuku. Desa Kul Orag-i ada di balik pegunungan itu, tapi aku tidak menyarankan kalian lewat pegunungan itu, terutama malam hari; di sana selalu turun hujan salju, dan tidak jarang terjadi badai. Sewaktu sebagian puncak gunung tertinggi terlihat, akan ada jalan bercabang. Pilih yang menuju ke kiri atau kanan, jangan yang lurus. Ikuti saja jalan itu, karena jalan itu akan mengitari pegunungan bersalju itu langsung menuju Kul Orag-i. Kalau perjalanan kalian lancar, kalian akan sampai di sana kira-kira satu bulan lagi, kalau berjalan kaki.”

“SATU BULAN?” seru mereka bersamaan. Myu yang sedang asyik tidur-tiduran jadi terbangun dan mendongak. “Apa tidak ada jalan lain yang lebih singkat?”

“Ho ho, tentu saja! Semua orang bilang, jalan lurus adalah jalan yang paling pendek, walau aku ragu akan hal itu. Kalau dari Chad Dulûm lebih dekat, kukira.” Tarh berpikir sebentar, lalu akhirnya meneruskan, “Ya, dari Chad Dulûm lebih dekat. Dari ibukota sini, jalan terus ke timur laut sampai kalian tiba di Gunung Fharn. Di antara pegunungan bersalju itu dan Gunung Fharn ada sebuah celah. Kalian bisa lewat celah itu. Setelahnya, jalan ke utara sampai kalian mendekati hutan tempat tinggal Faran Êlf¹, tapi jangan masuk. Berputarlah ke arah barat laut. Setelah itu baru kalian akan sampai di Kul Orag-i. Memang kelihatannya sama saja berbelok-belok, tapi kira-kira dua puluh delapan hari kalau kalian menempuh cara itu.”

“DUA PULUH DELAPAN HARI?” seru mereka. “Sama saja! Cuma selisih tujuh hari² saja tuh!” celetuk Xath.

“Yah, tujuh hari itu lumayan lama bagiku!” ujar Tarh membela diri. “Yah, paling tidak, untuk penghasilanku, segitu ya lumayan banyak! Terserah kalian lah,

¹ Êlf yang tinggal di hutan. Mereka lebih terisolasi dari Êlf biasa, itulah sebabnya mereka lebih mencurigai bangsa asing selain bangsa Êlf sendiri. Mereka sama sekali berbeda dengan Fhar, walau dua-duanya sama-sama *peri hutan* dalam bahasa kita.

² Satu bulan pada penanggalan H.R. terdiri dari tiga puluh lima hari. Sebenarnya sistemnya mirip dengan penanggalan kita, hanya saja satu menit di sana adalah 100 detik kita. Satu jam jadi 50 menit, satu hari tetap 24 jam. Satu minggu juga tetap tujuh hari. Satu bulan, seperti yang sudah disebut di atas, sama dengan 35 hari, dan 14 bulan yang membentuk *satu tahun H.R.* semuanya berjumlah 35 hari, tidak berselang-seling seperti penanggalan kita.

mau menempuh jalan yang mana. Intinya, kalian harus keluar dari kerajaan ini, mendekat ke pegunungan bersalju itu, dan entah bagaimana caranya melintasi pegunungan itu sampai ke Kul Orag-i. Nasihatku, jangan lewati pegunungan itu, kecuali terpaksa atau kalian cari mati bahkan sebelum kalian bisa menemukan Trihollían pertama kalian!”

“Kelihatannya kita bakal kesulitan kalau kita harus jalan kaki terus,” kata Zhaxmâr di kamar. Malam sudah cukup larut, kira-kira pukul sepuluh malam, namun mereka masih belum bisa tidur, memikirkan perjalanan yang amat jauh yang harus mereka tempuh besok hari. Tentu saja Quéssha dan adiknya tidur di kamar sebelah. “Coba saja ada kendaraan lain, sekalipun itu kuda...”

“Kenapa juga kudaku aku lepas dulu...,” sesal Ēxsharaèn. “Waktu di Vandhuln,” jelasnya pada Zhaxmâr, “tepat sebelum aku mau menyelamatkanmu. Sebelum itu kami semua bawa kuda dari peternakanku.”

“Tampaknya kita akan membutuhkan mereka lagi,” kata Ulotra. “Dunia ini amat luas, bahkan terlalu luas kalau harus kita arungi dengan kaki. Kita butuh kuda!” Yang lain menyetujuinya.

“Jadi, gimana?” tanya Ēxsharaèn. “Kita pulang lagi ke peternakanku?”

“Lebih baik begitu!” seru Xath. “Tadi Tarh kan bilang, lewat Chad Dulûm kan bisa, lebih singkat tujuh hari lagi. Gini aja, dari sini sampai peternakanmu kita terpaksa jalan kaki, sisanya—dan seterusnya kalau bisa—kita tempuh dengan kuda. Gimana?”

Perbincangan itu berakhir sampai di situ. Mereka semua sepakat akan pergi lagi ke peternakan Maro untuk mengambil kuda lagi. Malam itu berlalu begitu saja, kecuali Ēxsharaèn tidak bisa tidur. Ia hanya memandangi langit lewat jendela yang sengaja dibukanya. *Pulang lagi? Untuk kedua kali? Harus alasan apa lagi aku? Apa suratku sudah dibaca? Kalau sudah, bagaimana aku bisa pulang lagi?*

“Belum tidur?” suara Xath mengagetkannya. “Kau tak ingin pulang untuk kedua kalinya?”

“Bukan itu,” kata Ēxsharaèn sambil memandang temannya itu. “Aku sudah menulis surat tentang kepergianku yang sebenarnya, walau aku tidak menyinggung sama sekali tentang Trihollían itu. Ini sudah lebih dua puluh hari sejak aku pergi, seingatku. Rasanya surat itu sudah dibaca. Kalau surat itu sudah dibaca dan aku pulang lagi, aku...” Ia terdiam cukup lama.

Xath merangkul kawannya itu tanpa berbicara. Lama sekali mereka diam seperti itu. Akhirnya, “Aku tahu apa yang kurasakan sekarang. Kau khawatir kepulanganmu akan membuat orang tuamu mencegahmu untuk pergi lagi untuk ketiga kalinya, kan?” ujar Xath. “Sulit memang menyembunyikan identitas barumu yang begitu besar itu. Identitas Trihörrèan memang belum waktunya dibeberkan begitu saja. Yah, tapi kalau sudah tiba saatnya kau memberitahukan yang sesungguhnya, kau harus siap. Tak mungkin kau bisa menyembunyikan rahasia itu selamanya. Mungkin saja, dengan mengetahui yang sebenarnya, orang tuamu akan mengikhlasakan kepergianmu. Aku tahu kau ragu akan hal itu, tapi tak ada salahnya mencoba. Kalau mereka sudah membaca suratmu,

cobalah katakan yang sebenarnya. Mungkin, pertama mereka mendengarnya, mereka tak ingin kau pergi untuk tugas sebahaya itu. Siapa sih yang ingin anaknya terjerumus dalam bahaya? Tapi aku yakin, untuk tugas semulia itu, cepat atau lambat, mereka akan memahaminya. Kau lahir istimewa bukan karena alasan, dan aku benar-benar beruntung punya teman seistimewa kamu.” Mereka berpandangan lagi cukup lama, dan Ēxsharaèn berani bertaruh dia melihat cahaya hangat memancar dari mata Xath. Ia kelihatan lebih dewasa dibanding biasanya. *Mirip pancaran mata ayah...*

Keesokan harinya, setelah makan pagi, Tarh melepas kepergian kawanannya dengan satu pesan, “Kalau kau bingung, tanya!” Mereka keluar dari Pintu Gerbang Timur, kembali memasuki Chad Dulûm. Perjalanan ke peternakan Maro dari ibukota cukup jauh, kira-kira sebelas hari perjalanan. Perjalanan ke sana tidak perlu diceritakan di sini. Mereka masih dalam lingkungan kekuasaan Kerajaan Líghtran, jadi hanya sedikit monster dan sejenisnya yang biasanya—atau seharusnya—muncul di World Map pada kebanyakan RPG. Memang ada kawasan yang masih belum terjamah, dan di situlah bahaya berdiam. Tapi, sepanjang perjalanan mereka ke Maro, tak ada halangan berarti. Jalan besar ada yang menuju Xanâdhí; jalan besar dibangun dengan penuh perhitungan, termasuk bahaya dan monster yang mungkin akan ada seandainya jalan itu dibangun melewati area tertentu. Semua jalan besar yang ada di Kerajaan Líghtran tingkat keamanannya dari monster sangat tinggi, namun bahaya pencuri di tengah jalan masih ada. Walaupun begitu, perjalanan kawan-kawan kita berlangsung mulus. Sebelas hari kemudian mereka sampai di tepi kota Xanâdhí. Mereka membelok sedikit menuju peternakan Maro.

Kira-kira tepat tengah hari mereka sampai di peternakan Maro. Salah satu pekerja peternakan melihat mereka dari jauh, namun dengan segera ia mengenali tuannya: Hoshiro. Pekerja itu memanggilnya dari jauh dan Hoshiro membalasnya. Pekerja itu dengan gembiranya masuk ke rumah dan memberi tahu keluarga Hoshiro. Hoshiro dan teman-temannya sendiri baru berjalan dari pintu gerbang ketika ibu dan ayah Hoshiro keluar dari rumah.

Kejadian selanjutnya tentu bisa ditebak: reuni keluarga yang mengharukan, walau Hoshiro sebenarnya baru pergi tiga puluh tujuh hari, baru satu bulan lebih sedikit. Jelas surat itu sudah diketemukan. Itu sebabnya, saat Hoshiro mengatakan ia akan membawa beberapa ekor kuda lagi, ibunya hanya terdiam dan matanya berkaca-kaca. “Kau akan pergi lagi, Anakku?” tanyanya sedih.

“Aku terpaksa, Ibu,” jawab Hoshiro, tak kalah sedihnya melihat ibunya sedih. “Takdirku yang mengharuskan aku pergi jauh, bahkan mungkin aku takkan pernah kembali lagi. Relakan Hoshiro ya...”

“Jangan khawatir, Vâ,” kata Xath. “Kami akan menjaganya dengan baik. Anggaplah ini sebagai semacam pendewasaan dirinya. Dia memang ditakdirkan untuk melihat dunia luas, walau dalam situasi yang tak pernah dibayangkannya. Tapi kami semua ada bersamanya, mengiringinya melangkah di dunia luas. Kami bisa menjaga diri, dan kami sudah berhasil mengatasi beberapa rintangan dengan baik. Bukankah orang bijak mengatakan: Kebersamaan dan kesatuan

akan mengalahkan apapun? Kami akan menjaganya sebaik mungkin! Sekalipun mungkin itu berarti salah satu dari kami harus berkorban. Jangan khawatir lagi! Izinkanlah Eks... Hoshiro pergi. Dia punya tugas besar yang harus ia jalankan. Kelak dia akan pulang dengan penuh kejayaan, dan dia akan menjadi lelaki yang benar-benar dewasa setelahnya. Percayalah!”

“Tapi Vânu³ tetap tidak ingin Hoshiro pergi,” kata ibu Hoshiro sesengukan. “Rumah ini sepi tanpanya. Tak ada yang bisa Vânu ajak bicara, bercanda. Rasanya... hidup Vânu hampa tanpa Hoshiro.”

“Suatu saat anak kita memang harus pergi meninggalkan kita, Lăyli (nama ibu Hoshiro),” ujar ayah Hoshiro. “Aku tak mengira akan secepat ini dia akan pergi. Bahkan kakaknya pun belum menikah, dia sendiri sudah harus pergi. Menanggung beban berat apalagi. Tapi, kalau kehendak Yang Di Atas demikian, kita mau apa lagi? Pilihan Yang Di Atas memang kadang tidak bisa kita terima, tapi semua yang Ia pilihkan adalah yang terbaik bagi kita. Jalan Hoshiro juga begitu, dan aku yakin ia akan membawa kebaikan bagi kita semua kelak. Biarkan Hoshiro pergi, sesuai dengan kehendak Yang Di Atas.” Ia memandang Hoshiro dan berkata, “Berjanjilah, kau akan kembali.”

“Aku berjanji, Ayah,” kata Hoshiro. “Aku akan pulang lagi. Aku janji.”

“Tinggallah di sini barang sehari saja. Habiskanlah dulu waktumu dengan Ibu. Besok barulah kau berangkat,” ayah Hoshiro memberi saran. “Kalian tidak keberatan kan?”

“Tentu saja tidak, Ramh,” ujar Ulotra mewakili kawan-kawannya. “Kalau Vâ masih ingin bersama Hoshiro, biarkanlah mereka bersama dulu, walau hanya sehari.”

Jadilah sisa hari itu mereka habiskan di peternakan Maro. Mereka semua membiarkan Hoshiro menghabiskan hari dengan ibunya sementara mereka sendiri berlatih lagi mengendarai kuda. Hari itu Hoshiro benar-benar dimanjakan ibunya, sehingga Hoshiro serasa kembali ke masa kecilnya. Sehari itu teman-temannya sama sekali tidak mengganggunya.

