

## Chapter 9

### Journey to Vandhuln<sup>1</sup>

“Jadi, bagaimana?” tanya Panglima Sèzhan. “Kau mau menerimanya?”

“Mmm... baiklah,” jawab Zhaxmâr. “Aku belum pernah ke sana sebelumnya. Itung-itung tambah pengalaman lah! Aku mau!”

“Sip!” seru Panglima Sèzhan. “Besok pagi kau berangkat. Kalau perjalananmu lancar, paling cepat lima hari kau sudah sampai.”

“Paling lama?” tanya Zhaxmâr iseng-iseng.

“Selamanya,” jawab Panglima misterius. Suaranya merendah lalu berkata, “Kalau kau masih selamat.”

“Aneh, Panglima juga?” keluh Zhaxmâr tak percaya. “Seberapa seram sih jalan menuju ke sana?”

“Kau takkan pernah tahu,” jawabnya singkat. “Kau butuh istirahat cukup, Nak,” ujarnya mengalihkan pembicaraan.

“Hhh... Baiklah! Aku pamit dulu.” Zhaxmâr berlutut memberi hormat, lalu keluar dari ruangan sang panglima.

“Bawalah beberapa Dwarf bersamamu. Mereka pasti akan sangat membantumu nanti,” saran Panglima. Zhaxmâr tidak berkomentar lagi dan melangkah pergi.

Semalaman ia tidak bisa tidur. Pikirannya terus menuju Vandhuln. Ada apa memangnya dengan Vandhuln? Seseorang itukah? Sebahaya itukah? Ah, tidak boleh begitu—ia menggeleng-gelengkan kepalanya. Aku kan seorang ksatria yang gagah berani. Masa hanya karena ucapan orang saja aku jadi takut? Berani dong Zhaxmâr, berani!

Setelah lama sekali ia baru tertidur. Anehnya, malam itu ia bermimpi mengenai Vandhuln. Ia tak melihat apa-apa dalam mimpinya itu, namun ia terus mendengar suara-suara aneh, berbicara dalam bahasa kuno yang tak ia mengerti.

*Vandhuln... résurrècthun... xanadh... íllíath...  
Trihollían... inprâgnum... chârud... jünivéllath...*

Ia terbangun saat subuh. Tepat saat ia akan membuka matanya, ia merasa perutnya dipukul sesuatu atau seseorang. Secara refleks ia menendang si pemukul yang samar-samar dilihatnya berada di depannya. Luput. Si pemukul lebih cepat. Ia segera melompat ke belakang begitu kaki Zhaxmâr terangkat. Zhaxmâr agak sedikit kesal karenanya. “Awas ya, lain kali pasti kau kena!” serunya.

---

<sup>1</sup> Baca kembali [Chapter 3](#) untuk keterangan lebih lanjut mengenai latar belakang perjalanan menuju Vandhuln.

“Kalau kau sudah lebih cepat dariku,” jawab si pemukul. Suaranya yang berat membuat Zhaxmâr langsung sepenuhnya terjaga. “Oh, Panglima Sèzhan,” ucapnya tersipu malu. “Ada apa?”

“Waktunya berangkat,” jawab Panglima singkat. “Bersiap-siaplah.”

“Tanpa mandi, sarapan, ganti baju, ‘begituan’?” tanya Zhaxmâr lugu.

“Kecuali ‘begituan’-mu, tentu saja ya. Aku tunggu di pintu gerbang setengah jam lagi.”

Persiapan apa saja yang dilakukan Zhaxmâr tidak perlu diceritakan di sini karena itu hanya akan membuang-buang waktu, begitu menurut Panglima Sèzhan. Maka, setengah jam kemudian siaplah Zhaxmâr. Ia mengenakan baju zirah prajurit yang khusus dibuatkan untuknya dari bahan titan yang ringan agar ia bebas bergerak. Tak lupa ia membawa dua bilah pedang kesayangannya. “Aku sudah siap,” kata Zhaxmâr.

“Buka pintu gerbangnya!” perintah Panglima Sèzhan. Segera setelah pintu gerbang terbuka, Zhaxmâr dan pasukannya berangkat. Hanya ada dua puluh orang yang berangkat menuju Vandhuln: sepuluh orang Söldia termasuk Zhaxmâr, lima orang Èlf, dan lima “orang” Dwarf—semua bangsa yang kurang lebih sederajat dengan manusia menggunakan kata bilangan “orang”. Mereka semua berjalan kaki agar tidak terlalu menarik perhatian.

Vandhuln terletak paling dekat dengan Monas Matria tempat Zhaxmâr bekerja. Jaraknya hanya lima puluh kilometer barat Monas Matria atau “paling cepat lima hari” berjalan kaki menurut Panglima Sèzhan. Mengapa dikatakan “paling cepat lima hari”?

Vandhuln dan Monas Matria dipisahkan oleh sebuah gunung yang cukup tinggi. Jalan di gunung itu tidak rata, berbatu-batu, curam, dan kadang-kadang berbelok sangat tajam. Pada musim angin, daerah itu sangat rawan akan batu longsor. Selain itu, konon di puncak gunung tinggal seekor Tröll gunung. Tidak banyak yang melihatnya karena tak ada yang berani mendekat ke puncak gunung. Selain anginnya kencang, jalan menuju puncak gunung melewati permukiman Örc. Gunung ini tidak pernah diberi nama; orang-orang menyebutnya Gunung Örc begitu saja. Tidak ada jalan lain dari Monas Matria menuju Vandhuln tanpa melewati gunung ini, karena (entah bagaimana terbentuknya) di sisi kiri kanan Gunung Örc membentang retakan yang cukup panjang, lebar, dan amat dalam.

