

Chapter 11

Faran Ramfhan (The Forest Temple)

“Aku siap,” jawab Zhaxmâr. “Tapi izinkanlah aku memberi tahu kawan-kawanku di luar terlebih dahulu.”

“Tak perlu,” kata orang tua itu. “Biar orang-orang ini yang memberi tahu mereka. Tak ada waktu lagi, kita harus bergegas.”

“Baiklah,” kata Zhaxmâr. Beberapa orang berjubah putih pergi keluar untuk memberi tahu kawan-kawan Zhaxmâr. Orang tua itu kembali mengayunkan tangannya. Sebuah cahaya muncul menyelimuti Zhaxmâr. Ia merasa tubuhnya menjadi ringan. Dalam sekejap ia diteleportasi ke pintu masuk Faran Ramfhan. Apa yang harus aku lakukan? pikirnya.

“Gunakanlah kunci itu untuk membuka segel pintu masuk Faran Ramfhan,” suara orang tua itu dengan telepati. “Karena ini kali pertama kau melakukan hal seperti ini, aku akan memberimu petunjuk melalui telepati saat kau perlukan. Sisanya kaulakukan sendiri.”

Zhaxmâr pun melangkah mendekati pintu masuk kuil itu. Pintu itu sangat besar, berukiran sesuatu yang tidak jelas karena sebagian besar sudah tertutup lumut, kurang lebih mirip gambar pohon dengan beberapa Fhar mengelilinginya dan satu makhluk berbentuk mirip naga. Pada kedua gagangnya yang terbuat dari kuningan terpasang sebuah gembok besar yang lumayan berkarat. Zhaxmâr memasukkan anak kunci emas itu ke dalam lubang kunci, memutarnya ke kanan. Sekejap gembok itu terbuka dan jatuh begitu saja. Kunci itu keluar begitu saja dari gembok dan masuk ke kantong celana Zhaxmâr. Tak lama kemudian, terdengar suara batu berat digeser dan pintu masuk kuil itu pun terbukalah. Zhaxmâr masuk ke dalam.

“Kau sudah masuk ke dalam Faran Ramfhan. Ada dua belas ruangan: masing-masing lima di lantai dasar dan lantai dua, satu ruangan besar di tengah-tengah kuil, dan satu ruangan utama yang terkunci. Pecahan Trihollian ada di dalam ruangan terkunci itu. Kau tahu apa yang harus kaulakukan.”

Ya, mencari kunci ruangan itu, pikir Zhaxmâr. Mudah sekali. Tapi, dari mana aku harus mulai? Kuil ini kelihatan besar sekali.

Memang sekarang ini ia langsung berada di ruangan utama. Atap kuil itu hampir tidak kelihatan. Dinding batu, anak tangga dan pegangannya, dan semua yang terbuat dari batu sudah dipenuhi lumut. Ia melihat lima pintu di ruangan itu dan satu pintu besar dengan gembok besar. Di dinding ada beberapa obor yang sudah menyala bahkan sebelum Zhaxmâr masuk.

Ia memutuskan memilih salah satu pintu dan mencoba masuk. Pertanyaannya sekarang, bagaimana caranya membuka pintu ini? Semua pintu di kuil itu juga terbuat dari batu. Untuk itu, ia menyimpulkan bahwa pintu ini pastilah harus digeser. Tapi, digeser ke mana? Ia mencoba menggesernya ke kiri, namun tak berhasil. Ke kanan pun sama saja. Berarti pintu ini harus digeser ke atas.

Ia berjongkok dan mencoba mengangkat pintu batu itu. Tanpa perlu bersusah payah ia berhasil mengangkatnya. Pintu batu itu membuka ke atas. Zhaxmâr segera masuk. Pintu batu itu tertutup begitu saja di belakangnya.

Kalau usaha pencarian Zhaxmâr di kuil ini diceritakan seluruhnya, kau pasti akan bosan. Kecuali kalau novel ini dibuat *game*. Untuk itu, kita loncat saja ke saat Zhaxmâr sudah menemukan kunci menuju ruangan terakhir. Seluruh ruangan sudah ia jelajahi, dan sejauh ini ia sudah mendapat 9248 EXP, 3 botol ramuan Cura, peta dan kompas¹ kuil itu, dan satu pedang yang belum ia beri nama. Sejenak ia beristirahat. Memeriksa seluruh kuil benar-benar melelahkan. Hanya saja, yang ia herankan, semua ruangan sudah ia cari, tapi di mana kunci utamanya? *Apa ada yang kelewatan? Rasanya sih nggak...*

Ia duduk di samping sebuah patung semacam Gargoyle yang juga sudah berlumut dimakan waktu. Baru ia perhatikan di ruangan utama itu ada lima patung sejenis yang juga sudah berlumut, kecuali satu.