Malam itu, akhirnya untuk pertama kalinya mereka menceritakan apa yang sebenarnya terjadi. Saat itulah untuk pertama kalinya identitas para Trihörrèan terungkap. Mereka merasa sudah saatnya apa yang harus diketahui diungkapkan secara terus terang: tentang ancaman Dharkhan i Agia kedua dan ramalan akan kelahiran kembali para Trihörrèan. Seluruh anggota keluarga Hoshiro, kecuali kakaknya yang sedang pacaran di Xanâdhí—membuat Hoshiro sangat kecewa karena ia juga ingin bertemu kakaknya sekali lagi sebelum pergi, benar-benar terkejut akan kenyataan itu. Untuk pertama kalinya pula Trihöllian—walau hanya seperduabelasnya—ditunjukkan untuk orang lain. Hoshiro mulai merasa berat untuk pergi lagi, walau beban menyimpan rahasia besarnya lenyap sudah. Rasa bimbang untuk pergi muncul kembali di hatinya setelah lama tak pernah muncul.

Malam itu juga akhirnya ibu Hoshiro mengizinkannya pergi, walau rasa tidak rela itu masih sedikit ada. Kawan-kawan Hoshiro tidur di kamarnya

³ Inilah kata “ibu” dalam UiL yang digunakan jika merujuk dirinya sendiri. Lihat catatan kaki untuk Vâ.

sementara ia sendiri tidur bersama orang tuanya; sesuatu yang sudah lama sekali tidak ia lakukan kecuali kalau ia sakit parah. Malam itu ia tidak bisa tidur lagi. Ia sibuk memikirkan apa yang akan ia lakukan besok. Saat itu juga rasa ingin tetap tinggal di rumah kembali menyerangnya. Lama sekali ia baru bisa menyingkirkan rasa itu dan jatuh tertidur karena capek lewat tengah malam.

Keesokan harinya, selepas makan pagi, mereka berangkat. Kali ini mereka membawa kuda, delapan ekor jumlahnya. Kuda-kuda yang dahulu mereka bawa rupanya berhasil dengan selamat pulang. Kini mereka dibawa lagi dan tampaknya mereka tidak keberatan sama sekali. Dua kuda baru yang akan dibawa tampaknya juga tidak keberatan. Kira-kira pukul sembilan pagi mereka berangkat dengan dilepas keluarga Hoshiro. Kini ibunya sudah lebih tegar dibanding sebelumnya. Hoshiro sendiri juga sudah lebih baik dibanding kemarin, dan ia siap untuk pergi dalam waktu yang sangat lama.

Petualangan mereka menuju desa Kul Orag-i tidak bisa dibilang terlalu berbahaya, namun juga tidak bisa dibilang terlalu aman. Mereka cukup jauh dari Gunung Fharn, pojok perbatasan wilayah Kerajaan Lighthran. Menuju ke sana dengan kuda kira-kira akan memakan enam hari perjalanan. Setelahnya, di luar wilayah kekuasaan kerajaan, mereka masih harus menempuh jarak yang lumayan jauh, kira-kira delapan hari perjalanan dengan kuda. Tak ada yang tahu pasti jalan menuju desa Kul Orag-i sekalipun Tarh telah membekali mereka dengan catatan-catatan kecil tentang arah dan alternatif jalan yang mereka harus tempuh. Tak ada yang tahu juga seberapa berbahayanya perjalanan mereka selepas perbatasan nanti.

Hari itu mereka tidak berhenti sama sekali kecuali untuk makan siang. Selain cuaca yang kadang-kadang mengkhawatirkan dengan adanya awan tebal yang menggantung, tidak ada halangan seharian itu. Ulotra agak kecewa juga dengan hal ini karena ia benar-benar ingin melihat kemampuan *summon* Quéshe. Selama ini ia hanya melihat roh-roh alam melalui buku-buku cerita dan lukisan saja. Ia benar-benar ingin melihatnya secara langsung dengan mata kepalanya sendiri. Paling tidak, kekecewaannya itu sedikit terobati malamnya. Malam hari pertama dan malam-malam berikutnya selama mereka berada di alam bebas, Phôênix selalu datang dan menyempatkan diri untuk menemani dan menjaga Quéshe.

Keesokan harinya, akhirnya awan tebal itu menurunkan hujan juga. Mereka tak berkuda selama hujan belum berhenti dan lebih memilih berlindung di bawah pohon-pohon besar. Tak ada juga musuh selama hari itu, dan mereka benar-benar tidak ada kerjaan. Tak ada yang perlu diceritakan selama hari ini, kecuali malamnya.

Malam hari kedua sejak kepergian mereka dari Maro. Kebetulan Phôênix tidak bisa datang karena dipanggil untuk keperluan lain. Jadilah malam itu mereka sendirian. Bergiliran mereka berjaga. Giliran pertama kira-kira pukul delapan malam, Xath dan Fösh. Tak ada yang terlalu istimewa. Hanya terdengar suara jangkrik mengerik sambil sesekali suara lolongan serigala terbawa angin dari jauh. Bulan sedang bersembunyi di balik awan. Angin berhembus dengan cukup kencang, menandai musim gugur sedang dimulai. Dalam kegelapan malam mereka berdua berjaga tanpa bersuara.

Kira-kira empat jam berikutnya, Xath dan Fösh membangunkan Zhaxmâr dan Èxsharaèn untuk menggantikan mereka berjaga. Dengan malasnya mereka berdua bangun sementara Xath langsung merebahkan diri dan tertidur pulas sementara Fösh lama sekali baru bisa tidur.

Sama seperti tadi, Zhaxmâr dan Èxsharaèn juga berdiam diri, tak berbicara satu patah kata pun. Èxsharaèn ingin sekali menutup matanya untuk merasakan aura yang ada di sekitarnya, namun ia khawatir itu justru akan membuatnya tertidur kembali, sehingga ia berusaha untuk tetap membuka matanya lebar-lebar. Angin berhembus lebih kencang, mematikan nyala api unggun. Èxsharaèn mencoba menyalakannya kembali, namun tidak berhasil. Gerimis mulai turun dan membasahi bumi. Mereka berdua hanya bisa menggigil kedinginan.

Kira-kira pukul dua pagi gerimis mulai berhenti. Tiba-tiba saja bulan muncul dari balik awan, menyilaukan mereka berdua. Angin mulai berhenti berhembus. Bagi Zhaxmâr, tentu saja ini menyenangkan karena cuacanya membaik. Namun, bagi Èxsharaèn, ini adalah pertanda buruk baginya. Sudah terlalu sering cuaca buruk berhenti tiba-tiba untuk kemudian menandai dimulainya sebuah kejadian lain tak terduga yang biasanya lebih buruk lagi.

Benar saja. Mereka berdua mulai merasa mengantuk. Zhaxmâr bangkit berdiri untuk melepaskan lelahnya ketika tiba-tiba saja ia melihat ada lubang hitam yang cukup jauh darinya mulai mendekat. *Ini matakmu yang nggak beres kali ya...* “Èxsharaèn, kau melihat sesuatu? Di sana?” Ia menunjukkan arah lubang hitam tadi, namun lubang hitam itu menghilang.

“Aku tidak melihat apapun,” jawab Èxsharaèn sambil menguap. “Aku benar-benar mengantuk,” katanya sambil ikut bangkit berdiri. Saat itu ia juga melihat sesuatu berwarna hitam di kejauhan di belakang Zhaxmâr mendekat. “Apa itu di belakangmu?” tanya Èxsharaèn. “Rasanya aku melihat sesuatu yang hitam...”

Zhaxmâr menoleh ke belakang dan tidak melihat apapun. Sesuatu yang hitam itu sudah menghilang lagi. Mereka berdua berpandangan dan segera bersiaga. Rasanya ada yang mendekat. Èxsharaèn mencoba menutup mata dan merasakan aura yang mendekat itu, namun ia tidak dapat merasakannya. Tak ada angin yang berhembus; aliran udara seakan-akan berhenti, dan ini menghambatnya merasakan aura makhluk di sekelilingnya, sekalipun itu aura Zhaxmâr yang berada sangat dekat dengannya.

Mereka berdua menajamkan mata dan memandang sekeliling. Seseekali mereka merasa melihat bayangan hitam mendekat, namun secepat mereka melihatnya, secepat itu pula mereka kehilangannya.

Zhaxmâr memutuskan untuk memeriksa keadaan sekeliling. Ia melangkah sedikit menjauh dari api unggun. Èxsharaèn hanya diam di tempat sambil tetap melihat keadaan. Saat itulah tiba-tiba saja Èxsharaèn melihat sesuatu berwarna hitam mendekat dengan sangat cepat menuju arah Zhaxmâr. Sayangnya, Zhaxmâr tidak melihatnya. “AWAS, ZHAXMÂR! ADA YANG MENDEKAT KE ARAHMU!!” teriaknya memperingatkan.

Terlambat. Sebelum Zhaxmâr sempat menoleh, sesuatu menerjang kakinya. Ia tersentak seiring dengan rasa dingin yang menjalar pada kakinya. Ia mencoba melangkah, namun kakinya terasa berat. Ia melihat ke bawah dan

tersentak saat ia melihat kakinya menjadi batu. “Tolong aku, Ëxsharaèn!” teriaknya. “Kakiku di-Stön⁴! Minta ramuan Stöna⁵!”

Ëxsharaèn segera mencari ramuan penyembuh Stöna di tas ranselnya saat tiba-tiba ia melihat sekeliling, dalam radius yang lumayan besar, tiba-tiba saja menghitam. Ia memicingkan matanya untuk melihat dengan jelas. Sekarang ia bisa melihat gumpalan-gumpalan rendah berwarna hitam mulai mendekati kawasan perkemahan mereka. Ia mulai mencium bahaya. Karenanya, ia merapal mantra Gravitum-Anthí untuk mengangkat Zhaxmâr kembali ke dekat api unggun, sekalipun itu berarti ia harus membantingnya ke tanah, dan membangunkan yang lain.

Dengan malas yang lainnya mulai bangun, namun mereka segera siaga begitu menyadari mereka kedatangan tamu tak diundang. Ëxsharaèn menuangkan ramuan Stöna ke kaki Zhaxmâr yang membatu dan segera Zhaxmâr bisa bergerak kembali. Gumpalan-gumpalan hitam itu semakin mendekat dan mengepung mereka. Pada jarak kira-kira satu meter, mereka melemparkan sesuatu berwarna hitam yang kemungkinan besar sama seperti gumpalan kecil yang menyerang Zhaxmâr tadi. Hanya saja, kali ini jumlahnya amat banyak.

Sebisa mungkin mereka menghindar dengan melompat. Gumpalan-gumpalan kecil itu pun melewati mereka dan mengeluarkan bunyi aneh begitu mereka bertabrakan satu sama lain. Mengetahui serangan mereka gagal, mereka melancarkan lagi gumpalan-gumpalan serupa dalam jumlah yang lebih banyak.

Kali ini mereka tak mungkin lagi menghindar. Mereka bertahan sebisanya. Xath mencoba menakut-nakuti mereka dengan mantra apinya, namun tidak mempan. Gumpalan-gumpalan hitam itu pun seakan-akan tidak bisa dibunuh dengan sabetan pedang ataupun peluru. Begitu serangan fisik mengenai gumpalan-gumpalan itu, mereka akan memantulkan atau menyerapnya. Sekalipun bisa membelah mereka, itu hanya akan menambah banyak jumlah mereka. Ini berarti hanya ada satu cara untuk mengalahkan mereka: menggunakan sihir.

Belajar dari keadaan ini, mereka segera menyimpan semua senjata mereka dan lebih berfokus pada serangan sihir. Sayangnya, serangan dari gumpalan-gumpalan itu begitu gencarnya sehingga mereka tak bisa merapal mantra tingkat tinggi. Lebih gawatnya lagi, beberapa di antara mereka terkena serangan sehingga beberapa anggota tubuh mereka, khususnya kaki dan tangan, terkena Stön.

Quéssha mencoba memanggil Léviathân, namun sayang ia tidak melihat gumpalan besar yang menuju arahnya. Gumpalan itu pun menempel di tubuhnya dan menyebabkan ia berubah menjadi batu. Yang lain tidak menyadarinya karena mereka sibuk dengan diri mereka masing-masing. Yang

⁴ Mantra Stön, yang menyebabkan status Stön, bisa ditujukan untuk salah satu bagian tubuh tertentu saja. Khusus status Stön, tidak dikenal tingkatan kemampuan seperti status-status merugikan lainnya.

⁵ Sama seperti mantra Stöna yang terkenal itu, ramuan Stöna bisa menyembuhkan status Stön.

sadar hanyalah Palâdh, adik Quéssha, karena saat itu ia bersembunyi di belakang Quéssha. Ia segera berteriak, “Kakak Quéssha membatu!”

Zhaxmâr dan Êxsharaèn segera menoleh ke arah Quéssha dan melihat sendiri bahwa Quéssha telah membatu. Sayangnya, kaki mereka sendiri juga membatu, sehingga mereka tidak bisa bergerak. Tak ada yang bisa mereka lakukan kecuali mencegah seluruh diri mereka ikut membatu. Keadaan yang lain juga tidak begitu baik. Ulotra dan Zèrræ kedua tangannya sudah membatu dan itu memperlambat gerakan mereka. Xath dan Karl bahkan sudah membatu seluruhnya kecuali kepala mereka. Hanya Fösh yang sama sekali tidak membatu dan hanya dia yang berhasil mengenyahkan beberapa gumpalan hitam. Myu entah hilang ke mana, walau sebenarnya dia hanya bersembunyi di atas pohon dan sedang berkonsentrasi untuk melakukan sihir yang cukup kuat untuk memusnahkan musuh mereka.