Selepas Gunung Örc, kira-kira satu hari perjalanan jauhnya sebelum Vandhuln kita akan dihadang satu bentukan alam lain: Durk Faran atau Hutan Hitam. Disebut demikian karena hutan ini begitu gelap. Pohon-pohon tumbuh begitu besar dan rapat sehingga sinar matahari tidak dapat menembus ke dalamnya. Akibatnya, hampir tidak ada makhluk hidup yang tinggal di dalam Hutan Hitam kecuali mereka yang mampu hidup dalam kegelapan dan satu makhluk aneh yang tidak pernah diketahui asal-usulnya dengan jelas. Hutan ini begitu gelapnya sehingga hanya bangsa Èlf yang terlatih saja yang mampu menembus hutan itu dengan selamat.

Hari pertama perjalanan Zhaxmâr, tidak ada yang begitu istimewa. Jalan yang mereka lalui membentang lurus begitu saja, seakan-akan tak ada habisnya.

Di kiri kanan mereka hanya ada padang rumput yang luas dengan sedikit pohon. Matahari waktu itu begitu menyengat sehingga tiap satu jam sekali mereka harus beristirahat. Hari itu mereka berjalan sekitar dua belas kilometer. Malam hari mereka berkemah. Sebelum berangkat mereka sudah disarankan untuk tidak berjalan malam hari untuk menghindari pertemuan tidak perlu dengan bangsa Örc yang memang berkeliaran malam hari.

Hari kedua perjalanan, mereka mulai mendekati Gunung Örc sekitar pukul sepuluh pagi. Di kaki gunung itu mereka sempat berdebat kecil, apakah mereka akan langsung menaiki gunung atau menunggu hari berikutnya.

“Kenapa harus menunggu hari berikutnya?” tanya seorang prajurit.

“Kalau kita terus sekarang,” jawab salah satu Ëlf, “besar kemungkinan kita masih terjebak di gunung ini sampai matahari terbenam. Gunung ini kediaman Örc! Kalian mau menjadi santapan Örc begitu saja?”

“Masalahnya, kalau kita menunda satu hari lagi, bisa-bisa kita terlambat sampai Vandhuln,” sergah prajurit lain. “Kita tak tahu apa yang sebenarnya terjadi di sana; itu sebabnya kita diutus. Penduduk Vandhuln membutuhkan kita secepat mungkin. Kalau kita tidak cepat, bisa-bisa ada serangan susulan.”

“Tapi kita hanya disuruh mengecek, menyelidiki, bukan membantu Vandhuln,” kata Zhaxmâr. “Tak perlu terburu-buru. Selisih satu hari, apa bedanya?” Ucapannya dibenarkan beberapa kawannya. “Tapi,” sambungnya, “apa salahnya sih berangkat sekarang? Delapan jam, masa nggak cukup?”

Tak ada yang berkomentar lagi. Ucapan Zhaxmâr barusan memang benar. Delapan jam cukup untuk melintasi Gunung Örc itu. Apalagi, di masa silam bangsa Humani, Ëlf, dan Dwarf pernah membangun jalan pintas yang cukup aman: jalan menembus gunung! Jalan itu dijaga pada pintu masuk dan keluarnya, dan hanya Ëlf serta Dwarf yang tahu caranya memasuki jalan itu.

Itulah yang sempat dikatakan salah satu Ëlf saat mereka hendak meneruskan perjalanan. “KENAPA NGGAK BILANG DARI TADI???!?” seru para rombongan, termasuk Zhaxmâr yang paling keras.

“Lupa,” jawabnya singkat sambil bersiap-siap lari. Ia berani bertaruh, kawan-kawannya akan mengejanya. Benar saja. Zhaxmâr sudah bangkit berdiri, namun ia hanya berkata, “Ayo berangkat! Kita harus mencapai jalan tembus itu sebelum gelap. Lari kalau perlu.”

“GILA APA???!?” ujar beberapa prajurit yang sedang bangkit berdiri. “Kita nggak tahu seberapa jauhnya jalan itu dari sini!”

“Tujuh kilometer,” jawab seorang Ëlf pendek. “Jalan itu sendiri nanti panjangnya kira-kira lima puluh kilometer naik turun.”

“Tunggu apa lagi!” seru Zhaxmâr bersemangat. “Ayo!!”

Maka sepanjang tujuh kilometer ke depan mereka semua berlari menuju jalan yang ditunjukkan para Ëlf yang memimpin di depan. Kelima Dwarf digendong karena jelas langkah mereka tidak mampu menandingi langkah Humani dan Ëlf.

Kira-kira setengah perjalanan, tiba-tiba terdengar bunyi gemuruh dari atas gunung, membuat mereka tiba-tiba berhenti begitu saja. Seakan-akan dikomando, mereka semua melihat ke atas. Tampak sebuah gumpalan debu

mendekati mereka. Makin lama gumpalan itu makin besar, diiringi bunyi gemuruh yang makin menggelegar.