Kecuali satu? Zhaxmâr segera bangkit berdiri. Apa ia salah lihat? Patung di depannya di seberang ruangan tidak diliputi lumut seperti patung yang lainnya. Ia mendekat untuk memastikannya, dan memang benar. *Aneh*, pikirnya. *Kenapa yang satu ini tidak berlumut?* Ia mengamati-amati patung itu dan merasa ada sesuatu yang lain pada patung itu. Ia bisa merasakannya... aura kehidupan samar-samar memancar dari patung itu. *Apa patung ini hidup...*

Zhaxmâr mengulurkan tangannya untuk menyentuh patung itu. Namun, sebelum ia sempat melakukannya, patung itu berkedip. Sejenak Zhaxmâr mematung begitu saja. *Aku salah lihat lagi ya... masa patung ini berkedip?*

"Kau tidak salah," terdengar suara berat tiba-tiba. Zhaxmâr meloncat mundur saking terkejutnya. Belum hilang rasa terkejutnya, patung di hadapannya tiba-tiba mengepakkan sayapnya dan menggeleng-gelengkan kepalanya, seolah-olah ia baru bangun dari tidur panjangnya. Patung itu hidup!

"Selamat datang Yang Terpilih," sambut patung itu. "Janganlah takut. Aku Gargaloa, penjaga kuil ini. Sudah lama aku terjaga menunggu mereka yang benar-benar terpilih, namun baru sekarang Ia datang. Benar-benar waktu yang lama..."

"Tentu saja, aku takkan membiarkanmu mengambil pecahan Trihollían semudah itu," lanjut Gargaloa tanpa memberi kesempatan Zhaxmâr untuk berbicara. "Kau harus menghadapiku dulu. Kalau kau menang, akan kuberikan kunci menuju ruangan suci. Kalau kau kalah, aku tidak bisa membantu banyak, sekalipun kau benar Yang Terpilih. Kau siap?"

Zhaxmâr masih berdiri mematung begitu saja. Gargaloa jadi bingung. Kenapa ni anak? Belum pernah lihat patung hidup ya? Sejenak ia menggerakkan sayapnya di depan mata Zhaxmâr, tapi tidak ada reaksi. Ia mencoba

¹ Sama fungsinya seperti peta dan kompas dalam Legend of Zelda, kedua benda ini sangat membantu dalam melacak dan menemukan benda-benda penting yang tersimpan dalam sebuah kuil atau *dungeon*.

menggoyangkan tubuh Zhaxmâr, tapi juga tidak ada reaksi. Waduh, jangan-jangan ia *shock*, pikir Gargaloa. Apa ia terkena Pètrôn² semudah itu?

“Bagaimana ini?” kata Gargaloa kepada dirinya sendiri. “Apa aku harus membawanya ke rumah sakit? Aku mah nggak bisa menyembuhkan Pètrôn, kalau Stôn³ masih bisa. Kan aku patung batu...”

“Tidak perlu.” Tiba-tiba terdengar suara nyaring pedang beradu dengan sesuatu. Rupanya Zhaxmâr hanya pura-pura terkena Pètrôn. Ia memanfaatkan kelengahan Gargaloa agar bisa mencuri kesempatan membunuhnya. Pintar juga...

Apaan barusan, pikir Gargaloa. Rasanya badanku kegores...

Zhaxmâr berpikir ia sudah membunuh Gargaloa. Namun, apa yang terjadi? Ia mengangkat pedangnya hendak menyerang Gargaloa lagi. Looo.... kok begini? Pedangnya patah menjadi dua!

“Ada apa Nak?” tanya Gargaloa. “Pedangmu patah ya?”

“Iya nih,” jawab Zhaxmâr bloon. “Ada gantinya gak?”

“Wah, nggak ada nih,” jawab Gargaloa, sama-sama bloonnya. “Eh, ngapain aku nawarin kamu pedang? Aku kan kudunya ngelawan kamu. Kamu nggak bersenjata berarti kan...”