Langkah pertama yang Myu lakukan adalah merapal mantra Stöna bagi teman-temannya yang ada di bawah sekaligus dengan Stön-A⁶ untuk mencegah mereka terkena Stön lagi. Bagi mereka yang ada di bawah, ini seperti sebuah keajaiban, kecuali Êxsharaèn yang mendengar suara Myu mengeong gembira tepat dari atasnya. Quéssha pun sembuh sehingga ia melanjutkan memanggil Léviathân. Kira-kira tiga menit kemudian Léviathân datang. “Ada apa?” tanya naga laut itu dengan suaranya yang menggelegar. “Aku lagi makan siang nih! Eh, di sini lagi malam toh?”

“Bantu aku mengatasi musuh-musuh aneh itu dong!” Quéssha meminta sambil menunjuk gumpalan-gumpalan hitam yang masih saja terus melemparkan gumpalan hitam kecil lainnya.

“Musuh aneh?” kata Léviathân dan ia mulai tertawa. “Itu tidak aneh! Bahkan aku yang tinggal di laut pun tahu makhluk apa itu! Itu Stön Slima, salah satu Slima yang bisa menyebabkan Stön!”

“Aku sudah kena tadi,” gerutu Quéssha. “Ayo dong! Nanti keburu mereka lari!”

“Wah, kalau melawan Slima sih bukan keahlianku,” kata Léviathân angkat tangan. “Slima hanya bisa dihancurkan dengan membakarnya atau membekukan lalu memecahkannya! Panggil Phōênix atau Shíva⁷, jangan aku!”

“Phōênix sedang ada urusan. Aku belum pernah memanggil Shíva.” Sementara itu, Xath berpikir, *Lho, katanya bisa dibakar. Kok mantraku nggak mempan tadi... Kerendahan kali ya?*

“Jangan khawatir!” ujar Léviathân sambil kedipkan mata. “Biar aku panggilkan! Aku kenal baik dia! Tunggu saja di sini! Sementara itu, lakukan sebisamu untuk menghadang Slima-Slimanya itu!” Ia lalu pergi begitu saja. Ulotra hanya bisa bengong menyaksikan Léviathân bercakap-cakap dengan Quéssha layaknya seorang kawan biasa. “Kamu kalau memanggil roh semuanya begitu toh?” tanyanya.

⁶ Khusus mantra anti-Stön, tidak ada tingkatan seperti mantra anti-status lainnya, seperti misalnya mantra Pètrôn-Anthí yang bisa mencegah status Pètrôn hingga level 10.

⁷ Sama seperti pada seri Final Fantasy, Shíva adalah Guardian *Ice*, yang juga sering disebut Wanita Salju.

“Rata-rata sih,” jawab Quéssha riang. “Mereka benar-benar baik kok, tidak seperti yang diceritakan nenek-nenek zaman dulu. Sambil menunggu dia kembali, kita harus melawan mereka sebisanya.”

Jadilah menit-menit berikutnya terasa begitu lama bagi mereka. Xath mencoba lagi mantra apinya, kali ini ia hanya berfokus pada sekelompok kecil Slima. Akhirnya berhasil, ia berhasil membuat jangkauan apinya makin jauh. Tanpa ia sadari ia telah mempelajari Flammatha.

Saat Xath sudah kehabisan tenaga, Léviathân muncul bersama Shíva. Suasana dingin langsung terasa, membuat mereka semua berhenti menyerang dan lebih sibuk untuk menghangatkan diri. “Ini Shíva, temanku,” kata Léviathân riang. “Sudah ya, aku pergi dulu! Nanti keburu makan siangku dimakan hewan lain!” Ia kemudian pergi meninggalkan mereka begitu saja. Suasana tiba-tiba menjadi hening. Quéssha tak tahu harus berkata apa, namun ia tak perlu berpikir lama karena Shíva memulainya lebih dahulu, “Ada apa kau memanggilku? Siapa kau?”

“Aku Quéssha, seorang Summön-i-ru-èn. Aku butuh bantuanmu menghadapi Slima-Slima itu,” jawab Quéssha malu-malu.

“Tak adakah yang menguasai mantra-mantra *lr*?” tanya Shíva dingin.

“Kebetulan tak ada.” Semestinya ada Karl, namun bahkan ia sendiri lupa bahwa ia berelemen *lr*, saking takutnya! Quéssha sendiri tak tahu Karl berelemen *lr*.

“Aku tidak sembarang memberikan bantuan, apalagi kepada orang yang baru pertama kali memanggilku lewat perantara roh air,” kata Shíva dengan dinginnya. “Kau harus melalui ujianku dulu sebelum kau bisa bekerja sama denganku.”

“Tak bisakah hal itu ditunda dulu?” tanya Ulotra tiba-tiba. “Sekarang ini keadaannya sudah mendesak.”

“Kalau kalian bertujuh saja tak mampu mengatasi Slima-Slima itu, berarti satu orang ini pun tak mampu dan tak layak untuk memanggilku!” Shíva berseru menggelegar, mengagetkan semua orang yang ada di situ. Quéssha hanya menunduk. Sekilas Ëxsharaèn bisa merasakan Quéssha agak terluka karena omongan Shíva barusan. “Kalian hanya mengganguku saja!” tambahinya lagi.

Mendadak cahaya merah terang menerpa Shíva begitu saja. Ia menjerit kesakitan. Mereka semua bisa melihat beberapa bagian tubuhnya meleleh, walau sangat sedikit. Mereka melihat ke asal cahaya merah itu dan melihat Xath terbakar amarah. “Sombong sekali kau!” teriaknya. “Dinginnya es pasti telah membekukan hatimu selama aeon-an tahun! Kalau kau tetap bersikap dingin seperti itu, lebih baik tadi kami tidak usah memanggilmu! Tak ada gunanya memanggil roh *lr* kalau hatinya sedingin es! Kau tadi mengatakan kami semua tak mampu mengatasi Slima-Slima itu. Sekarang akan kutunjukkan kalau aku bisa! RAGNÂRÖK⁸!”

⁸ Dibaca /rê.'nya.rök/, ini sebenarnya bukan IP namun lebih menjurus pada *summon*. Dalam fenomena alam biasa, Ragnârök adalah penjaga meteorit yang malah sering menjatuhkan mereka ke bumi. Serangan Ragnârök sering terjadi secara alamiah dan tidak pernah membahayakan, namun apabila Ragnârök menyerang karena di-*summon*, kekuatannya jauh lebih besar: meteorit yang dijatuhkan tidak habis terbakar. Itu sebabnya serangan ini

Entah bagaimana caranya, tiba-tiba saja terdengar suara desingan yang makin lama makin keras. Mereka mendongak ke langit dan terpesona. Ratusan meteor membara dengan kecepatan tinggi menuju arah mereka. Begitu menyentuh tanah, meteor-meteor itu terbelah dan menimbulkan gempa luar biasa. Mereka semua berlari mencari tempat berlindung, namun akhirnya berhenti dan menonton setelah mengetahui mereka sama sekali tidak terluka akibat serangan itu. Mereka melihat meteor-meteor itu melumat dan menghancurkan gerombolan Stön Slima itu: semuanya terbakar habis dan menguap begitu saja. Begitu Stön Slima terakhir mati, serangan itu berhenti. Mereka semua mendongak ke atas dan melihat setitik cahaya berkilauan di langit lalu menghilang begitu saja. Bersamaan dengan itu, Xath jatuh pingsan.

Sisa malam itu berlalu begitu saja. Shíva akhirnya mengakui kekuatan Xath dan bersedia dipanggil Xath, walau ia masih belum begitu percaya padanya selain ia mengaku tunduk pada kekuatan api Xath. Quéssha justru diabaikan begitu saja, namun dengan begitu ia bertekad akan menguasai Shíva dengan menguasai mantra-mantra api. Dari kejadian malam itu, hanya Xath yang level-up atas keberhasilannya menguasai Ragnârök.

Pagi harinya, sekitar pukul tujuh pagi, Xath sadar. Sedikit silau akan cahaya matahari, perlahan-lahan ia membuka matanya. Teman-temannya masih tertidur pulas. Api unggun sudah lama sekali padam, menyisakan seonggok arang yang masih mengeluarkan asap. Angin musim gugur tidak bertiup, digantikan cahaya matahari yang cukup hangat. Xath mencoba bangkit berdiri, namun ia masih merasa belum cukup kuat. Jadi, ia hanya berbaring saja menatap langit. Baru ia sadar ia tidur di atas pangkuan Êxsharaèn. Ia mencoba lagi untuk bangkit, namun tetap ia merasa lemah. Saat itulah Myu yang sudah bangun dari tadi menghampiri Xath dan menyelimutinya dengan cahaya putih lembut. Dalam cahaya itu Xath merasa kekuatannya kembali perlahan-lahan. Myu telah memberinya mantra Cura-ST. Setelah merasa cukup kuat, ia bangkit berdiri.

Kira-kira sejam kemudian satu per satu mereka mulai bangun. Matahari sudah cukup tinggi, namun angin musim gugur sudah mulai bertiup. Cuaca mulai berubah dingin dan lembab. Awan hujan kembali menggantung di langit. Setelah sarapan, sedikit perbincangan tentang apa yang terjadi dini hari tadi, dan beres-beres, mereka melanjutkan perjalanan.

Hari ketiga berlalu dalam kesunyian, demikian juga hari keempat. Ulotra benar-benar kecewa karena apa yang dilihatnya tak sesuai dengan apa yang diharapkannya, apa yang diketahuinya tentang roh-roh alam. Quéssha menghiburnya dengan mengatakan bahwa memang untuk pertama kali si pemanggil harus diuji dulu, apa ia layak untuk seterusnya memanggil roh itu. “Perjuangan menjadi seorang Summön-i-ru sangatlah berat; itu sebabnya orang-

dikategorikan berelemen Fir sekaligus Éar. Syarat memanggil Ragnârök agak aneh: harus pada malam hari dan langit tidak boleh berawan hujan. Anehnya, untuk memanggil Ragnârök tidak dibutuhkan MP, justru IP penuh, dan serangan Ragnârök sama sekali tidak berpengaruh pada si pemanggil maupun kelompoknya. Satu keanehan lagi, serangan Ragnârök sama sekali tidak merusak alam.

orang mulai meninggalkan pekerjaan ini,” kata Quéssha di malam hari keempat. Phôênix mendengarkan percakapan itu dan agak sedikit tersinggung mendengar ucapan sinis Ulotra. “Tak sembarang orang bisa memanggil kami sekarang ini. Dunia sudah berubah. Dulu kami dipanggil untuk membantu hal-hal yang besar. Dulu kami dipanggil untuk ikut berperang dalam Perang Besar, atau Thurin menurut bahasa kalian. Sekarang, untuk apa kami dipanggil? Hanya untuk pekerjaan kecil, yang seharusnya mereka bisa kerjakan sendiri! Itu sebabnya kami harus menguji siapa pun yang memanggil kami, dan tidak semua orang bisa memanggil kami.”

“Tapi kenapa Shíva mau sama Xath?” tanya Èxsharaèn kebingungan. “Bukannya ia roh **lr**? Kok mau sama orang berelemen **Fir**?”

“Jangan tanya aku, tanyakan saja sendiri sama Shíva,” jawab Phôênix. “Tunduknya roh alam kepada sang pemanggil tidak terpengaruh elemen sang pemanggil. Jadi, roh **Wâr** bisa saja dikuasai oleh orang yang berelemen **Fir**. Kecuali untuk roh **Dâr**, hanya mereka yang berelemen **Dâr** yang bisa menguasainya. Itu satu-satunya ketidakseimbangan alam.”

“Itu juga sebabnya aku takkan mencoba menguasai roh **Dâr**,” kata Quéssha. “Terlalu berbahaya. Aku takut aku takkan bisa mengendalikannya. Kekuatan kegelapan begitu besar, terutama saat-saat terakhir ini.”

“Kalau begitu, hanya Fôsh yang bisa memanggilnya,” celetuk Karl. “Coba dong!”

“Kau tak bisa seenaknya memanggil roh alam begitu saja,” kata Fôsh, dibenarkan Phôênix. “Ada syarat khusus lainnya. Aku tidak terlalu hapal, tapi yang aku ingat, hanya mereka yang memang ditakdirkan menguasai roh-roh alam yang bisa memanggil mereka dengan mudah. Aku rasa Quéssha termasuk golongan itu.” Quéssha hanya menganggukkan kepala membenarkan. “Terlalu sulit untuk menjadi seorang Summôn-i-ru; butuh waktu bertahun-tahun untuk memanggil hanya satu roh saja, bagi orang biasa. Roh-roh alam mempunyai kekuatan alam yang tak bisa disalahgunakan atau digunakan seenaknya begitu saja. Kalau sampai hal itu terjadi, keseimbangan alam bisa rusak.”

“Ngomong-ngomong soal seimbang,” sahut Èxsharaèn, “berhubung Xath menguasai roh **lr**, itu jadi menetralkan kekuatan apinya. Kau netral sekarang, Xath.”

“Mana bisa begitu!” protes Xath. “Masa hanya gara-gara menguasai satu roh saja elemenku bisa berubah?”