Tak ada yang bergerak maupun bersuara. Mereka seakan-akan tersihir untuk membatu. Sampai akhirnya salah satu dari mereka berteriak sekeras-kerasnya, mengalahkan suara gemuruh itu, “BATU LONGSOR!!! LARIIII!!!!!!”

Disadarkan oleh teriakan itu, mereka langsung mengambil langkah seribu. Tak jauh dari mereka ada semacam bentukan mirip atap. Kalau mereka tiba tepat waktu di bentukan atap itu, mereka akan lolos dari batu longsor itu.

Beberapa batu kecil mulai menjatuhkan mereka karena getaran yang ditimbulkan gumpalan batu yang cukup jauh di atas mereka. Secepat mungkin mereka mengangkat kaki mereka untuk berlari. “Atap” itu tidak terlalu jauh, hanya kira-kira tiga ratus meter jauhnya. Namun, dibanding gumpalan batu yang sekarang sudah sebesar Tröll gunung dewasa yang tinggal lima ratus meter di atas mereka dan jatuh dengan kecepatan luar biasa, jarak tiga ratus meter menjadi amatlah jauh.

Batu seukuran kepala manusia dewasa mulai berjatuhan. Sebisa mungkin mereka menghindari tanpa terjatuh maupun tersandung. Salah langkah sedikit saja, nyawa mereka taruhannya.

Baru saja dikatakan begitu, jagoan kita Zhaxmâr membuat kesalahan. Ia tersandung kakinya sendiri. Untunglah, saat ia hendak jatuh, seorang Êlf di belakangnya segera menyambar kerah bajunya dan menentengnya begitu saja. Akibatnya, mereka berdua melambat.

Menyadari hal ini, Zhaxmâr segera melompat berdiri, melompat-lompat di tempat barang dua-tiga kali untuk mendapat keseimbangan—“NGAPAIN KAMU?!!!”—lalu segera melesat. Tak lama kemudian ia sudah kembali berada paling depan. Bebatuan yang lebih besar dari semangka mulai berjatuhan. Gumpalan batu itu pun sudah semakin dekat, kira-kira seratus meter di atas, sementara mereka sendiri tinggal tujuh puluh meter dari “atap”. Tak lama lagi gumpalan batu itu akan menggencet mereka semua.

Entah beruntung, entah tidak, mereka tak sampai tepat waktu. Gumpalan itu sudah jatuh duluan, namun tidak menimpa mereka, melainkan justru “atap” yang mereka tuju! Ajaib: seakan-akan terbuat dari karet, “atap” itu justru memantulkan gumpalan batu itu ke angkasa! Ini memberi sedikit waktu pada mereka yang sebenarnya tinggal beberapa langkah lagi itu.

Akhirnya mereka sampai di bawah “atap”, namun mereka lari sedikit lebih jauh lagi untuk mengantisipasi “atap” itu roboh menimpa mereka. Memang tepat. Tak lama setelah tertimpa gumpalan batu dan memantulkannya ke angkasa, terdengar suara gemuruh lagi dan robohlah “atap” itu. Gumpalan batu itu sendiri sekarang sudah mengubah arah dan masuk menuju jurang. Selesailah sudah.

Mereka semua membaringkan diri di tanah dan terengah-engah. Kelima prajurit yang membawa kelima Dwarf dengan mendekap mereka untuk melindungi dari jatuhnya bebatuan tadi tak keberatan kelima Dwarf itu berbaring di atas tubuh mereka, namun tentu saja bangsa Dwarf tahu diri. Mereka berlima menggulingkan tubuh mereka ke samping dan ikut berbaring di atas tanah seperti yang lain.

Saat itulah mereka melihat sesuatu turun perlahan dari langit-langit. Seperti bebatuan, tapi apa itu?

Tak lama kemudian mereka menyadari bentukan-bentukan bebatuan tajam mirip stalagtit turun ke atas mereka. Siapa yang telah menyiapkan ini? Hei, bukan itu yang ada dalam pikiran mereka sekarang! Seharusnya, bagaimana cara mereka meloloskan diri sementara tenaga mereka terkuras habis?

Tak ada yang berpikiran untuk bangkit dan lari lagi. Mereka semua benar-benar kelelahan. Selain itu, meskipun bebatuan tajam itu turun perlahan dan masih jauh di atas mereka, namun untuk lolos masih jauh. Takkan sempat. Lalu, bagaimana?

Sementara mereka semua berpikir keras, para Dwarf sudah bertindak cepat. Mereka segera mengambil kapak mereka yang mampu membelah bebatuan dan melompat setinggi mungkin sambil mengayunkan kapak mereka sebisanya. Tentu saja, dengan tubuh secebol itu mereka tak sanggup meraih bebatuan yang masih cukup tinggi itu.

“Gunakan tubuh kami! Paling tidak kalian bisa lompat lebih tinggi!” ucap salah satu prajurit. Ia berani berkata demikian karena saat itu semua prajurit mengenakan baju zirah. Paling tidak, mereka takkan merasa sakit saat diinjakinjak.

Walau semula agak sungkan, para Dwarf itu melakukannya juga. Dengan bertumpu lima prajurit yang agak gemuk—he he, pintar juga mereka!—mereka mulai melompat-lompat setinggi mungkin, mencoba meraih bebatuan itu. Berhasil juga akhirnya, namun mereka takkan sempat memangkas paling tidak cukup bebatuan yang ada di atas mereka berlimabelas saja.