Tak sempat Gargaloa menyelesaikan kalimatnya, Zhaxmâr baru ingat. Ia tadi sempat mengambil pedang di salah satu ruangan di kuil. *Bodohnya aku, kenapa nggak pake itu aja?* Langsung ia menghunus pedang itu, mengayunkannya ke Gargaloa yang masih saja berkata-kata nggak jelas...

“Adaw!” jerit Gargaloa. “Licik ah! Aku kan belum siap...”

“Emang aku harus nunggu kamu siap?” ejek Zhaxmâr. “Toh buktinya aku bisa melukai kamu.”

Gargaloa baru menyadarinya. Pedang yang diayunkan Zhaxmâr tadi tidak patah, justru meninggalkan goresan cukup dalam di kepalanya. Baru ia merasa sakit luar biasa. Sambil memegang kepalanya ia melompat-lompat tak karuan dan berteriak kesakitan. Zhaxmâr memanfaatkan kesempatan ini untuk menyerangnya lagi. Akhirnya...

“Ampun ampun! Aku mengaku kalah!” aku Gargaloa. “Hebat banget toh kamu!”

Justru kamu yang bloon banget, pikir Zhaxmâr. Masa nggak nyerang sama sekali... Penjaga kuil apaan...

“Ya sudah, karena kamu mengalahkanku,” kata Gargaloa, “aku akan memberimu kunci ke ruangan utama. Kuncinya ada pada tubuhku. Hancurkan aku dan kau akan mendapat kuncinya.”

“Apa?” ujar Zhaxmâr. “Menghancurkanmu? Tak pernah aku membunuh musuh tangguh sepertimu, sekalipun itu bukan manusia! Aku tak mau!”

² Pètrôn atau Petrify dapat diartikan *membatu*, biasanya disebabkan ketakutan luar biasa. Orang yang terkena status ini tidak dapat bergerak sampai ketakutannya reda (bedakan dengan status Stôn) atau mendapat ramuan atau mantera Pètrôn-A.

³ Stôn atau Stoned juga diartikan *membatu*, namun status ini disebabkan karena kutukan. Orang yang terkena status ini tidak dapat bergerak sampai kutukannya hilang atau disiram ramuan atau diberi mantera Stôn-A.

“Kalau begitu, kau takkan mendapat kuncinya, Nak,” kata Gargaloa. “Bunuh aku. Hanya itu satu-satunya jalan.”

“Lalu, siapa nanti yang menjaga kuil ini? Kau kan penjaga kuilnya. Kalau kau mati, gimana dong nantinya?”

“Kuil ini akan hancur dimakan waktu setelah kau mengambil pecahan Trihollían itu. Kuil ini hanyalah tempat menyimpan saja; setelah itu ia tak dibutuhkan. Ia hanyalah sebuah reruntuhan batu tak berharga...” Ada nada kesedihan mendalam pada kalimat itu. Zhaxmâr jadi semakin tak tega membunuh Gargaloa.

“Ya sudah lah, lebih baik aku pergi saja,” Zhaxmâr mengambil keputusan. “Aku tak ingin kuil berharga ini hancur begitu saja ditinggal penjaganya. Maafkan aku sudah melukaimu. Kuharap kita bertemu lagi suatu saat nanti.” Ia melangkah pergi, meninggalkan Gargaloa yang melongo begitu saja. “Oi, Pak tua, kok jadi begini?” tanyanya. “Kacau, kacau...!”

“Tunggu Zhaxmâr!” suara menggelegar terdengar begitu saja. “Kau tak bisa pergi begitu saja! Kau harus mengambil pecahan Trihollían itu!”

“Tapi aku tak tega membunuh Gargaloa itu!” jawab Zhaxmâr tak kalah kerasnya. “Lebih baik aku menolak ramalan itu daripada harus jadi seorang pembunuh! Tak sekalipun aku ingin membunuh!”

“Apakah kau tak pernah membunuh musuhmu dalam perang?” tanya suara itu.