“Memang begitu,” jawab Phôênix. “Elemen roh mempengaruhi elemen si pemanggil. Kau bisa bayangkan Quéssha berubah-ubah elemen sebelum sekarang dia jadi **Nèr**. Kecuali kalau kau bisa menguasai aku, elemenmu akan berubah kembali jadi **Fir**.”

“Kok bisa begitu?” gantian Quéssha yang bingung. “Katamu tadi elemen roh mempengaruhi elemen pemanggil. Kalau Xath menguasai Shíva dan kau, bukannya jadi netral?”

“Ada satu lagi penentunya, dan ini aturan baru,” jawab Phôênix. “Elemen mantra yang dikuasai yang paling dominan juga berperan. Xath pasti lebih banyak menguasai mantra-mantra api, sebab dari kecil ia sudah dibentuk berelemen **Fir**, ya kan?” Xath mengiyakan. “Seandainya Xath juga menguasai

aku, elemen **Fir**-nya akan lebih dominan daripada **lr**-nya Shíva, jadi ia akan kembali berelemen **Fir**. Ketentuan ini memang baru dibuat, atas kesepakatan rapat besar para roh alam, dan baru berlaku bulan lalu. Gara-gara banyak Summön-i-ru yang protes atas pergantian elemen mereka yang begitu drastis hanya gara-gara elemen kami.” *Sejak kapan roh alam juga punya rapat besar?* pikir Ulotra. “Kecuali mereka menguasainya dengan seimbang, mereka jadi **Nèr**.”

“Sudahlah, pusing aku,” Xath mencoba mengakhiri pembicaraan itu. “Aku tak begitu peduli, terserah Yang Di Atas lah yang menentukan. Tak bisakah kita berbicara yang lain?”

Mereka memang berbicara yang lain, namun itu juga tidak terlalu jauh dari topik awal mereka. Hanya gara-gara pertanyaan sepele dari Èxsharaèn: “Bisakah roh alam satu bertempur dengan roh alam lain hanya gara-gara dipanggil oleh dua Summön-i-ru yang sedang berseteru?” pembicaraan itu malah jadi perdebatan seru, yang berakhir dengan jawaban akhir dari Phõênix, “Tidak bisa. Kalau roh alam saling bertempur, keseimbangan alam tidak akan pernah tercapai. Dari dulu kami akan selalu bertempur melawan satu sama lain. Itu tidak pernah terjadi, dan kami juga tidak mengizinkan manusia mengatur kami untuk melakukan demikian.” Dengan jawaban akhir itu, hujan pun turun dan Phõênix terpaksa pergi agar ia tidak padam. Pembicaraan itu berakhir dan mereka memilih pergi tidur.

Keesokan harinya tetap diselimuti oleh hujan tiada henti, sehingga hari itu mereka terpaksa tidak meneruskan perjalanan. Saat itu Èxsharaèn mulai merasa tidak enak badan. Malam harinya, ia jatuh sakit. Terpaksa keesokan harinya mereka tidak berangkat lagi. Bergantian sepanjang malam itu mereka merawat Èxsharaèn. Suhu badannya cukup tinggi, dan di sekitar mereka tidak ada pedesaan. Walaupun begitu, mereka hanya dua hari perjalanan berkuda jauhnya dari perbatasan Gunung Fharn. Di kaki gunung tentu ada semacam pos penjagaan. Mereka bisa pergi ke sana dan mendapatkan pengobatan untuk Èxsharaèn, jika ia mau bertahan selama dua hari.

“Kau mampu tidak?” tanya Xath. “Jangan terlalu memaksakan diri kalau kau tidak sanggup. Tunggu sampai keadaanmu lebih membaik saja, baru kita pergi.”

“Aku tidak apa-apa,” jawab Èxsharaèn sambil memaksakan diri berdiri. Ulotra membantunya berdiri. “Aku rasa aku bisa bertahan sampai dua lagi hari,” katanya.

Maka pada hari keenam sejak kepergian mereka dari Maro mereka berangkat. Sayangnya, hari itu alam benar-benar tidak bersahabat. Hujan gerimis mulai turun sejak kira-kira pukul sembilan pagi. Èxsharaèn yang berada di belakang Xath benar-benar merasa kedinginan, sementara Xath semakin cemas akan keadaan Èxsharaèn. Tanpa sadar ia melaju lebih cepat dari yang lain, meninggalkan lainnya di belakang. “Xath!” teriak Ulotra dari belakang sambil memacu kudanya, “Jangan cepat-cepat! Kau meninggalkan kami di belakang!”

Tak mendengar teriakan Ulotra, Xath terus melaju maju. Ia mulai melenceng dari jalan seharusnya. Di hadapannya, ia tak melihat apa-apa, seakan-akan ia berkuda dalam kegelapan tanpa arah. Angin dan air hujan

menerpanya tanpa henti. Ia bahkan tak tahu apakah Èxsharaèn masih hidup atau tidak, karena ia sama sekali tidak merasakan kehangatan. Yang ada hanya rasa dingin yang menyelimutinya.

Malam hari pun tiba. Xath terpisah dari rombongannya, jauh melenceng ke tenggara. Hujan sudah berhenti sedari tadi sore. Ia kini sudah berada di jalan setapak kembali. Ia berhenti sejenak untuk memeriksa keadaan Èxsharaèn. Ia tidak bergerak sama sekali, tubuhnya panas bukan main dan basah oleh air hujan. Xath tak bisa berpikir lagi. Ia sendiri sekarang basah kuyup dan kedinginan, apalagi ia tersesat. Ia tidak tahu apa lagi yang harus ia lakukan. Ia merasa kesepian dan begitu sedih. Ia keluar dari jalan setapak, mencari perlindungan di bawah pohon yang cukup besar, berhati-hati menurunkan Èxsharaèn yang sudah lemas itu. Ia ingin mencari kayu bakar untuk menghangatkan diri, namun ia mengurungkan niatnya itu. *Nanti siapa yang menjaga Èxsharaèn? pikirnya. Aku tak mau ia mati dimangsa hewan buas begitu saja. Kalaupun sekarang ia sudah mati, aku ingin selalu tetap bersamanya. Apakah dia sudah mati...*

Ia mendekatkan telinganya ke dada kiri Èxsharaèn dan mendengarkan. Jantungnya masih berdenyut, namun lemah sekali. Badannya panas luar biasa. Xath tahu, pakaiannya yang basah malah membahayakan nyawanya, maka ia melepaskan semua pakaian Èxsharaèn yang basah kuyup. Ia mencoba melihat apakah pakaian di dalam ransel ada yang kering, namun semua isi ransel basah kuyup, termasuk Myu. Ia baru ingat ada Myu bersamanya. Begitu kucing itu keluar dari tas ransel, Xath segera memeluknya dan menangis sejadi-jadinya. *Aku benar-benar sedih, dan aku tidak tahu harus berbuat apa lagi...*

Myu yang benar-benar kedinginan merasa senang dipeluk kawannya, namun kemudian ia menyadari ada yang lain dari kehangatan yang diberikan Xath. Ia mendengar Xath menangis sesenggukan. *Pasti telah terjadi sesuatu...,* pikir Myu. Saat Xath melepaskan pelukannya, ia melompat ke tanah dan menemukan Èxsharaèn terbaring tanpa bersuara dan bergerak, seakan-akan ia sudah mati. Xath menoleh ke arah kawannya itu dan kemudian membuat suatu keputusan. *Aku harus segera menemukan desa terdekat, dan membawa Èxsharaèn ke dokter. Aku tidak boleh menunggu lebih lama lagi, kalau tidak aku akan kehilangan dia selama-lamanya. Tapi, ke mana aku harus pergi? Aku benar-benar tersesat. Aku tak tahu harus ke mana. Tapi, aku harus mencobanya, atau aku akan menyesal sama sekali tidak mencobanya.*

Ia memanggul tubuh Èxsharaèn di punggungnya, lalu ia mengikatnya kuat-kuat dengan tali di beberapa tempat, agar Èxsharaèn tidak terjatuh nanti. Ia memberi tahu Myu, "Myu, entah kau mengerti atau tidak, tapi tolong aku." Myu mendengarkan dengan baik. "Aku minta bantuanmu. Aku tahu Èxsharaèn sedang berjuang melawan sakitnya, dan aku tahu dia pasti kedinginan. Aku akan menghangatkannya dengan mantra apiku dan kita akan berangkat sampai kita menemukan desa untuk merawat Èxsharaèn. Aku minta Myu menjaga HP dan MP-ku, Èxsharaèn, kuda ini, dan Myu sendiri, agar jangan habis. Bisa tidak?" Myu mencerna sebentar perkataan Xath, lalu mengeong dengan riang sambil menganggukkan kepalanya. "Kita akan berangkat sekarang," kata Xath.

Setelah menaruh tas ranselnya dan Myu di pangkuannya, Xath segera merapal Fir (mantra level 1). Hawa panas segera terasa di punggung kuda itu. Xath langsung memacu kudanya. Myu merapal mantra Règen-H-M pada mereka semua, termasuk si kuda, dan Règen-ST pada kuda dan Xath. Xath mencoba sebisa mungkin memacu kudanya secepat mungkin sementara ia merapal mantra itu. Ia merasakan panas, namun rasa itu tidak ia pedulikan. *Asalkan badan Èxsharaèn tetap hangat, ia pasti akan selamat...*, pikirnya. Ia tak tahu perasaannya sekarang ini, apakah ia sedih atau gembira, apakah ia marah atau bersemangat, apakah ia masih punya harapan atau putus asa.

Kira-kira subuh hari keenam, mereka sudah benar-benar kelelahan. Tanpa istirahat sepanjang malam, mereka terus berjalan sebisanya. Myu sudah kehabisan tenaga, sehingga Xath harus berjuang dengan tenaganya sendiri. Sang kuda pun sudah kehabisan tenaga, dan ia pun jatuh tersungkur bersama para penumpangnya. Xath pun mulai merasa putus asa. Ia benar-benar kelelahan dan putus asa. Ia hanya bisa berbaring di tanah sambil berharap ada keajaiban.

Dalam temaram subuh dan langit yang perlahan mulai membiru, Xath merasa ia melihat nyala suluh obor di kejauhan. Semula ia mengira itu hanya khayalannya, namun suluh obor itu terlihat begitu terang, seakan-akan memberikan semangat baru pada Xath. Xath memutuskan untuk menghampiri nyala suluh obor itu. *Mudah-mudahan itu desa terdekat...*

Sambil membawa ranselnya dan Myu yang jatuh pingsan, dengan mengumpulkan dan menggunakan sisa-sisa tenaga terakhirnya, Xath mulai berjalan menuju nyala suluh obor itu. Jaraknya sebenarnya tidak terlalu jauh, namun bagi Xath, itu adalah jalan perjuangan hidup-mati mereka semua. Sebagai satu-satunya yang masih bertahan, ia harus bisa membawa mereka semua ke tujuan.

Kira-kira tinggal setengah perjalanan jauhnya, tiba-tiba saja ada sesuatu yang mencegahnya sampai di tujuan. Entah dari mana asalnya muncul monster aneh yang menghalangi jalannya. Xath merasa marah bukan main. Saat tinggal sedikit lagi, harus ada yang menghalanginya. Monster itu mulai menyerangnya dan ia terluka, namun ia tidak peduli. Ia benar-benar marah. "KENAPA AKU HARUS SELALU DIHALANGI UNTUK MEWUJUDKAN KEINGINANKU??!!!" teriaknya. "MINGGIR KAU MONSTER BEDEBAH!!!!!"

Xath berteriak sekeras-kerasnya, seakan kesetanan, dan ia melepaskan Flammâth Pagra. Monster itu terpental cukup jauh ke belakang, sampai ke pintu gerbang sebuah desa dan langsung mati di sana. Sesaat setelahnya, Xath jatuh pingsan.

Tiga hari berikutnya pun berlalu. Setelah tenggelam dalam kegelapan, akhirnya Xath melihat setitik cahaya. Perlahan ia mengerjapkan matanya, membiasakan diri dengan cahaya. "Di... mana... aku..." rintihnya. Sekonyong-konyong ia ingat akan Èxsharaèn. "Èxsharaèn!" serunya sambil bangkit dari tidurnya.

“Ah!” suara seorang gadis terdengar. “Jangan bangkit dulu! Kau sudah pingsan selama tiga hari. Kami semua sudah khawatir kau dan kawanmu takkan berhasil.”

“Tapi, Ëxsharaèn...”

“Oh, kawanmu itu?” tanya gadis itu sambil beranjak dari kursi dan mengambilkan segelas air putih, “Dia sakit berat, walaupun hanya flu biasa. Kalau saja terlambat sedikit lagi, dia bisa meninggal. Untunglah kau membawanya ke sini tepat waktu. Dokter sudah memeriksanya dan memberinya obat. Kira-kira seminggu lagi dia pasti akan kembali seperti sedia kala. Dia sudah tidak apa-apa sekarang, walau kami sempat khawatir ada yang rusak pada tubuhnya karena panasnya yang terlalu tinggi itu. Dia sedang tidur. Kau tidak usah khawatir. Sekarang, kau istirahat saja.”

“Bagaimana dengan Myu?” tanya Xath begitu saja.

“Myu? Siapa itu?”

“Kucing yang bersamaku waktu itu.”