“Aku ada cara yang lebih baik,” ujar prajurit di dekat Zhaxmâr. Tanpa ba bi bu ia segera memukul perut Zhaxmâr. Rupanya ia tahu satu kelemahan Zhaxmâr: ia bakal marah besar kalau perutnya dipukul! Sayangnya, pukulan itu meleset sedikit ke bawah.

Bahkan para Ëlf dan Dwarf sesudahnya tak berani menyentuh tubuhnya sedikit pun—kecuali satu kejadian lain nanti—karena reaksi (yang diharapkan) luar biasa cepat datangnya. Hanya prajurit itu yang memperkirakan dengan baik. Karena Zhaxmâr memakai baju zirah, tak mungkin memukul perutnya. Itulah sebabnya prajurit itu menggeser pukulannya sedikit ke bawah, dan memang baju zirah mana pun tak pernah melindungi bagian itu—kecuali mungkin setelah kejadian ini.

Mengabaikan rasa lelahnya, diliputi kemarahan luar biasa—bahkan mereka yang ikut dalam perjalanan itu berani bersumpah IP-nya seratus persen!—Zhaxmâr bangkit berdiri lalu berteriak, “BERANINYA KAU MEMUKUL DI SITU, PRAJURIT BODOH!!!!!!”

Ia bangkit berdiri, sempat terantuk bebatuan di atasnya yang sudah dipotong—saat itu bebatuan tajam sudah hampir mencapai tubuh mereka, bahkan para Dwarf pun sudah tidak dapat berdiri tegak lagi—hingga makin membuatnya marah. Ia mengambil kedua bilah pedangnya, mengumpulkan

segenap tenaganya, lalu akhirnya melepaskan salah satu teknik IP-nya: “ÆRO XRÛMGNUM SLĀSH<sup>2</sup>!!!”

Ia mengayunkan salah satu pedangnya horizontal ke depan, satunya horizontal ke belakang. Dari keduanya tercipta suatu aliran angin yang diikuti cahaya terang, dan langsung melaju dengan kecepatan tinggi, membelah bebatuan itu. “Lindungi kepala kalian dan apa pun yang bisa dilindungi!!” teriak Zhaxmâr.

Akibat aliran angin bercahaya yang tajam dan cepat itu, bebatuan tajam itu terpotong hampir separuhnya. Karena sudah dekat dengan tanah, potongan bebatuan tersebut tak cukup cepat jatuhnya untuk melukai tubuh kesembilan belas orang yang berbaring di tanah dan menunggu keajaiban itu. Hanya saja, potongan-potongan batu itu kemudian jatuh tak tentu arahnya. Mau tak mau mereka harus melindungi kepala mereka agar tak terluka. Beberapa prajurit kembali melindungi para Dwarf yang memang tidak mengenakan baju pelindung apa-apa dengan menindih mereka.

Tak lama kemudian hujan batu itu berhenti, menyisakan debu yang beterbangan. Bebatuan tajam lainnya yang tidak terpotong sudah menyentuh tanah dan berhenti. Satu bahaya lagi sudah lewat. Sekarang, bagaimana caranya mereka keluar dari situ?

Sesaat mereka hanya diam begitu saja sambil menghela napas lega. Dalam cahaya remang-remang dan udara sedikit berdebu, mereka masih belum memikirkan cara keluar dari himpitan bebatuan itu.

Hanya para Dwarf yang sudah memikirkan caranya. Selagi melompat-lompat tadi, mereka sudah bermaksud membuat lubang pada lempengan batu tempat bebatuan tajam itu dilekatkan. Sekarang mereka sedang meronta-ronta kehabisan napas di bawah tubuh kelima prajurit sambil berteriak-teriak tak karuan.

Setelah terbebas, para Dwarf itu segera mengutarakan rencana mereka, “Dengar! Kami akan membuat lubang di lempengan batu di atas kita! Paling tidak besarnya cukup untuk salah satu yang terbesar di antara kita keluar. Untuk itu, tutup mata dan hidung kalian! Paling tidak satu jam ke depan akan sangat berdebu di sini!”

Mereka segera menyiapkan kapak mereka dan mulai memangkas bebatuan yang tersisa di atas mereka. Sisa itu masih cukup tebal dan langit-langitnya cukup rendah, membuat mereka harus bekerja dengan berjongkok untuk sementara. Bongkahan batu yang sudah tidak terpakai mereka buang agak jauh, sejauh ruangan lowong yang Zhaxmâr ciptakan tadi. Mereka bekerja dengan amat cepat dan cekatan. Tak sampai setengah jam mereka sudah mencapai lempengan batu yang cukup keras.

“Sanggupkah kalian menembus lempengan itu?” tanya Zhaxmâr terbatuk-batuk karena udaranya benar-benar pengap dan berdebu. “Kedengarannya keras sekali.” Ia menyimpulkan demikian karena tadi ia mendengar bunyi dentingan logam kapak yang cukup keras saat beradu dengan lempengan batu itu.

---

<sup>2</sup> Dapat diterjemahkan Aerial Sword Slash, teknik ini menciptakan aliran angin ke dua arah horizontal yang dapat berfungsi seperti pedang. Teknik ini membutuhkan kira-kira 120 STR.