Zhaxmâr jadi berpikir kembali. Ia termakan ucapannya sendiri. *Benar juga: dalam perang aku begitu mudahnya membunuh lawanku. Tapi, kenapa aku tidak tega membunuh makhluk yang bahkan seharusnya bukan makhluk setaraf manusia?*

“Pikirlah baik-baik. Akan selalu ada korban dalam peperangan, sekalipun itu kebaikan yang melawan kejahatan. Selalu ada yang mati dan selalu ada yang hidup. Kalau kau tak bisa menerima kenyataan ini, kau takkan bisa jadi pembela kebenaran sejati!” jawab suara itu seakan-akan membaca pikirannya.

“Apa tidak ada cara lain selain membunuh?” tanya Zhaxmâr.

“Mengapa kautanyakan itu? Pernahkah kau berpikir begitu dalam peperangan?” tanya suara itu balik.

Aku termakan ucapanku sendiri, lagi. Kenapa aku tak pernah berpikir demikian sewaktu berperang? Kenapa?

“Itulah paradoks kehidupan,” jawab suara itu. “Di suatu sisi kau diajari supaya jangan membunuh. Di sisi lain, sesekali kau takkan bisa menang melawan kejahatan kalau kau tak membunuh. Sekalipun kita diajar agar selalu menyelesaikan segala sesuatu dengan jalan damai, tak selamanya itu berhasil melawan kejahatan, apalagi kejahatan yang paling jahat. Sesekali kau harus membunuh musuhmu.”

Benar juga. Tak ada jalan lain. Kita memang harus membunuh demi kebaikan. Tapi, “aku tak mau membunuh Gargaloa. Dia bukan musuhku. Dia hanyalah seorang penjaga kuil yang menjalankan tugasnya. Kalau aku memang Yang Terjanji, kenapa aku harus membunuhnya? Kenapa tidak dia memberiku saja kuncinya ketimbang aku harus membunuhnya? Toh aku sudah menang, dan yang kalah harus menurut pada yang menang. Ya kan?”

Kali ini ucapan Zhaxmâr menang telak. Tak bisa dipungkiri bahwa Gargaloa tak seharusnya dibunuh. Seharusnya ia bisa memberi saja kuncinya pada Zhaxmâr, toh dia sudah menang. “Kali ini kau benar, Nak,” jawab suara itu. “Kau benar-benar bijaksana. Sudah sepantasnya kau Terpilih demi menjalankan tugas berat ini. Baiklah, aku takkan bersandiwara lebih panjang lagi. Gargaloa, beri kuncinya.”

Gargaloa mendekati Zhaxmâr dan begitu saja memberi kuncinya. “Gunakan kunci ini baik-baik.” *Mbok dari tadi...*, pikir Zhaxmâr. Ia menerima kunci itu dan melangkah menuju ruangan terkunci di lantai bawah. “Oh ya,” serunya. “Ni, pakai!” Ia melemparkan sebotol Cura ke Gargaloa. Tertangkap, namun segera botol itu pecah. Ditangkap tangan batu sih! *Ini yang bloon aku apa dia ya*, pikir Gargaloa. Zhaxmâr hanya tersenyum, lalu mengambil satu botol Cura lagi, kali ini ia minumkan langsung pada Gargaloa. Setelahnya, ia meninggalkan Gargaloa begitu saja.

Sebuah kunci di tangannya kini berteriak-teriak ingin segera dimasukkan ke lubang gembok. Segera Zhaxmâr menggunakannya. Terdengar suara berderit dan rantai yang membelenggu pintu itu melolos begitu saja. Tak lama pintu pun terbuka. Zhaxmâr melangkah masuk.

Cahaya emas berkilauan menerpa Zhaxmâr begitu ia melangkah masuk. Ruangan itu tak terlalu besar, hanya tampak tinggi. Di tengah ruangan ada semacam altar. Di atas altar itulah terletak pecahan Trihollîan pertama. *Harnulth* atau *Kebijaksanaan* namanya. Zhaxmâr segera mengambilnya. Pecahan itu menyala semakin terang di dalam tangannya lalu meredup. Ia memasukkannya dengan hati-hati ke dalam saku bajunya.

“Tugas pertamamu telah selesai, Anakku,” suara berat itu kembali berkata. “Saatnya kau kembali ke duniamu.” Cahaya biru meliputi tubuh Zhaxmâr dan sesaat ia dikembalikan ke bangunan suci di Vandhuln. Tugas pertamanya sudah selesai. Masih ada banyak tugas sebelum akhirnya...

[Kembali ke daftar isi.](#)