

## Chapter 4

### Hoshí no Ranchero (The Star Rancher)

“Nggak pulang Èxshan?” tanya Pölisium.

“Yah, ini baru mo pulang,” jawab Hoshiro. “Panggil aku Hoshiro. Aku sudah di luar jam tugas kan?” Waktu itu memang sudah pukul tiga belas, akhri dari tugasnya hari ini. Èxshan adalah kependekan dari Èxsharaèn, namanya saat bertugas.

“Terserah lah,” komentar kawannya singkat. “Bagi kami, kau tetap Èxshan.”

“Ya... ya...,” gumam Hoshiro pelan. “Aku pulang dulu!” pamitnya kemudian.

“Ya deh, hati-hati di jalan!”

“Jangan lupa besok bawa susu lagi ya!”

“Tunggu!” Baru lima langkah Hoshiro keluar dari kantor polisi Xanâdhí, ada yang memanggilnya. “Bantuin! Di belakang. Èchna, Dèathun Chronomagus level 5<sup>1</sup>, 54 detik. HP 7487 per 8500. Dua Ârachnöd, 2504 per 3000 dan 2348 per 3000.” Ia mendeskripsikan secara singkat musuh-musuh yang waktu itu sedang melawan tiga orang Pölisia di belakang kantor.

“Ya, ya, aku datang.” Hoshiro bergegas kembali masuk dan keluar lewat pintu belakang. Pertarungan sebenarnya sudah berlangsung sekitar dua menit saat Hoshiro tiba. Waktu yang tersisa saat itu sudah semakin sempit.

“Siapa saja yang kena?” tanya Èxshan.

“Semua kena,” lapor Pölisium yang saat itu tidak berani membantu. Pölisia lain yang ada di sana pun seakan tersihir dan tidak berani membantu.

“Ya, ya, aku masuk.” Èxshan segera bergabung dengan ketiga Pölisia itu. “Yang mana sih yang namanya Èchna?” tanya Èxshan lugu. Maklum, ia tidak begitu menguasai nama-nama monster yang ada—kebanyakan!

“Yang tengah.” Èchna adalah makhluk halus berelemen **Pyr i Dâr**. Wujudnya sama sekali tidak bisa digambarkan dengan jelas karena ia selalu berubah-ubah bentuk. Yang jelas, ia lebih mengandalkan serangan kutukan daripada serangan fisik.

“Yah, paling tidak kita harus membuang kedua laba-laba itu,” gumam Èxshan.

“Ârachnöd,” koreksi salah satu Pölisia.

“Apapun lah. Aku bereskan Èchna, kalian bereskan Ârachnöd,” perintah Èxshan.

Seakan-akan mau diperintah, kedua Ârachnöd itu menepi, memisahkan diri dari Èchna. Begitu juga ketiga Pölisia itu. Kini tinggal Èxshan berhadapan

---

<sup>1</sup> Lengkapnya Dèathun Chronomagus i Sèntenni, namun orang-orang sudah terbiasa menyingkatnya demikian. Padanannya dalam bahasa kita adalah Death Sentence (dalam waktu tertentu harus membunuh perapalnya atau yang terkena status ini akan mati). Jika diikuti level, status ini hanya ampuh bagi musuh level tertentu (dalam hal ini, level 5 dan kelipatannya). Waktu yang tersisa biasanya muncul di atas kepala si penderita.

sendiri dengan Èchna. Ia mulai mencari-cari taktik untuk memusnahkan Èchna dengan cepat. Apalagi waktu yang tersisa tinggal 30 detik.

Tanpa ba bi bu Èchna memulai serangan. Ia melancarkan Dâr Thandhakh<sup>2</sup>. Èxshan segera menghindar, namun tanpa ia duga Èchna langsung melancarkan Dâr Firakh ke arahnya. Èxshan tidak sempat menghindar lagi. Kedua kakinya terbakar.

Adu-duh, panas! Segera Èxshan menyiram kedua kakinya dengan air minum yang sebenarnya untuk bekal pulangnya. Saat ia sibuk memadamkan api itu, Èchna menyerangnya dengan Töxin i Dèathun Chronomagus<sup>3</sup>!