“Jangan khawatir!” ujar salah satu Dwarf. “Kami bangsa Dwarf paling pandai menembus bebatuan sekeras intan pun! Bahkan intan pun mampu kami gores! Tunggulah kira-kira tiga per empat jam lagi!”

Maka mereka mulai menembus lapisan batu itu yang menurut mereka tidak terlalu tebal. Karena lempengan itu cukup tinggi, mereka kembali berpijak pada lima prajurit—“Asal jangan lama-lama! Berat juga nih!”

“Keluar dari sini aku mau mandi kalau ketemu sungai,” ujar salah satu prajurit dan segera ia terbatuk-batuk.

“Jangan bicara dulu! Debunya pasti tebal sekali di bawah sana!” salah satu Dwarf berseru. “Tiga puluh menit lagi! Sabar!”

Maka mereka yang berbaring di tanah hanya bisa menunggu sambil terus-menerus dihujani debu dan kerikil. Sejarang mungkin mereka menghirup udara yang benar-benar berdebu. Sampai kapan?

Kira-kira setengah jam kemudian kapak para Dwarf menciptakan lubang kecil pada lempengan batu itu. Mereka semakin bersemangat bekerja dengan bernyanyi dalam bahasa umum yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa kita kira-kira berarti begini.

*Kapak-kapak bertalu,  
lubang pun terciptalah.  
Tunggulah. bersabarlah;  
harapan pun muncullah!*

*Kami di atas sini  
berusaha sebisanya  
Menembus batu ini  
seperti dulu kala  
Dulu kami menggali  
untuk rumah yang nyaman  
Sekarang kami menggali  
untuk menyambung nyawa!*

*Hei, kalian yang di bawah sana!  
Yang bersedia kami pijak  
bersabarlah dan bergembiralah; lubang semakin besar!  
Yang mengharapkan udara segar  
janganlah iri; kami menghirupnya lebih dulu!  
Yang ingin segera keluar  
bergembiralah; kau akan segera keluar!  
Bersiap-siaplah kalian:  
satu ayunan lagi, lubang besar pun terciptalah!*

Bersamaan dengan mengucapkan baris terakhir, mereka mengayunkan kapak mereka bersama-sama. Tercipta sebuah lubang besar seukuran kira-kira satu meter persegi. Mereka sempat meneriakkan sesuatu, namun tidak jelas,

tersamar oleh suara lempeng bebatuan yang jatuh ke tanah, menimpa beberapa prajurit dan pecah menjadi beberapa bagian. Segera seberkas cahaya terang masuk dan menyilaukan mereka semua.

Para Dwarf keluar lebih dahulu dari lubang yang mereka ciptakan, lalu melongok ke bawah dan berseru gembira, “Ayo bangun, Kawan! Jalan bagi kita sudah terbuka lebar!” Maka mereka yang semula hanya berbaring di tanah pun bangkit sambil mengerjap-ngerjapkan mata mereka, dan keluar dari lubang itu. Tampang mereka tak karuan: wajah mereka dipenuhi debu yang bercampur dengan keringat; baju mereka penuh debu dan kerikil kecil. Para Elf sedikit menggerutu karena rambut panjang mereka juga dipenuhi debu, bahkan kerikil kecil pun bersarang di situ. Salah satu bersin dan membuang ingus. Akhirnya mereka semua ikut bersin dan membuang ingus untuk membersihkan hidung mereka.

“Begitu ketemu sungai, aku tak peduli, mau langsung nyebur!” celetuk salah seorang prajurit yang langsung disetujui oleh yang lain. Badan mereka kotor semua dan yang benar-benar mereka butuhkan saat itu adalah mandi bersih.

Sesegera mungkin mereka melanjutkan perjalanan dengan berjalan kaki. Saat itu matahari sudah tepat di atas kepala mereka. Rupanya waktu hanya berlalu dua jam. Sepanjang perjalanan yang tersisa menuju jalan tembus mereka tak henti-hentinya berkomentar membicarakan kejadian yang nyaris merenggut nyawa mereka tadi.

“Pasti ada sabotase pihak luar!” kata salah satu prajurit. “Pasti ada yang hendak mencelakakan kita!”

“Seandainya begitu, kenapa baru sekarang?” sanggah seorang Elf. “Kenapa tidak kemarin saja, waktu kita tidur malam?”

“Supaya kita dikira mati karena bencana alam!” jawab prajurit tadi dengan yakinnya. “Bukankah batu longsor tadi bisa terjadi karena bencana alam, tapi bisa juga karena disengaja? Siapa tahu ada yang menjatuhkan batu besar dari atas tepat saat kita ada di bawahnya?”

“Mungkin saja itu bencana alam,” ujar Elf yang lain. “Kami sudah sering melewati Gunung Örc ini dan memang sering terjadi bencana batu longsor itu. Itulah sebabnya di masa lalu dibangun jalan tembus itu. Selain untuk menghindari bahaya batu longsor, juga untuk menghindari bahaya Örc dan Tröll gunung.”

“Nah!” seru prajurit itu. “Bagaimana kalau mereka yang melakukannya? Menciptakan batu longsor itu?”

PLAAK! Kawannya menempelengnya dari belakang. “Jangan malu-maluin dong! Sudah berapa lama kamu belajar? Örc hanya keluar malam hari, tolo!”