“Ah! Kucing itu! Memang menakjubkan, tapi dia lebih kuat daripada manusia biasa. Dia hanya pingsan sebentar, dan langsung terbangun begitu mencium bau ikan panggang yang aku buat pada pagi dua hari lalu. Tiap malam dia selalu mengeong sedih. Aku kira dia tidak perlu sedih lagi malam ini. Sekarang, kau istirahat saja. Mau makan?”

Begitulah, selama menunggu Ëxsharaèn sembuh, mereka terpaksa tinggal di desa kecil bernama Quqna, yang terletak sejauh tiga setengah hari perjalanan berkuda dari perbatasan Gunung Fharn. Dua hari setelahnya, keadaan Xath, Myu, dan si kuda sudah pulih sepenuhnya, sementara panas tubuh Ëxsharaèn mulai turun.

Malam hari kesembilan, dihitung dari kepergian dari Maro, Xath tidak bisa tidur. Ëxsharaèn sudah tidur pulas. Myu tiduran di sampingnya. Ia berpikir dan berpikir sepanjang malam itu. *Apa aku melakukan hal yang benar? Ëxsharaèn memang selamat, tapi sekarang kami terpisah dari rombongan. Aku ingin tahu bagaimana keadaan yang lain. Apa mereka baik-baik saja? Di mana mereka sekarang? Apa mereka sudah sampai perbatasan? Atau mereka sudah sampai di Kul Orag-i? Apa yang harus aku lakukan setelah Ëxsharaèn sembuh? Apa kami harus pulang atau menyusul mereka? Bagaimana kalau kami tidak pernah bertemu lagi?*

Tiba-tiba saja ia mendengar suara terompet dibunyikan dengan lantang. Orang-orang, khususnya para pemuda, mulai keluar dari rumah mereka sambil membawa busur dan panah yang mereka miliki. *Ada apa ini?*

Xath ikut keluar untuk mengetahui apa yang sedang terjadi. Ia melihat panah-panah api mulai beterbangan ke arah luar desa. Dalam nyala api samar-samar ia bisa melihat sesosok makhluk raksasa. “Makhluk apa itu?” tanyanya keras-keras tanpa sadar.

“Itu Værnâk, monster raksasa yang mengganggu kami tiap tujuh belas hari sekali,” jawab seorang pemuda yang kebetulan berada di sebelahnya. “Dia selalu mencari mangsa manusia di desa kami. Kami tidak pernah bisa

membunuhnya. Tak ada yang berani. Kami hanya bisa menakut-nakutinya dengan panah api. Kadang-kadang dia tidak takut dengan api itu.”

“Aku akan membantu kalian,” kata Xath dengan mantap. “Myu!” Mendengar panggilan itu, Myu segera bangun dan menghampiri Xath. “Kita hadapi monster itu, sebagai rasa terima kasih kita kepada mereka!”

Xath dan Myu berlari menuju pintu gerbang sementara panah-panah api melayang di atas mereka. Kali ini Værnâk benar-benar kelaparan. Ia tidak menghiraukan panah-panah api yang beterbangan menuju dirinya. Ia menggigit seorang penjaga yang terlambat melarikan diri dari atas pos penjagaan di atas pintu gerbang dan langsung memakannya begitu saja. Ia mulai beringas dan merusak pintu gerbang dengan membabi buta. Pada pemuda melangkah mundur; mereka terlalu ngeri untuk melawan Værnâk. Tinggal Xath dan Myu berhadapan dengan Værnâk.

Xath segera mengeluarkan Flammatha, walaupun yang keluar sebenarnya Flammakh, disusul Myu dengan sihir yang cukup aneh. Tak terjadi apa-apa setelah Myu merapal mantra itu, sehingga semuanya kebingungan, termasuk Værnâk. Selagi semuanya merasa bingung, Myu menyentuh Xath. Seakan linglung, Xath bertanya, “Ada apa Myu?” Saat itu Xath baru sadar. Mantra Myu barusan memberi efek Cōnfus pada siapa saja yang mendengarnya, kecuali kalau disentuh Myu. Xath menoleh ke belakang dan melihat seluruh penduduk desa kebingungan sendiri. “Bagus Myu! Aku bisa menyerangnya sekarang!” Ia menoleh ke kanan dan melihat sebilah pedang yang sudah karatan tertancap di tanah. Ia menariknya keluar dengan susah payah sementara Værnâk masih tetap diam di tempat dan bingung menonton Xath.

Begitu ia berhasil menarik pedang itu, Xath langsung mundur. Ia mengambil ancang-ancang, kemudian berlari secepat mungkin. Pada jarak hanya beberapa meter saja ia menapakkan kaki dan mulai meloncat setinggi-tingginya sambil mengayunkan pedangnya. Ia bermaksud menusuk jantung Værnâk dengan pedang itu. Sayang, kurang tinggi. Pedang Xath hanya mampu menembus perut bagian atas Værnâk, itupun hanya beberapa senti. Xath bergelayutan sebentar di pedang itu sementara Værnâk menjerit kesakitan, namun tiba-tiba pedang itu patah! Xath langsung terjungkal ke bawah, namun dengan sigap ia mendarat dan melompat menjauhi Værnâk.

Gara-gara serangan Xath yang gagal itu, Værnâk jadi lebih marah dari sebelumnya. Pedang berkarat menancap di perutnya tanpa bisa ia lepaskan. Ia membabi buta menghancurkan apa saja yang ada di dekatnya. Xath segera membalasnya dengan Flammatha, yang lagi-lagi sebenarnya Flammakh, kali ini ia tujukan pada luka di perut Værnâk. Tercium bau daging gosong dan Værnâk jadi lebih marah lagi.

Xath mencoba memanggil Ragnârök seperti yang pernah ia lakukan dulu, namun gagal. Karena tak ada senjata lain—pistolnya tertinggal di dalam rumah, Xath terpaksa mengingat-ingat bagaimana caranya melakukan Magma⁹ sementara Myu merapal mantra aneh lainnya. Ia berlari-lari di sekitar Værnâk dengan cepat, membuat Værnâk begitu jengkel dan berusaha menangkap Myu.

⁹ Mantra Fir level 11, mengeluarkan magma dari bawah musuh.

Bodohnya, ia ikut berputar seiring dengan Myu, sehingga lama-kelamaan ia jadi pusing. Saat itu Myu langsung menyentuhnya dengan tangannya yang mungil itu dan Værnâk langsung jatuh terhempas ke atas tanah.

Selagi Værnâk terbaring pusing di atas tanah, para penduduk desa mulai berani. Beramai-ramai mereka mengeroyok Værnâk dengan panah dan pedang yang mereka miliki. Værnâk mencoba melawan dengan mengayun-ayunkan tangannya ke sana kemari, sehingga banyak penduduk desa terlempar. Værnâk memang jauh lebih kuat daripada manusia biasa.

Salah satu penduduk desa mengambil inisiatif yang sangat cemerlang. Ia segera berlari ke rumahnya, mengambil sesuatu. “Semuanya minggir!” teriaknya saat ia kembali membawa sebuah jerigen. Rupanya jerigen itu berisi minyak! Semua penduduk desa dan Xath menyingkir saat penduduk desa itu menyiramkan minyak pada Værnâk yang berusaha bangkit berdiri. Sebisanya ia menghabiskan seluruh minyak. Setelahnya, ia berkata pada Xath, “Pakai apimu untuk membakar dia!” Xath mengerti dan ia langsung merapal mantra Fir. Agak meleset, namun untungnya api Xath jatuh tak begitu jauh dari genangan minyak. Genangan itu langsung tersulut dan langsung menyalakan semua minyak yang tumpah. Lidah api itu menyambar tubuh Værnâk dan segera tubuhnya terbakar. Værnâk melenguh sebisa-bisanya dan menggeliat-geliat sebelum ia memutuskan untuk melarikan diri. Melihat gelagat itu, Myu merapal mantra lain yang kali ini cukup normal: Stön pada salah satu kaki Værnâk. Værnâk langsung jatuh tersungkur dan meronta-ronta untuk beberapa saat sebelum akhirnya ia diam untuk selamanya.

Sementara itu, genangan minyak yang membara rupanya menyulut kayu yang berasal dari pintu gerbang dan pos penjaga yang hancur. Dengan segera terjadi kebakaran. Para penduduk desa segera bahu-membahu memadamkan api, namun api lebih cepat menjalar. Mau tak mau Xath terpaksa memanggil Shíva. “Ada apa?” tanya Shíva dingin, seperti biasanya.

“Mau tidak membantuku memadamkan api?” tanya Xath. “Kalau tidak mau, aku tidak memaksamu.”

“Selama kau yang menyuruhku, aku masih bersedia,” kata Shíva melunak. “Bagaimana aku bisa memadamkan api?”

“Tiup saja. Bisa tidak?”

Maka untuk beberapa saat suasana desa itu menjadi amat dingin karena tiupan Shíva, yang rupanya tidak sengaja ikut membawa salju. Semua penduduk desa berhenti memadamkan api dan kini lebih sibuk menghangatkan diri. Setelah api terakhir padam, Shíva berkata, “Selesai. Kalau kau ada perlu yang lebih mendesak lagi, panggil saja aku,” dan ia menghilang diiringi desiran angin dingin.

Selesailah pertempuran malam itu. Seluruh penduduk desa amat bergembira. Karena kerja sama mereka yang amat baik, desa itu, termasuk Xath dan Myu, mendapatkan 27531 EXP yang dibagi sesuai peran mereka. Mereka amat bersuka ria karena makhluk yang mengganggu selama ini dapat dikalahkan dengan mudah. Sejak saat itu mereka menyadari arti lebih kerja sama dan persaudaraan mereka makin erat sesudahnya.

Tiga hari berlalu sejak kejadian itu. Penduduk desa sempat merayakan pesta syukuran atas terbebasnya desa mereka dari ancaman Værnâk. Keadaan Ëxsharaèn sudah lebih baik, bahkan suhu badannya sudah kembali normal. Ia sudah bisa duduk dan berjalan, walau ia masih terlihat lemah dan mudah letih. Xath memutuskan untuk memberinya waktu beberapa hari lagi sebelum mereka pergi melanjutkan perjalanan mereka.

Selama itu, Xath tidak pernah keluar dari desa itu. Ia hanya berjalan-jalan, makan, dan melamun. Kalau sedang ingin, ia belajar mantra Magma. Kalau tidak, paling-paling ia hanya berjalan-jalan di desa dan membantu penduduk sebisanya kalau mereka butuh bantuan. Cukup banyak gadis yang tertarik padanya, namun Xath tidak terlalu menanggapi mereka. Pikirannya lebih dipenuhi oleh pikiran akan kawan-kawannya yang lain. *Apa yang sedang mereka lakukan sekarang? Apa mereka sudah pergi jauh? Tapi, kalau memang begitu, bagaimana dengan Ëxsharaèn?*

Sepuluh hari berlalu sejak mereka terpisah dari rombongan. Ëxsharaèn sudah benar-benar membaik, dan ia merasa siap untuk melanjutkan perjalanan kembali, walaupun penduduk desa mencegah mereka untuk pergi. “Kalau tak ada kalian, desa ini terasa sepi,” kata kepala desa. “Kami pun tidak merasa aman lagi. Bagaimana kalau monster seperti Værnâk kembali lagi? Tak ada orang sekuat kau, Xath, di sini.” Penduduk desa lainnya pun membenarkan hal itu.

“Maaf,” kata Xath halus, “tapi kami harus pergi. Kami sudah terpisah terlalu jauh dari rombongan kami, dan kami harus mencari mereka kembali. Masalah keamanan, kami rasa kami tak terlalu diperlukan di sini. Bukankah ada yang cerdas di sini?” Xath menunjuk pada seorang pemuda yang memberi ide cemerlang untuk menggunakan minyak saat melawan Værnak dulu. “Kalian tidak selalu membutuhkan kekuatan untuk menang melawan sesuatu. Kalian juga butuh kecerdasan dan akal. Kalau kalian merasa lemah, kalian harus mengakali agar bagaimana kalian bisa mengalahkan yang lebih kuat. Percayalah, dengan itu kalian akan berhasil.”

Para penduduk desa terdiam mendengarkan kata-kata Xath barusan. Ucapannya memang benar. Mereka dulu menang melawan Værnak bukan karena kekuatan, namun karena kecerdikan. Tak pelak, akhirnya mereka bergumam dan menyetujui perkataan Xath. “Jadi, sekarang saatnya kami pergi. Terima kasih atas bantuannya selama kami di sini.”

“Tunggu sebentar!” teriak seseorang dari kejauhan. Seluruh penduduk desa menoleh ke arah suara dan memberi jalan saat seseorang berlari mendekati Xath. Rupanya seorang gadis dan seorang pria yang kelihatannya ayahnya. “Kami ingin sekali memberikan satu tanda mata sebelum kalian pergi.” Ayah gadis itu memberikan dua bilah pedang pada Xath. “Ini untuk kalian,” katanya. “Kami tahu kalian jarang menggunakan pedang, dan bukannya kami mengejek kalian, namun aku melihat ada yang berbeda pada diri kalian, terutama kau, Xath. Kalian sepertinya juga dikaruniai keahlian berpedang. Walaupun bukan yang tertajam, terimalah pedang ini. Aku membuatnya selama tujuh hari tujuh malam khusus untuk kalian. Kami yakin, suatu saat pedang ini akan sangat berguna untuk kalian. Terimalah.”