Akhirnya Èxshan terkena juga, malah lebih parah. Sementara itu, kedua Ârachnöd tadi berhasil disingkirkan. Ketiga Pölisia tadi segera membantu Èxshan. Mereka bertiga pun keheranan. Angka **18** muncul di atas kepala Èxshan, dan saat itu ia mengeluarkan darah hitam dari mulutnya. “Kau kena juga ya?” tanya salah seorang dari mereka.

Èxshan tak menjawab. Tiap dua detik ia mengeluarkan darah hitam. Racun itu begitu kuatnya hingga tubuh Èxshan langsung melemah. Mereka bertiga segera menyadari Èxshan terkena Dèathun Chronomagus sekaligus Töxin. Mereka pun semakin bingung dan takut. Waktu mereka tinggal sedikit.

Akhirnya bantuan pun datang. Mereka menyerang dengan membabi buta, namun itu percuma. Makhluk halus seperti Èchna cukup kebal terhadap serangan fisik. Apalagi saat itu Èchna paling tidak masih memiliki 6215 HP.

Setelah lama diam, akhirnya Èxshan beraksi juga. Matanya menatap Èchna cukup tajam. Kawan-kawannya menyadari ia sedang marah, dan rupanya benar. Setelah kedua sepatunya terbakar, ia benar-benar marah. Sepatunya itu baru saja dibelikan kakaknya, dan sekarang hangus terbakar begitu saja. Sekarang ia tidak lagi marah, namun *benar-benar* marah—IP-nya sudah penuh. Ia pun mengucapkan mantra ini:

*Fhâr dun elíon sarasth nömanth*  
*Dhârkhân zunith morön Quadracrépthanth!*

Selama dua detik ia terus mengulangi kata-kata dalam bahasa Peri kuno itu. Entah bagaimana caranya, muncul angka **10** di atas kepala Èchna—kalau bagian itu masih layak disebut *kepala*; tak ada mata sama sekali. Semua orang yang ada di situ pun terheran-heran. Apa itu?

Selama tiga detik mereka hanya terheran-heran. Mereka semakin heran ketika tiap kali angka **10** itu berkurang satu, muncul angka **400** di kaki Èchna—kalau itu masih bisa dikatakan *kaki*, padahal tak ada *kaki* sama sekali di situ. Akhirnya salah satu Pölisia menyadari apa yang terjadi dan berteriak, “Itu Quadracrépthanth!”—rupanya Pölisium itu bangsa Élf.

---

<sup>2</sup> Versi **Dâr** dari Thandhakh (mantra **Thâh** level 5). Semestinya bernama Dharkhan i Thandhakh, namun orang-orang lebih menyukai Dâr Thandhakh.

<sup>3</sup> Ini adalah contoh banyak status yang dapat dijadikan satu; tingkat keberhasilannya dipengaruhi INT. Töxin i Dèathun Chronomagus adalah gabungan dari Töxin (versi kuat Pöisön, mengurangi banyak HP, STR, VIT, dan sedikit BP) dan Dèathun Chronomagus.

Quadracrépthanth sangat melegenda di kalangan bangsa-bangsa karena kemampuannya yang luar biasa. Banyak orang menyebutnya *Lír* i Dèathun Chronomagus karena memang “kutukan” itu berelemen *Pyur i Lír*, sehingga amat efektif untuk melawan musuh berelemen *Dâr* manapun. Reaksinya sangat cepat, antara 10 hingga 30 detik, tergantung seberapa kuat orang yang menggunakannya—rekor terlama adalah 35,47 detik. Selain itu, ia akan mengurangi HP musuh sebesar 400 tiap detik, tidak kurang dan tidak lebih—dan itulah sebabnya muncul angka **400** tadi. Tidak banyak yang menguasai teknik ini, walaupun kabarnya semua *Fâiri* menguasainya. Darimana *Ëxshan* bisa mempelajari teknik itu? Tak ada yang tahu.