“Benar,” kata Zhaxmâr yang akhirnya ikut berkomentar. “Tidak mungkin mereka yang melakukannya, meskipun itu mungkin cara paling primitif dan mudah yang bisa mereka lakukan.”

“Okelah, kita anggap batu longsor itu bencana alam,” akhirnya prajurit itu setuju. “Tapi, bagaimana dengan batuan tajam tadi? Masa itu bentukan alam?”



“Kalau yang itu pasti buatan Örc,” sambung salah satu Dwarf. “Kami tahu pasti itu. Mereka pernah membuatnya untuk menjebak kami. Sayangnya, mereka tidak pernah cukup pintar untuk membuatnya. Kami selalu bisa lolos dari jebakan itu.”

“Memang Örc tidak pernah belajar,” gumam Zhaxmâr sedikit mencemooh. “Bloon,” tambahnya.

“Tapi, untuk apa mereka melakukan itu?” gumam seorang Èlf. “Mereka mana pernah mau melakukan sesuatu kalau tak ada untungnya?”

“Aneh juga sih,” sambung Zhaxmâr. “Sudahlah,” ujarnya menyudahi topik pembicaraan itu, “tak usah terlalu dipikirkan. Yang penting, sekarang kita semua selamat dari dua bencana sekaligus berkat kerja sama kita.” Yang lain mulai bersorak sorai tanda setuju. “Kita berhutang banyak pada para Dwarf kawan kita ini.” Yang ditunjuk hanya bisa tersipu malu. “Itulah gunanya teman,” kata mereka. Barulah Zhaxmâr menyadari mengapa Panglima Sèzhan menyuruhnya membawa mereka. Ia takkan pernah menyadari mereka akan jauh lebih berguna lagi.

Kira-kira sudah satu jam mereka berjalan, salah satu Èlf berseru, “Itu pintu masuknya!” Mereka pun memandang ke depan. Kira-kira tiga kilometer ke depan—“Mana keliatan? Èlf itu terlalu mengada-ada!”—jalan setapak yang mereka lalui berakhir di sebuah dinding batu besar. Mereka segera mempercepat langkah, tak sabar ingin segera memasuki jalan teraman itu; ingin segera keluar dari gunung batu itu.

Satu jam kemudian akhirnya mereka sampai di depan dinding batu itu. Salah satu Èlf berkata, “Tunggu di sini.” Lalu ia mendekati dinding batu itu dan mengucapkan sesuatu dalam bahasa Peri. Tidak tampak sesuatu terjadi, namun Èlf itu kembali ke tempat semula dan berkata, “Ayo masuk!”

“Masuk?” tanya Zhaxmâr. “Bagaimana...”

“Yakin saja kalau dinding batu itu tak ada,” potong Èlf itu. “Lihat kami.”

Semua Èlf dan Dwarf melangkah maju mendekati dinding batu itu. Saat kesepuluh prajurit mengira mereka akan menabrak dinding batu, justru sebaliknya: mereka malah menembus dinding batu itu! Mereka seakan-akan menghilang, menuju sebuah dunia lain yang tak jelas. “Masuk saja!” teriak mereka dari dalam.

Kesepuluh bangsa Humani yang tersisa hanya bisa terheran-heran, namun akhirnya mereka maju juga. Zhaxmâr berpikir ia akan terantuk batu itu. Sejenak ia memejamkan mata, menembus batu itu tanpa ia sadari, dan terantuk juga, tapi ia terantuk dinding batu yang lain. Ia membuka matanya dan tidak melihat apa-apa. *Di mana aku*, pikirnya.

Seakan-akan membaca pikirannya, sebuah suara berkata, “Kalian berada di Jalan Varnâth Liddlâl, jalan tembus Gunung Örc. Sebelum diizinkan masuk, kalian harus diperiksa lebih dahulu termasuk semua barang bawaan kalian.”

“Kami diutus oleh Panglima Sèzhan dari Monas Matria dari subkerajaan Kirnuth Élön untuk menyelidiki masalah penyerangan Vandhuln,” kata Zhaxmâr.

“Kami menghargai utusan manapun dari kerajaan Lîghtran maupun di luarnya,” jawab suara itu, “namun Anda sekalian tetap harus diperiksa. Mohon

maaf atas ketidaknyamanan ini, namun ini demi keamanan dan kenyamanan kita bersama.”

“Pada ruangan ini dimohon tidak bergerak sampai pemeriksaan selesai,” lanjut suara itu. Kesepuluh prajurit itu pun langsung diam tak bergerak, kecuali mungkin Zhaxmâr yang benar-benar enerjik. Ia sempat menoleh ke belakang namun tidak melihat apa-apa. Sesaat kemudian ia merasa diraba-raba dan ditelanjangi. Rupanya pemeriksaan sudah dimulai. Tapi, apa harus begitu?

Kembali seakan-akan pikirannya terbaca, si pemeriksa—yang sebenarnya seorang Èlf—berkata, “Harus seperti ini. Mohon maaf sebesar-besarnya; kami tahu bangsa Humani tidak nyaman dan merasa dilecehkan diperlakukan seperti ini, tapi kami harus melakukannya. Pernah ada yang menyelundupkan telur naga hijau di celana dalamnya dan lolos dari pemeriksaan kami. Kami tak ingin hal yang sama terulang kembali. Harap maklum.”