Xath dan Ēxsharaèn menerima pedang itu diiringi tepuk tangan meriah dari seluruh penduduk desa. Setelah itu, mereka mohon diri. Seorang pemuda menuntun kuda satu-satunya milik mereka. Kuda itu sudah benar-benar pulih dan sudah siap untuk berpetualang kembali, bahkan ia meringkik tidak sabaran. Xath dan Ēxsharaèn naik ke punggung kuda—Myu sudah ada di dalam tas ransel sejak tadi. Diiringi lambaian seluruh penduduk desa, mereka berangkat.

Sesuai petunjuk kepala desa kepada Xath, mereka mengikuti jalan setapak menuju utara. Perjalanan itu akan memakan tiga setengah hari menuju perbatasan Gunung Fharn. Selama tiga setengah hari itu mereka sangat jarang berbicara satu sama lain; keduanya disibukkan pikiran mereka masing-masing—yang tidak perlu dipaparkan di sini. Selama itu mereka tidak menemukan hambatan sama sekali.

Hari keempat belas sejak perpisahan mereka dari rombongan. Sore harinya akhirnya mereka melihat tembok perbatasan dan Gunung Fharn jauh di timur laut mereka. Tampaknya mereka sudah sampai di jalan yang benar. Sekarang, mereka tinggal melintasi perbatasan dan menuju desa Kul Orag-i. Namun, masalahnya sekarang...

“Untuk apa kalian keluar dari wilayah kerajaan?” tanya seorang petugas perbatasan sambil memeriksa kartu identitas mereka berdua. “Terlalu aneh kalau dua orang polisi pergi melintasi perbatasan. Apa kalian mata-mata musuh?”

“Bukankah di kartu itu tertulis kami warga kerajaan Lighthran?” sanggah Xath. “Apa itu belum cukup?”

“Mana surat kelahiran kalian?” tanya petugas itu lagi.

“Ya di rumah dong!” jawab Xath kesal. “Siapa sih yang bawa surat kelahiran ke mana-mana? Hilang malah mengurusnya susah!”

“Kalau begitu, surat jalan?”

Baru saat itu Xath dan Ēxsharaèn sadar. Surat jalan mereka ada di Ulotra. Tanpa itu, mereka tidak bisa apa-apa. Lalu?

“Apa... eee... empat belas setengah hari yang lalu ada satu rombongan berkuda yang juga hendak melintasi perbatasan? Mereka ada empat polisi, satu ksatria, dan satu orang gadis,” tanya Ēxsharaèn memutar otak, mencari celah dari proses pemeriksaan yang (terlalu) ketat itu. “Mereka membawa surat jalan dari Xanâdhí atas nama Panglima Qaran.”

“Dari mana kalian tahu?” tanya petugas itu semakin curiga. “Rupanya kalian benar mata-mata musuh! Kalian bisa tahu selengkap itu!”

“Jelas saja kami tahu!” omel Xath kesal. “Kami seharusnya termasuk rombongan itu, tapi kami terpisah dari mereka empat belas setengah hari yang lalu!”

“Kalau begitu, mereka juga termasuk mata-mata!” petugas itu menyimpulkan. “Bodohnya aku!”

“Apa tidak ada petugas lain di sini?” tanya Ēxsharaèn masih menahan emosi. “Tidak mungkin hanya untuk melewati perbatasan saja aturannya seketat ini.”

“Pokoknya harus ada surat jalan, baru kalian boleh lewat!” petugas itu menegaskan. “Tanpa itu, silakan kembali ke rumah kalian!”

Malam harinya, mereka terpaksa berkemah tepat di depan pintu gerbang perbatasan. Petugas yang tadi sudah digantikan kawannya, namun petugas baru itu sama saja ketatnya. Terpaksa Xath dan Èxsharaèn bermalam di depan pintu gerbang, tanpa ada tawaran sedikit pun dari para petugas jaga untuk bermalam di tempat mereka. Mereka malah sempat mengusir Xath dan Èxsharaèn. Terpaksa mereka sedikit menjauh. Xath dongkolnya bukan main. “Siapa sih yang bikin aturan seketat itu?!” omelnya. “Siapa juga yang sampai berpisah dari Ulotra?!” “Aku,” jawabnya pelan. “Aku benar-benar bodoh! Kenapa juga aku sampai berpisah dari mereka! Bodohnya aku!”

“Kau tak perlu menyalahkan dirimu sendiri,” hibur Èxsharaèn lembut. “Justru aku yang patut kausalahkan. Gara-gara aku, kita berdua sampai terpisah dari rombongan. Seandainya aku tidak sakit waktu itu...”

“Bukan salahmu kalau kau sakit,” kata Xath melunak, tahu bahwa kawannya sedang sedih. “Semua orang bisa sakit kapan saja, di mana saja. Seharusnya aku bisa berpikir lebih jernih waktu itu.”

Mereka berdua terdiam. Èxsharaèn dan Xath memperhatikan Myu yang sedang minum susu yang dibawanya dari Maro. Baru saat itu mereka berdua sadar. “Kenapa saat itu...,” seru mereka berdua bersamaan. Mereka berdua saling berpandangan dan kemudian tertawa lepas. Mereka menertawakan kebodohan mereka berdua sendiri. Myu sampai heran melihat mereka berdua.

Malam pun berlalu dan hari kelima belas pun tiba. Mereka masih belum tahu harus melakukan apa. Penjaga yang bertugas waktu itu agak lebih baik; ia menyarankan mereka berdua untuk kembali ke Xanâdhí dan minta surat jalan lagi. Masalahnya, Xanâdhí benar-benar jauh dari perbatasan. Mereka sudah susah payah pergi ke perbatasan, sekarang masa harus kembali lagi hanya untuk meminta surat jalan dan kembali lagi ke sini? Bisa-bisa sebulan lebih habis hanya untuk mondar-mandir.

Kira-kira pukul sebelas pagi, menjelang makan siang, mereka berdua mendengar suara derap langkah kuda dari balik pintu gerbang dari kejauhan datang mendekat. Menurut Èxsharaèn, kira-kira ada banyak kuda. Mereka bertanya-tanya, siapa kira-kira yang datang dari luar perbatasan menuju wilayah kerajaan. Pasti seorang utusan yang penting dari negeri seberang. Cukup jauh dari Lìghtran memang ada sebuah kerajaan yang tidak terlalu besar bernama Vashnu. Kedua kerajaan ini memang menjalin hubungan diplomatis, namun akhir-akhir ini sudah jarang ada utusan dari Vashnu datang ke Lìghtran. Perjalanannya memang sangat jauh, hampir memakan tiga bulan berkuda, karena Vashnu terletak di ujung timur laut Cèntrum-sish sementara Lìghtran ada di ujung barat daya, dan belum ada jalan raya yang menghubungkan keduanya. Medannya cukup sulit dan banyak bentangan alam yang menghalangi. Sama sekali belum terpikirkan untuk berkomunikasi lewat laut.

Mereka berdua mendengar teriakan dan pintu gerbang pun terbuka. Tampaklah serombongan besar pasukan berkuda, benar dari Vashnu. Mereka cukup jauh lebih besar dari orang-orang Lìghtran pada umumnya. Rata-rata pasukan berkuda itu dibalut pakaian kebangsaan mereka yang tebal, walaupun Vashnu hanya mengenal dua musim. Beberapa di antara mereka membawa

bendera kerajaan. Ëxsharaèn langsung mengenali pengendara kuda di tengah; pastilah ia pemimpin pasukan itu. Pakaiannya lain dari para penunggang lainnya: tidak menggambarkan namun memancarkan kharisma tersendiri sebagai seorang pemimpin. Hanya saja, kemudian Ëxsharaèn memperhatikan dua penunggang kuda yang lain sendiri yang ada di belakang pasukan berkuda itu. Mereka berdua mengenakan seragam, mirip dengan yang dikenakan Ëxsharaèn saat itu. *Apa matakmu tidak salah..., pikirnya.*

Ia menoleh ke arah Xath dan tampaknya Xath juga bingung. Mereka berdua tak bisa melihat dengan jelas siapa kedua orang penunggang kuda itu karena mereka terselip di antara penunggang kuda Vashnu yang lain. Para penunggang kuda itu pun segera melanjutkan perjalanan. Ëxsharaèn segera berlari menuju jalan raya, disusul Xath dan Myu, ingin melihat rombongan itu lebih dekat. Rombongan itu pun segera memacu kuda mereka. Debu tebal beterbangan di belakang mereka sementara kedua penunggang aneh itu memisahkan diri dan menunggu di dekat pintu gerbang. Terdengar suara keras dan pintu gerbang pun ditutup.

Saat hendak melintasi Ëxsharaèn dan Xath, si komandan pasukan memandang Ëxsharaèn. Tiba-tiba saja raut mukanya berubah terkejut, dan ia langsung menghentikan kudanya. Para pengikutnya pun ikut menghentikan kuda mereka. Salah seorang bertanya, "Ada apa, Komandan?" Si komandan hanya menunjuk ke arah Ëxsharaèn sambil terbata-bata berkata, "Dia... dia... anak itu... anak yang kulihat... dalam mimpi... satu dari tiga... Yang Terpilih..."

Ëxsharaèn hanya melongo sementara Xath ngomel-ngomel, "Kok anak sih? Kami ini sudah besar! Dia sudah tujuh belas lebih!" Hampir bersamaan dengan itu, terdengar suara dari kejauhan, "Xath! Ëxsharaèn! Myu!" Mereka bertiga menoleh ke arah sumber suara itu. Ternyata Karl dan Ulotra! Sementara itu, sang komandan berkata, masih terbata-bata, "Dia... yang disebut... Ramalan Vandhuln!" Ramalan Vandhuln memang sudah sangat terkenal di mana-mana, bahkan jauh sebelum Vandhuln masuk dalam wilayah Lìghtran.

"Aku tak mengira akan bertemu kalian lagi di sini," kata Ulotra. "Untunglah keputusanku tepat! Dan kau, Ëxsharaèn, kau sudah sehat?"

"Sudah," jawab Ëxsharaèn pendek. "Berkat Xath. Walaupun terpisah, dia berhasil membawaku ke sebuah desa. Aku dirawat di sana sampai sembuh."

"Aku sudah khawatir kami akan ketinggalan jauh," kata Xath, "dan kami mencoba menyusul. Ternyata kami terhambat di perbatasan. Untung saja kalian datang! Kalau tidak, kami pasti sudah pulang ke Xanâdhí!"

"Benar-benar pertolongan dari dewa-dewi!" seru Ulotra. "Sekarang kita bisa meneruskan perjalanan kembali!"

"Mana yang lain? Sudah di Kul Orag-i?" tanya Ëxsharaèn.

"Belum," kata Karl sambil menenggak kopi hangat. Saat itu mereka sedang berada di sebuah penginapan yang cukup jauh dari perbatasan—mereka belum keluar perbatasan—yang tidak terlihat oleh Xath sebelumnya. "Kami berpencar di dekat hutan Faran Òlf. Lainnya tetap meneruskan perjalanan, kami berdua kembali untuk menyusul, atau mencari kalian. Untunglah kita sudah bertemu di sini, jadi kami tidak perlu repot-repot mencari kalian!"

“Oh ya, ngomong-ngomong,” kata Èxsharaèn, “ada perlu apa utusan dari Vashnu jauh-jauh datang kemari?”

“Oh, sebelumnya perkenalkan aku,” jawab sang komandan yang ikut duduk bersama mereka. “Namaku Zarâchn 14-M, panggil Zarâchn saja. Aku diutus kemari untuk memberitahukan bahaya yang hendak mengancam kita semua.”

“Ancaman apa itu?” tanya Èxsharaèn. “Kalau kau sudah tahu Ramalan Vandhuln 45, apa itu berarti kau kemari hendak memberitahukan ancaman Dharkhan i Agia 2-M?”

“Benar,” jawab Zarâchn. “Salah satu barang berharga kami sudah dicuri oleh kekuatan jahat. Itu sebabnya kami berani menyimpulkan Dharkhan i Agia kedua sudah mendekat. Kami ingin memperingatkan Lîghtran agar lebih waspada.”

“Bagaimana ceritanya?” tanya Ulotra tertarik.

“Kira-kira empat setengah bulan yang lalu ada seseorang tak dikenal memasuki wilayah kerajaan kami. Setengah bulan berikutnya kami hidup dalam kecemasan. Orang tak dikenal itu membunuh semua orang yang menghalanginya. Semula kami tak tahu apa rencananya dan kami berusaha menghalanginya, namun semua pasukan terbunuh tepat malam hari setelah rencana itu kami buat. Belakangan, kami mengetahui kalau semua orang yang terbunuh adalah keturunan dari penjaga kuil yang ada di sebuah pulau di wilayah kerajaan kami. Kami berusaha memblokir akses ke pulau itu, karena kuil itu menyimpan harta kerajaan kami yang paling berharga. Malam hari bulan purnama, kami menemukan orang itu berhasil menyeberang ke pulau itu. Keesokan harinya, ia lenyap berikut harta kerajaan kami, dengan semua penjaga kuil di pulau itu mati terbunuh.”

“Apa sebenarnya harta itu sehingga dicuri?” tanya Ulotra.

“Itu adalah sebuah batu. Batu permata berwarna merah. Batu itu adalah salah satu dari tujuh batu permata kunci. Merah, kuning, hijau, biru, putih, hitam, dan tidak berwarna. Ketujuhnya menggambarkan tujuh elemen pembentuk dunia kita ini. Ketujuh batu itu menyegel pintu masuk menuju kuil tempat Blâd Zurdhüm disimpan. Kalau sampai ketujuhnya ditemukan oleh kuasa kegelapan, bersama dengan Keempat Medali Terkutuk, tamatlah kita! Sudah tiga batu yang dicuri, termasuk batu merah milik kami.”