Semangat mereka pun bangkit kembali. Kini mereka mengandalkan benda-benda magis yang bersifat menyembuhkan seperti *Lír* H-Curatha<sup>4</sup>, namun mereka hanya membawa tiga buah. Sisanya ada di ruang P3K, dan takkan cukup waktu untuk mengambil lagi; walaupun begitu, beberapa *Pölisia* berinisiatif demikian. Akhirnya mereka terpaksa mengandalkan serangan fisik dan magis biasa.

Semangat mereka mulai melemah seiring dengan berjalannya waktu. Sudah lebih dari 4000 HP yang hilang dari *Ëchna*, namun makhluk halus itu belum mati-mati juga. *Ëxshan* juga sudah kelelahan, apalagi ia keracunan, namun ia tetap mempertahankan *Quadracrépthanth*-nya. Beberapa *Pölisia* memberinya bantuan mantra penyembuh—namun kebetulan tak ada yang bisa merapal mantra *Töxin-A*, mantra penyembuhnya; sekalipun demikian, *Ëxshan* tetap merasa lelah. *Harus apa lagi...*

Entah keajaiban atau kebetulan, tiba-tiba kakak Hoshiro keluar dari pintu belakang kantor. Ia hendak menjemput *Ëxshan* sambil membawakannya sebotol susu. “Ah, di sini kamu rupanya....” Kata-katanya terputus begitu melihat makhluk halus itu.

*Ëxshan* menoleh menuju kakaknya. Tepat saat itu ia melihat sebotol susu di pelukan kakaknya. Ia hendak berkata, “Lemparkan susu itu ke makhluk itu!” namun terlambat. Kakaknya sudah lebih dulu bereaksi, “HIIIIII!!!! APA ITU???!!!!” Semua yang ada di situ pun menoleh ke sumber jeritan. Termasuk si *Ëchna*. Dipandang makhluk tak bermata itu, kakaknya menjerit, “JANGAN PANDANG AKU!!! PERGI!!!!!!” sambil—akhirnya—melempar botol susu itu ke arah *Ëchna*.

Kejadian berikutnya terjadi amat cepat, sehingga kita harus memperlambatnya untuk mengetahui secara lengkap apa yang sebenarnya terjadi. Botol susu itu melayang di udara dari jarak hanya kira-kira dua meter. Isinya pun muncrat ke mana-mana. Sebagian besar menyiram beberapa *Pölisia*...

...sebagian mendarat di muka *Ëxshan*, yang langsung ia jilat sekenanya,...

...sebagian tumpah begitu saja...

...dan sisanya, seperti yang sebenarnya diharapkan, tumpah mengenai *Ëchna*. Paling tidak ada lima puluh mili yang tumpah.

---

<sup>4</sup> Jika diberikan pada makhluk berelemen komplemen, mantra dan benda-benda penyembuh justru berefek sebaliknya; menyebabkan *damage*. Nama ramuan sebagian besar sama dengan mantra yang berefek sama. H adalah singkatan dari HP; fungsinya akan dijelaskan nanti dalam cerita.

Reaksinya begitu cepat. Suara mendesis langsung terdengar, diikuti suara lengkingan Èchna yang kesakitan. Susu itu begitu mujarabnya hingga mampu “menyembuhkan” (baca: melukai) Èchna cukup banyak. Ia semakin melemah, dan akhirnya...

Benar-benar beruntung. Èxshan unggul sedikit dari Èchna. Hitungan Quadracrèpthanth-nya habis lebih dahulu. Angka 400 terakhir pun muncul, dan Èchna pun menjerit putus asa. Tubuhnya diliputi asap dan akhirnya lenyap begitu saja. Dalam sekejap mata Èxshan dan ketiga kawannya bebas dari ancaman kematian.

Hari itu Hoshiro mendapat banyak pelajaran. Ia mendapat 14217 EXP dari pertempuran menegangkan itu. Racun yang ada di tubuhnya masih tersisa, namun setelah minum susu yang dibawa kakaknya dari peternakan, racun itu pun hilang. Bersama kakak kesayangannya ia pulang ke rumah.