Zhaxmâr terpaksa menurut. Toh juga tak ada yang melihat selain si pemeriksa sendiri. *Tapi, apa ya dia kelihatan segelap ini? Kalau Èlf sih mungkin bisa. Lalu, kalau yang diperiksa cewek, apa yang pemeriksa tetap cowok? Keenakan dong kalau begitu...*

Pikiran Zhaxmâr berikutnya begitu ngelantur sampai akhirnya sekitar empat menit kemudian pemeriksaan itu selesai. Si pemeriksa hanya mengucapkan terima kasih atas kerja samanya lalu menghilang begitu saja. Tak lama kemudian terdengar suara pintu batu diangkat perlahan-lahan dan cahaya remang-remang pun masuk melalui celah pintu. Terdengar suara, “Pemeriksaan selesai. Anda dipersilakan lewat. Selamat datang di Jalan Varnâth Liddlâl, terima kasih atas kerja samanya.”

Pintu batu itu pun terbuka seluruhnya. Mereka sedikit silau akan cahaya api dari obor yang digantung sepanjang dinding kiri-kanan jalan itu. Kelima Èlf dan Dwarf sudah menunggu mereka di sana. Mereka pun melangkah masuk dan pintu batu pun tertutup. “Selamat datang di Varnâth Liddlâl,” ulang salah satu Èlf. “Jalan teraman menembus Gunung Örc. Paling tidak hingga saat ini.”

“Apa bangsa Örc mengetahui jalan tembus ini?” tanya Zhaxmâr.

“Mungkin saja. Sekalipun mereka tahu, tanpa dampingan bangsa Èlf atau Dwarf siapapun takkan bisa masuk ke sini. Ayo!”

Mulailah mereka menelusuri Varnâth Liddlâl, jalan tembus Gunung Örc itu, yang membentang jauh sekitar lima puluh kilometer. Jalan itu tidak terlalu besar, tingginya kira-kira tiga meter dan lebarnya satu setengah meter. Di sepanjang dinding kiri-kanan jalan tiap seratus meter terpasang obor yang akan menyala sejauh satu obor sebelum si pejalan lewat dan akan padam setelah tiga obor jauhnya si pejalan berlalu. Tak ada persimpangan jalan. Udaranya sedikit lembab dan masam.

Mereka berjalan menyusuri jalan itu berdua-dua; para Èlf tetap berada paling depan, diikuti para Dwarf, barulah para prajurit. Lima belas kilometer, jarak yang cukup jauh untuk ukuran pejalan kaki. Apalagi mereka tidak tahu waktu. Memang tiap setengah jam sekali ada suara yang memberitahukan waktu di luar, namun untuk setengah jam berikutnya mereka takkan tahu waktu. Seakan-akan tanpa berhenti mereka terus berjalan. Jalan itu lurus, namun naik turun dan

kadang berbelok-belok. Saat jalan ini dibangun, ada beberapa hal yang menghalangi diciptakannya jalan yang benar-benar lurus dan datar. Lagipula, seandainya Varnâth Liddlîal diciptakan seperti itu, alangkah membosankannya perjalanan. Seperti berjalan di tempat tanpa akhir.

Andaikan seluruh perjalanan di Varnâth Liddlîal ini diceritakan, kau pasti akan benar-benar bosan. Mereka saja juga bosan. Tak banyak yang mereka lakukan selain berbicara dan bercanda untuk menghilangkan kebosanan, namun akhirnya mereka bosan juga dan memilih berjalan diam. Sesekali mereka beristirahat saat kaki mereka benar-benar akan copot, namun itu pun hanya sebentar. Sepertinya mereka ingin segera mengakhiri perjalanan itu. Saking membosankannya Varnâth Liddlîal, mereka yang pernah melaluinya membuatkan sebuah lagu pendek untuknya—yang sama membosankannya:

*Varnâth Liddlîal*  
*Membosankaaaaann!!!!*

Hanya itu. Lagu ini tak pernah diteruskan karena yang membuatnya pun segera bosan. Kelak Zhaxmâr akan menambahkan satu baris baru ke lagu itu.

Dua puluh kali pemberitahuan waktu—berarti sepuluh jam—berlalu sudah. Akhirnya mereka tidak melihat obor lagi menyala di depan mereka, pertanda mereka telah sampai di ujung jalan Varnâth Liddlîal. Mereka melihat dinding batu yang kurang lebih sama dengan yang mereka lihat di pintu masuk tadi. Sekali lagi salah satu Ëlf berkata, “Tunggu di sini,” dan maju mendekati pintu batu dan melakukan sesuatu, lalu mundur. Kembali tak terjadi apa-apa, namun kali ini terdengar suara, “Di luar sudah malam. Berbahaya meneruskan perjalanan sekarang, bangsa Örc berkeliaran di mana-mana. Istirahatlah dahulu hingga matahari terbit.”

Secara ajaib dinding batu di sebelah kanan mereka bergeser, membentuk lubang yang cukup besar untuk satu orang bisa masuk. “Ayo masuk,” ajak Ëlf itu. “Malam ini kita istirahat di sini.”