“Kenapa Anda yakin sekali sudah tiga batu yang dicuri?” tanya Ulotra.

“Untuk membuka segel itu, batu-batu itu harus dimiliki dengan urutan sesuai urutan munculnya elemen-elemen sejak dunia diciptakan. Hitam paling awal, melambangkan kegelapan, ketiadaan sebelum dunia dibentuk. Putih muncul kemudian, untuk menciptakan terang. Berikutnya merah, melambangkan api yang membara yang menyelimuti dunia kita waktu baru saja lahir. Kemudian biru, melambangkan air yang memadamkan api, membentuk tanah, kuning. Hijau muncul untuk memberikan udara, dengan munculnya halilintar (yang kita masukkan dalam elemen Ær), bagi calon makhluk hidup. Atas pengaruh keenamnya, muncullah sebuah kenetralan, yang dilambangkan tanpa warna.” Zarâchn menarik napas sejenak, lalu meneruskan, “Hitam sudah pasti mereka

miliki pertama. Tidak perlu diragukan bahwa batu hitam lebih tertarik untuk dimiliki kuasa kegelapan. Aku yakin mereka pasti kesulitan menguasai batu putih, tapi aku dengar-dengar batu itu sudah dikuasai juga. Kemudian batu merah milik kami. Aku belum mendengar kabar tentang dicurinya batu biru, karena batu itu tersembunyi di bawah laut.”

“Kalau memang batu-batu itu sebegitu sakral, kenapa tidak dijaga dengan baik?” tanya Xath.

“Bukannya dijaga tidak dengan baik. Batu-batu itu saja sudah tersembunyi dengan baik. Batu hitam ada di Negeri Orang Mati, di luar dunia ini. Batu putih ada di sebuah pulau yang dikenal dengan sebutan Pulau Dewata—catatan: bukan Bali lho ya!—pulau tempat dewa-dewi turun ke dunia pertama kali. Batu merah, seperti yang sudah aku ceritakan tadi, ada di wilayah kerajaan kami, tapi itu tersembunyi di pulau vulkanik dan jauh di bawah perut gunung. Batu biru ada jauh di bawah samudera. Batu ini punya kembaran yang tersimpan di timbunan es di kutub, aku tidak tahu Kutub Utara atau Selatan. Batu kuning, aku kira ada di wilayah kerajaan kalian. Batu ini juga menipu, karena kembarannya ada di Padang Gurun Tanpa Batas. Banyak yang mengira bahwa batu kuning identik dengan tanah gersang, padahal wilayah subur juga memiliki tanah. Batu hijau ada di atas langit, di negeri awan. Batu terakhir paling sulit. Selain karena dia tidak berwarna, batu ini tidak bisa ditemukan sebelum keenam batu lainnya sudah terkumpul. Lokasinya juga berpindah-pindah, tapi dengan keenam batu itu pasti mudah ditemukan. Lokasi-lokasi ini hanya tafsiran kami, karena Ramalan Vandhuln 46a menyimpannya dengan sangat rapi. Ramalan itu sendiri belum tentu benar, walaupun ramalan-ramalan lainnya sudah terbukti sangat tepat, termasuk Ramalan 45.”

“Selain lokasinya sulit ditemukan—lokasi ini sudah berubah dari lokasi awalnya sebelum Dharkhan i Agia pertama dulu, tiap batu juga dijaga oleh para penjaga yang memiliki kemampuan sangat tinggi. Aku dengar-dengar level mereka rata-rata 250. Tapi, aku juga dengar-dengar ada seseorang dari Xhazqun yang levelnya 255. Kalau memang dia yang mencuri batu-batu itu, aku tidak heran lagi.”

“Jadi, itu sebabnya kalian jauh-jauh datang ke sini?” tanya Karl.

“Yah, begitulah. Aku ingin memperingatkan kalian agar menjaga batu kuning kalian, kalau benar-benar ada di sini, dengan baik. Seandainya batu itu pun tidak ada di sini, paling tidak kami ingin agar kalian juga waspada. Tapi sekarang, aku bertemu dengan salah satu Yang Terjanji. Paling tidak, kami punya sedikit harapan lagi untuk mencegah Dharkhan i Agia kedua.”

“Nah,” Ëxsharaèn menyimpulkan, “sekarang tugasku tambah berat. Aku harus cepat-cepat menemukan semua Trihollían itu sebelum mereka menemukan Empat Medali Terkutuk plus ketujuh batu segel dan Blâd Zurdhüm. Aku juga harus rajin latihan supaya aku jadi lebih kuat dari musuhku.”

“Memang sekarang kamu level berapa?” tanya Zarâchn.

“Baru tiga puluh delapan,” jawab Ëxsharaèn malu-malu.

“Itu cuma angkanya, tapi aku berani taruhan dia seharusnya level seratus ke atas,” kata Ulotra membanggakan kawannya itu. “Kemampuannya jauh di atas rata-rata. Dia tidak bisa dibandingkan dengan orang biasa. Kau mungkin

bisa bilang aku berbohong, tapi saat kau lihat sendiri kekuatannya, kau akan percaya.”

“Aku percaya apa yang dikatakan Ramalan,” jawab Zarâchn. “Dan aku percaya Yang Terpilih mempunyai kekuatan yang jauh lebih besar dari kita manusia biasa.”

Tak terasa matahari sudah lewat di atas kepala, kira-kira pukul satu siang. Mereka makan siang bersama kemudian berpisah. Zarâchn meneruskan perjalanan menuju ibukota Lîghtran sementara Ēxsharaèn dan kawan-kawannya keluar perbatasan menuju Kul Orag-i. Zarâchn sempat mengucapkan ini sebelum mereka berpisah, “Semoga dewa-dewi selalu melindungi kalian! Aku harap kita bisa bertemu lagi suatu saat, ketika takdir mempertemukan kita!” Ia tidak pernah sadar ucapannya itu akan mengubah hidupnya kelak.

Akhirnya mereka semua keluar dari perbatasan. Kini mereka tinggal menempuh perjalanan menuju desa Kul Orag-i, walaupun perjalanan itu hanya awalnya saja. Dari perbatasan Gunung Fharn mereka harus pergi ke timur laut sampai ke dekat pintu masuk hutan Faran Ēlf kemudian berbelok ke barat laut. Perjalanan itu kira-kira akan memakan waktu delapan hari berkuda lamanya: empat setengah hari menuju hutan Faran Ēlf dan sisanya untuk ke Kul Orag-i.

Sampai kira-kira hari ketiga perjalanan mereka dari perbatasan, tidak ada masalah yang cukup berarti. Hanya saja, sewaktu mereka melewati celah Gunung Fharn, cuacanya mendingin, bahkan lebih dingin dari angin musim gugur, seakan-akan musim dingin sudah tiba. Lainnya tidak terlalu berarti untuk diceritakan di sini, sekalipun cukup banyak monster yang mereka hadapi selama di perjalanan.

Hari keempat, mereka hampir sampai di hutan Faran Ēlf. Sampai siang hari tidak ada masalah berarti. Ēxsharaèn hampir saja tertidur di punggung Xath—“Enak amat ni anak!”—ketika tiba-tiba saja ada cahaya hijau keluar dari hutan di hadapan mereka. Mereka berhenti sejenak untuk mengamati cahaya hijau itu. “Apaan tuh?” kata Xath.

“Mana ku tahu?” balas Ulotra. “Memangnya aku tahu segalanya?”

“Biasanya kamu yang paling tahu,” jawab Ēxsharaèn malas-malasan, kantuknya masih melanda.

“Kali aja kamu yang paling tahu, Ēxshan,” timpal Karl. “Itu kan dari hutan. Biasanya yang dari alam kamu pasti tahu. Coba deh, kali aja ada auranya.”

“Mana bisa tuh, dia lagi ngantuk,” goda Xath. “Nggak mungkin konsen tuh!”

“Nggak kerasa kok,” jawab Ēxsharaèn enteng, masih setengah mengantuk. “Auranya Xath panas melulu dari tadi, tapi enak, aku jadi hangat.”

“Pantesan tidur dari tadi!” omel Xath. “Rupanya kamu memanfaatkan auraku buat penghangat ya?”

“Sssssh...,” bisik Ēxsharaèn. “Aku mendengar sesuatu.” Mereka semua pun terdiam dan mendengarkan. “Tak ada suara begitu kok!” keluh Xath.

“Diam napa sih?” omel Ulotra. “Aku lagi ngedengerin nih!”

“Tapi bener kok, gak ada suara!” keluh Xath lagi.

“YA SUARAMU ITU!!!” omel yang lain.

“Sudah lah,” kata Èxsharaèn. “Paling cuma perasaanku. Kalau memang terjadi sesuatu di sana, mudah-mudahan itu bukan urusan kita. Ayo, jalan!”

Seandainya tidak terjadi sesuatu setelahnya, mungkin itu memang bukan menjadi urusan mereka. Sayangnya, ada sesuatu yang terjadi tepat saat mereka berbalik hendak melintasi hutan. Seorang Régnâr¹⁰ keluar dari pintu hutan dalam keadaan mengenaskan. Tubuhnya bersimbah darah. Terseok-seok, dia berkata sesuatu yang kedengarannya seperti: “Bâsilísk¹¹.” Setelah mengatakan itu, dia langsung rebah ke tanah tak berdaya. Ulotra segera turun dari kuda dan memeriksa Régnâr itu. “Sudah terlambat,” katanya.

“Tapi aneh dong!” kata Èxsharaèn yang kantuknya langsung hilang dan ikut turun dari kuda. “Bâsilísk kan tidak pernah muncul di siang hari! Lagian, kok bisa ada di sini?”

“Mana ku tahu?” tanya Ulotra. “Mau masuk?”

“TIDAK!!!” jawab Xath dan Karl bersamaan. “Memangnya kau tidak tahu...”

“...mata Bâsilísk mematikan bagi siapa saja yang memandangnya?” sambung Ulotra dan Èxsharaèn bersamaan. “Tapi, kalau Régnâr ini sudah berhasil keluar, walaupun tidak selamat, itu berarti...”

Tidak perlu ia menjawab pertanyaan itu. Suara raungan besar tiba-tiba berada di belakang mereka, didahului suara gemerisik pohon dan rumput serta semak-semak yang sepertinya diterjang sesuatu. Beberapa makhluk—kok makhluk sih?—keluar dari hutan diikuti sesuatu. Mereka semua berbalik. Para penghuni hutan berlarian keluar dari hutan, diikuti beberapa Faran Èlf dan, akhirnya, seperti yang telah dikatakan tadi, Bâsilísk. Makhluk ular raksasa itu meraung tak karuan, mulutnya terbuka dan meneteskan bisa ke mana-mana. Ia benar-benar marah. Èxsharaèn mendongak ke atas dan mengerti kenapa Bâsilísk itu marah besar. Kedua matanya sudah terluka berat. Ia bisa melihat sedikit anak panah menancap di sana. Ia mencoba merasakan auranya untuk beberapa saat, namun kemudian ia tersentak dan berseru, “Itu bukan Bâsilísk!”

Semuanya menoleh ke arahnya. “Itu bukan Bâsilísk!” ulangnya. “Auranya terlalu hangat untuk seekor ular!” Semuanya masih bingung mencerna kata-katanya. Seorang Faran Èlf tiba-tiba saja lewat dan berbisik padanya dalam bahasa Èlf kuno:

Surruènthqarríunnúitthánnen
Surruènthmarrzhúnnúitthánnen
Marràûnthxanthóntthánnen; yarrushúinasthlanthánnen

Walaupun ia tidak mengerti bahasa Èlf sebelumnya, ia bisa memahami maksud Faran Èlf itu:

Percayalah bukan pada apa yang kaulihat
Percayalah bukan pada apa yang kaudengar

¹⁰ Sebenarnya hanya anagram terbalik dari *job* Ranger. Dari asal katanya, memang Régnâr /ré.'nyar/ bertugas menjaga hutan dan kondisi sekitarnya.

¹¹ Lihat referensi ***Fantastic Beasts and Where to Find Them*** mengenai Bâsilísk /'ba.sê.'lisk/.

Percayalah pada apa yang kurasakan; dengarkanlah kata hatimu

Èxsharaèn mencoba menangkap maksud kata-kata itu sementara kawan-kawannya mulai kelabakan melawan Bâsilisk itu. “Kenapa kau diam saja!” teriak Xath sambil menggeret kawannya itu. “Bahaya tahu! Kalau kau sedang memikirkan sesuatu, cari tempat yang aman!” Ia menggiring Èxsharaèn ke balik pepohonan dan berkata, “Kalau kau sudah menemukan sesuatu, cepat beri tahu kami!”