Itulah salah satu sisi kehidupan Hoshiro yang cukup berbahaya. Di sisi lain, ia hidup bahagia dan tenang bersama ayah, ibu, nenek, dan kakak perempuan satu-satunya di peternakan Maro, tak jauh dari tepi kota Xanâdhí tempatnya bekerja.

Hoshiro dilahirkan pada tanggal 9 bulan 6 tahun 154800 H.R. di peternakan itu. Sejak kecil ia sudah membantu ayahnya di peternakan. Tiap pagi hingga siang hari ia menggembalakan domba dan sapi, begitu juga sore hari hingga matahari tenggelam. Sese kali ia membersihkan kandang-kandang saat menganggur.

Karena peternakan itu begitu luas, keluarga Hoshiro mempekerjakan lima orang pekerja, empat laki-laki dan satu perempuan, untuk membantu mereka. Kelimanya begitu setia dan tak pernah mengecewakan keluarga Hoshiro selama 25 tahun masa kerja mereka. Keluarga Hoshiro bahkan sudah menganggap mereka sebagai keluarga sendiri.

Sewaktu kecil Hoshiro tak pernah menyadari ia mampu menggunakan sihir, karena dalam keluarganya tak ada yang menggunakan sihir. Kemampuan itu muncul begitu saja. Konon, kata ibunya, ia dilahirkan tepat saat terjadi bintang jatuh. Itulah sebabnya ia dinamai Hoshiro—ditulis 星 口 dalam bahasa Jepang<sup>5</sup> berarti bintang; kata UiL yang sama adalah *lathum*. Semasa kecil, ia hanya mengetahui ia mampu berkomunikasi dengan alam, seperti mengetahui cuaca yang akan datang, menentukan arah mata angin dengan tepat, bencana yang akan terjadi, dan sebagainya. Sese kali ia juga mampu berkomunikasi dengan hewan.

Di pagi hari sese kali ia menemani kakaknya mengantarkan susu ke kota Xanâdhí. Susu dari peternakan mereka sangat terkenal di seluruh subkerajaan Chad Dulûm, subkerajaan tempat mereka tinggal, bahkan di seluruh bagian kerajaan. Susu mereka terkenal atas khasiatnya yang sangat luar biasa. Susu itu mampu mengembalikan stamina yang loyo, menyegarkan badan dan pikiran, bahkan menyembuhkan berbagai macam penyakit dan kutukan serta

---

<sup>5</sup> Di Gaia ada negeri yang menggunakan bahasa serupa bahasa Jepang dalam dunia kita. Mungkin negeri itu mirip negeri Jepang di zaman dahulu. Negeri itu sendiri letaknya jauh dari Lightran, sehingga tak ada yang tahu dari mana ibu Hoshiro mendapatkan kata itu.

menawarkan hampir semua jenis racun. Konon ini dimungkinkan oleh cara memerah susu, namun keluarga Hoshiro tidak bersedia memberitahukan caranya; kalau tidak, kemurnian khasiat susu itu akan hilang. Berbotol-botol susu diantarkan tiap hari pada pelanggan maupun ke kedai-kedai susu di Xanâdhí—untuk sementara belum melayani kota tetangga. Kedai-kedai susu itu selalu ramai tiap harinya.

Setelah mengantarkan semua susu, kakak Hoshiro biasanya akan menemui pacarnya yang bekerja di bidang pariwisata—Xanâdhí terkenal akan pemandangan kaki Gunung Höralés yang selalu tertutup salju dan air terjun Xanâd-nya. Sementara itu, Hoshiro akan menemui kawan-kawannya untuk ikut belajar. Ia tidak pernah sekolah. Pernah ayahnya menyuruhnya sekolah, namun ia menolak dengan alasan ia lebih bahagia hidup bebas sebagai seorang peternak.

Umur 15 tahun ia mulai bergaul dengan para Xâtria dan Söldia yang bekerja di Xanâdhí. Dengan imbalan sebotol susu, daging atau telur ayam, roti bakar, atau apa saja yang berasal dari peternakan Maro, mereka bersedia mengajari Hoshiro apa saja yang mereka miliki: ilmu berpedang, ilmu pengetahuan, kabar-kabar dari luar—Hoshiro belum pernah sekali pun pergi keluar kota, seni, ilmu sihir, dan sebagainya. Pada masa inilah ia mulai menyadari kemampuannya menggunakan sihir. Selama dua tahun kemampuannya berkembang pesat dan ia menguasai hampir separuh dari apa yang diajarkan padanya. Saat itulah ia menguasai Quadracrépthanth, teknik IP pertamanya.

Umur 17 tahun, saat ia diwajibkan memilih primari i karsh-nya, ia sedikit bimbang, namun dengan tegas ia memilih Ranch-i-ru (walaupun ia tahu dengan itu ia takkan pernah pergi jauh). Söldium kawan terbaiknya mengetahui isi hatinya yang lain dan ia menyarankan untuk bekerja paruh waktu sebagai Pölisium di Xanâdhí, apalagi waktu itu karsh ini baru lahir dan jumlahnya masih amat sedikit. Dengan restu keluarganya akhirnya ia mencoba melamar dan ia diterima dengan hasil cukup memuaskan. Ia juga tercatat sebagai orang pertama yang melakukan dua karsh sekaligus dalam satu hari di kota itu. Ia kemudian menggunakan nama Ëxsharaèn<sup>6</sup> sebagai kode namanya, yang kemudian lebih sering disingkat menjadi Ëxshan. Jadilah demikian. Pagi hingga siang ia bekerja sebagai Pölisium di Xanâdhí, sisa harinya ia sebagai seorang Ranch-i-ru<sup>7</sup> di Maro. Ia cukup puas dengan kehidupan barunya ini.

Semula statistiknya tidak begitu istimewa, namun berkat perpaduan kedua karsh ini semuanya berubah. Kemampuan bertarung fisiknya cukup lumayan, didukung karsh Pölisia-nya. Ia cukup mengandalkan sihirnya dengan MP yang ternyata amat besar. Berkat job Pölisia-nya ia mulai cukup pandai membaca situasi dan bertambah gesit. Kelak ia akan menjadi orang yang paling berani dibanding kawannya yang selevel dengannya (LVL 37).

---

<sup>6</sup> Kelak setelah sejarah penemuan Trihollán dan Thurin 2-M, nama Ëxsharaèn dan singkatannya, Ëxshan, diabadikan sebagai sebuah kata independen dalam UiL dan peri yang berarti *bintang*.

<sup>7</sup> Khusus untuk kata benda yang kebetulan tidak mempunyai bentuk tunggal maupun jamak, kita tetap akan memberikan kata bantu bilangan untuk memperjelas. Uil Lightran juga sudah memulai aturan ini.

Satu sisi kelemahannya adalah EQ-nya yang sangat tinggi. Ini membawanya sebuah dampak buruk. Suatu saat ia akan nampak begitu baik (elemen Éar), namun apabila sudah benar-benar marah ia akan sanggup berbuat apa saja (elemen Lír, namun kelak lebih sering berubah menjadi Dâr). Tergantung suasana hatinya saat itu. Kelak inilah yang akan dimanfaatkan musuh untuk menjatuhkan dirinya.

*Hoshiro i châvas Èxsharaèn iliath qu vânth  
Shallaran ilst nun-xanash urin éaéoron  
Hollán im dharkhan vill törréan is durun?  
Tri hörrèan vandh ès, nun-èndh ès, iorögna qu salith.*

*Hoshiro atau Èxsharaèn, suatu waktu nanti akan terkalahkan  
Haruslah mampu mengendalikan diri, tanpa mengandalkan emosi  
Kesucian maupun kegelapan masiakah meliputi diri?  
Tiga pahlawan terpilihkah, takkan berakhirkah, semuanya akan ditentukan nanti.*

[Kembali ke daftar isi.](#)