Èxsharaèn tidak menjawab. Pikirannya masih dipenuhi kata-kata barusan. *Percayalah pada apa yang kurasakan; dengarkanlah kata hatimu. Apa maksudnya? Aku sudah merasakan sesuatu yang aneh, tapi apa itu benar?* Ia mendongak dan melihat wujud Bâsilisk itu yang kini sedang bertempur melawan kawan-kawannya. *Wujudnya benar-benar nyata. Aku tidak bisa menyangkal apa yang aku lihat; aku tidak bisa menyangkal apa yang aku dengar. Bagaimana aku bisa merasakan dengan mata hati...*

Barulah ia tersadar. *Mata hati... itu kuncinya! Bodoh sekali kau, Èxsharaèn! Tak semua yang dilihat itu nyata; tak semua yang didengar itu ada! Perhatikan baik-baik!*

Ia mengamati Bâsilisk itu dari kejauhan. Ia mencoba mengingat-ingat ciri-ciri Bâsilisk yang telah dipelajarinya dari buku-buku. Memang tak terlalu akurat, mengingat sedikit yang bisa lolos dari Bâsilisk, tapi setidaknya itu bisa dibuat acuan. *Pikir, Èxsharaèn, pikir! Bâsilisk itu dari telur ayam yang dierami kodok. Pasti masih tertinggal ciri-ciri ayamnya! Tapi, yang mana?*

Ia mengamati lagi Bâsilisk itu, kali ini dengan amat teliti. Xath hampir saja tergigit ketika ia tersandung batu dan jatuh, untungnya disambar Ulotra dan dilempar begitu saja ke tempat lain! *Mana ciri-ciri ayamnya? Cari lebih teliti lagi!*

Tak terlalu lama kemudian ia tersadar lagi. *Kalau tidak ada ciri-ciri ayamnya, berarti itu bukan Bâsilisk! Pasti itu makhluk lain! Lagipula, Bâsilisk tak pernah keluar siang hari! Itu...*

“Mimich!” teriaknya keras-keras. Tiba-tiba saja keluar asap tebal dari tubuh Bâsilisk itu. Tak berapa lama kemudian muncul wujud aslinya. Mimich adalah makhluk yang mampu meniru apa saja yang dilihatnya sesuai kehendaknya. Biasanya Mimich menggunakan kemampuannya ini untuk sesuatu yang jahat. Tak cukup mudah untuk mengalahkan Mimich, terutama karena kemampuan berubah jadi makhluk apa saja, namun tentu saja keahlian yang didapatnya dari meniru makhluk lain tak sehebat makhluk aslinya. Untuk mengalahkan Mimich saat bertransformasi, cukup meneriakkan namanya saja dan ia akan kembali ke wujud aslinya untuk satu hari kemudian. “Cepat kalahkan dia sebelum dia lari!” teriak Èxsharaèn. “Aku akan gunakan Quadracréphanth, tapi kalian lawan dulu sebisanya!”

Xath, Ulotra, dan Karl menyanggupinya. Mereka menggunakan *combo i magus* untuk melawan Mimich, namun selalu gagal. Melihat gelagat Mimich akan melarikan diri, mereka membuat sebuah kubah *barrier*—tentu saja Ulotra dan Karl yang membuatnya, Xath belum sehebat itu mampu membuat kubah *barrier*—untuk membatasi ruang gerak Mimich. Hampir saja terlambat. Èxsharaèn sudah siap dengan Quadracréphanth-nya, yang mungkin sudah tidak

layak lagi disebut teknik IP karena dia sudah mampu memanipulasinya sekalipun dia sedang tidak marah, kemudian ia berkata, “Siapa pun yang ingin membunuhnya, lakukan bersama Quadra-ku. Mimich dikenal punya EXP tinggi.”

“Kalau begitu, Xath saja,” ujar Ulotra dan Karl bersamaan. “Biar kami jaga *barrier*-nya.”

“Sejak kapan kalian baik padaku?” seloroh Xath.

“Memangnya kamu tidak mau?” goda Ulotra. “Aku ambil loh!”

“Ya mau dong! Enak aja!”

“Jangan pakai sihir yang melukai dirimu sendiri,” saran Èxsharaèn. “Satu-satu keahlian aslinya cuma Rêflèct—mengembalikan serangan sihir ke perapalnya. Pakai saja IP. Kalau kau mau, pukul saja. Cuman 1000 HP kok.”

“Enak aja aku mukul makhluk menjijikkan itu!” omel Xath. “Bentuknya aja sekarang nggak karuan!” Memang sekarang makhluk itu lebih mirip onggokan Slima yang sudah mati, dan kelihatannya lengket kalau disentuh. “Diinjak aja!” usul Karl sementara Ulotra hanya keheranan, “Dari mana kau tahu selengkap itu?”

“Aku pernah menghadapinya di peternakan dulu,” kata Èxsharaèn. “Waktu itu aku masih umur dua belas. Mimich itu datang dalam bentuk serigala hutan, hanya saja larinya lambat sekali. Ayahku yang mengalahkannya. Katanya, aku tidak perlu takut karena sebenarnya Mimich itu lemah sekali. Kalaupun terluka, itu hanya ilusi saja.”

“Berarti...,” Ulotra mencoba menyimpulkan sendiri sementara Xath menunggu dengan tidak sabar. “Aku injak-injak dulu saja ya!”

“Injak duluan sana!” kata Èxsharaèn, “kalau mau kakimu lengket. Bentuknya baru memadat waktu HP-nya tinggal separuh! Sebelum itu, semuanya akan lengket ke tubuhnya dan akan dimakannya!”

“Kenapa nggak bilang dari tadi?” omel Xath. “Cepetan dong, keburu dia lari!”

“Iya, iya! Nggak sabaran amat nih anak!” Èxsharaèn segera melepaskan Quadracrèphthanth-nya. “Jangan lama-lama!” kata Xath khawatir. “Nanti keburu mati sama kamu dong!”

“Cuman dua detik kok,” kata Èxsharaèn dan ia langsung menghentikan Quadracrèphthanth. “Sekarang, silakan!” Xath langsung menginjak-injak Mimich yang sudah mengeras itu hingga akhirnya makhluk itu mati. Ulotra langsung melepaskan mantranya begitu saja dan kubah *barrier* itu langsung menghilang. “Buru-buru amat!” seru Karl.

“Régnâr tadi belum mati, dan begitu juga yang lainnya!” teriaknya menjauh. Xath hendak merasakan level-up, namun tidak terjadi apa-apa. “Tidak sebanyak itu!” kata Èxsharaèn. “Cuman dua juta poin kok.”

“Katamu banyak!” gerutu Xath.

“Ya ampun, memangnya dua juta kurang? Lagian kau yang membunuhnya kan? Kamu pasti dapat lebih banyak dari aku. Sabar dikit dong! Lagian, level tinggi tidak menjamin kamu pasti hidup aman lho!”

“Ia masih selamat!” teriak Ulotra dari kejauhan. “Kau benar, Èxsharaèn! Mimich itu pasti menipu kita semua, termasuk dia! Tidak ada luka apa-apa kok! Paling dia cuman shock aja. Aman!”

“Kalau begitu, apa tidak lebih baik kita pergi saja dulu sebelum semuanya sadar apa yang terjadi?” usul Karl. “Toh urusan kita di sini sudah selesai.”

“Nanti dikira kita lagi yang bawa Mimich itu,” jawab Ulotra. “Bisa runyam masalahnya!”

“Titipkan penjelasannya sama Régnâr itu saja,” kata Xath menghampiri Ulotra. “Aku lagi kepingin cepat sampai di Kul Orag-i nih!”

Maka jadilah demikian. Mereka menunggu Régnâr itu sadar—padahal banyak Faran Èlf di sekitar mereka dan mereka masih punya keinginan dan kesadaran untuk berterima kasih, sayangnya tak ada yang mengerti bahasa Èlf. “Eh, Èxshan,” kata Ulotra, “kau tidak mencoba berkomunikasi dengan mereka?”

“Aku tidak mengerti bahasanya,” katanya.

“Tapi tadi kamu kan dibisiki sama salah satu dari mereka,” kata Karl. “Kok bisa mengerti?”

“Entahlah,” desahnya. “Hanya waktu keadaan mendesak saja aku bisa memahami banyak bahasa, sekalipun aku belum pernah belajar sebelumnya.”

“Mungkin kita perlu belajar bahasa Èlf,” gumam Ulotra. “Terlalu banyak informasi dalam bahasa Èlf yang kita lewatkan. Mereka saja mau belajar bahasa kita, masa kita tidak belajar bahasa mereka?”

“Berapa tahun lagi baru selesai?” komentar Xath. “Setahuku, bahasa Èlf itu ruwetnya bukan main. Apalagi tulisannya, duh! Indah sih, tapi mbuletisasi begitu!”

“Yah, kita tidak perlu belajar tulisannya, kan?” kata Èxsharaèn. “Yang penting, kita bisa tahu apa artinya kalau seorang Èlf bicara pada kita. Atau kita perlu seorang Èlf pendamping?”

Ulotra hendak menjawab, namun terdengar suara rintihan pelan. Régnâr itu sudah mulai sadar. “Di... mana... aku?” rintihnya.

“Kau tidak apa-apa kan?” tanya Ulotra pelan sambil membantunya berdiri. Sesaat Régnâr itu tersentak dan berseru, “Bâsilisk itu! Kawan-kawanku!”

“Sudah, tidak apa-apa,” kata Ulotra lembut. “Itu tadi bukan Bâsilisk yang sebenarnya. Itu cuma Mimich, dan kami sudah membereskannya. Kawanmu tidak apa-apa, itu cuma ilusi saja. Tak apa-apa.”

“Kami tak sempat bicara lebih banyak lagi karena kami agak sedikit tergesa-gesa,” lanjut Ulotra. “Tanyakan kawan-kawan Faran Èlf-mu, karena kami sama sekali tidak bisa berbicara bahasa Èlf. Yang jelas, tidak ada kerusakan yang cukup parah, kecuali mungkin hutannya agak acak-acakan. Pokoknya jangan khawatir, tak ada yang sampai meninggal. Tak apa-apa. Kami mohon diri dulu.” Tanpa sempat Régnâr itu sadar betul dari kekagetan dan kebingungannya, Ulotra dan kawan-kawannya langsung naik kuda mereka masing-masing (yang, anehnya, sepanjang pertempuran tadi sama sekali tidak lari mencari tempat aman) dan pergi melanjutkan perjalanan mereka. Mereka tak tahu apa yang terjadi selanjutnya, dan mereka merasa tidak perlu mengetahuinya.

Setelah beberapa hari perjalanan panjang berikutnya, akhirnya mereka sampai di pegunungan bersalju yang Tarh maksud. Mereka melihat sebuah

papan penunjuk jalan. Rupanya mereka sudah berada di jalan yang benar. Tinggal pergi ke desa Kul Orag-i!

Tak perlu waktu lama untuk ke Kul Orag-i. Desa itu ternyata tak jauh dari papan penunjuk jalan itu. Malahan, mereka sudah bisa melihat desa itu dari papan tersebut. Jaraknya tak sampai satu kilometer! *Siapa juga yang kengangguran kasih papan penunjuk jalan di sini*, pikir Xath.

Matahari sudah hampir tenggelam ketika mereka sampai di desa Kul Orag-i. Salju sudah mulai turun walaupun musim dingin masih satu bulan lagi. Dengan cukup menggigil kedinginan mereka mencari penginapan. Kira-kira di mana teman-teman mereka berada sekarang?

Karena hanya ada satu penginapan di situ, tak terlalu sulit menemukan mereka. Akhirnya yang terpecah bersatu kembali. Mereka begitu gembira mengetahui Èxsharaèn sudah sembuh dan tidak apa-apa. Tinggal pergi ke rumah Farâhna.

"Tidak perlu," kata Zhaxmâr. "Kami sudah melakukannya selagi menunggu kalian, tapi sebaiknya kita membicarakan hal ini di kamar saja." Mereka pun masuk kamar walaupun sudah waktunya makan malam. Zhaxmâr kemudian mengeluarkan beberapa lembar kertas yang sudah cukup lusuh. "Ini catatan mengenai perkiraan lokasi keduabelas pecahan Trihollían. Aku tak tahu kenapa, tapi bisa-bisanya mereka sudah meramalkan hal ini jauh-jauh hari sebelumnya. Ini Ramalan Vandhuln 46b. Kata Farâhna, yang 46a itu isinya ramalan tentang lokasi ketujuh bola... bola apa Quéssha?"

"Batu," sahut Èxsharaèn membenarkan. "Batu permata. Tujuh batu permata untuk membuka segel pintu menuju Blâd Zurdhüm disimpan."

"Kok kalian sudah tahu?" tanya Zhaxmâr keheranan.

"Vashnu mengirimkan utusan ke negeri kita untuk memperingatkan ancaman Dharkhan i Agia kedua. Kami sempat bertemu dengan pemimpin mereka sebelum kami keluar perbatasan."

"Pantesan," gumam Zhaxmâr. "Sekarang, tinggal masalah menerjemahkan ramalan ini. Farâhna tak bersedia memberikan lokasi tepatnya; katanya, kita harus memecahkannya sendiri."

"Memangnya apa bunyi Ramalan Vandhuln 46b?" tanya Xath.

"Sebaiknya kita makan malam dulu, karena Ramalan ini benar-benar panjang," usul Quéssha. "Nanti malam saja kita memikirkannya."

Perkataan Quéssha ada benarnya. Ramalan Vandhuln 46b benar-benar panjang. Ramalan itu memberikan gambaran terperinci tentang lokasi keduabelas pecahan Trihollían, namun, anehnya, semuanya masih tersembunyi dengan rapi. Kita terpaksa memberikan satu bab tersendiri untuk Ramalan Vandhuln ini.

[Kembali ke daftar isi.](#)