Maka masuklah mereka ke sebuah ruangan yang rupanya khusus disediakan bagi para pejalan yang terlambat keluar sebelum matahari terbenam, karena selepas jalan itu mereka masih harus berjalan beberapa kilometer lagi sebelum benar-benar keluar dari Gunung Örc. Terlalu berisiko melanjutkan perjalanan saat malam hari karena saat itu bangsa Örc berkeliaran di mana-mana.

Ruangan itu tidak terlalu besar, kira-kira berukuran empat meter kali empat meter. Tidak ada jendela untuk menghindari terdeteksi oleh bangsa Örc, namun jika diperhatikan baik-baik ada banyak celah kecil di salah satu sisi dinding yang berlawanan dengan dinding batu sebelah luar. Melalui celah-celah kecil itulah udara segar bisa masuk. Hanya ada satu obor di dekat pintu yang menyala agak sedikit redup dan akan padam dengan sendirinya begitu semua penginap tidur. Pintu akan terbuka saat pagi tiba hingga para penginap keluar dari ruangan itu, selebihnya ia akan selalu tertutup. Langit-langitnya disesuaikan dengan langit-langit jalan Varnâth Liddlîal setinggi tiga meter.

Di ruangan itulah mereka menginap selagi menunggu matahari terbit. Mereka semua langsung tertidur begitu merebahkan diri di lantai berlapis kulit rusa. Tak ada yang terjaga malam itu; semuanya benar-benar lelah dan mengantuk. Benar-benar hari yang melelahkan.

Pagi hari ketiga perjalanan mereka terbit dalam kegelapan. Tak ada yang bangun sekalipun matahari sudah naik cukup tinggi. Pintu batu sudah terbuka dari tadi, namun tak satu pun dari mereka menyadarinya. Barulah kira-kira pukul delapan pagi salah satu dari mereka terbangun, disusul sebuah suara yang berkata, "Selamat pagi. Sekarang kira-kira pukul delapan pagi. Cuaca di luar cerah, namun ada awan tebal menggantung di sebelah barat dan bergerak ke arah timur laut. Apabila Anda hendak melanjutkan perjalanan menuju barat kiranya bergegas. Terima kasih telah menggunakan jasa penginapan Jalan Varnâth Liddlâl. Tidak dipungut biaya."

Yang bangun itu segera membangunkan kawan-kawannya yang lain. Tak lama kemudian mereka semua sudah bangun. Sambil menggeliat-geliat mereka bersiap-siap. Mereka sarapan sebentar lalu keluar dari penginapan itu. Kembali seorang Êlf melakukan sesuatu pada dinding batu besar yang menutup pintu keluar jalan Varnâth Liddlâl. Kembali mereka memasuki ruangan gelap gulita, namun segera mereka sampai di luar. Mereka menoleh ke belakang dan melihat dinding batu besar yang kurang lebih sama dengan yang mereka lihat kemarin. Tersembunyi dengan baik. Segera mereka meneruskan perjalanan.

Seharian mereka berjalan tanpa berbicara satu sama lain. Mereka tidak berhenti kecuali untuk makan siang. Selebihnya, mereka hanya berjalan mengikuti jalan setapak yang ada. Mereka sudah keluar dari Gunung Örc. Kembali mereka dihadapkan pada padang rumput yang luas, namun kali ini rumputnya benar-benar lebat dan tinggi, setinggi lutut manusia dewasa. Pohon-pohon masih jarang, namun semakin jauh mereka berjalan pohon-pohon semakin banyak dan lebat.

Sore harinya mereka mulai mendekati Hutan Hitam. Sesuai namanya, pohon yang hidup di sana berdaun hijau gelap, hampir hitam. Atas saran para Êlf, mereka berhenti dan bermalam tepat di pinggir Hutan Hitam. Baru besok pagi setelah matahari bersinar cukup terik mereka masuk ke hutan gelap itu.

Entah apa yang terjadi, sore hari itu begitu panas. Awan tebal yang dikatakan menggantung tadi enggan menurunkan titik-titik air yang dibawanya ke timur laut. Ia berlalu begitu saja. Maka, mereka memutuskan mencari tempat berkemah yang agak rindang dan dekat aliran sungai bila ada. Sekitar pukul enam petang mereka menemukan tempat itu. Letaknya sedikit di luar tepi hutan, kira-kira dua kilometer jauhnya dari jalan setapak yang menuju Hutan Hitam.

Malam itu mereka habiskan dengan cukup nyaman. Setelah mandi, sebagian mencari kayu bakar—dengan sedikit pertarungan tak perlu dengan hewan malam, tak perlu diceritakan, sebagian memancing atau menangkap ikan sekenanya, sebagian hanya duduk bengong di bawah pohon, sisanya hanya berbaring sambil menatap langit. Hasil tangkapan ikan cukup banyak, paling tidak cukup untuk makan malam mereka berdua puluh, masing-masing satu ekor ikan. Sisanya mereka berikan kepada hewan-hewan malam yang sejak tadi

mengawasi mereka dengan penuh hasrat akan ikan bakar, sehingga pertarungan perebutan makanan tak perlu terjadi. Malahan mereka makan bersama-sama, seakan-akan mereka pernah berkawan. Setelahnya, para hewan pergi begitu saja. Rombongan kita pun beristirahat dengan beberapa berjaga bergiliran.

Hari keempat perjalanan, mereka memasuki Hutan Hitam saat matahari sudah cukup tinggi, kira-kira pukul sembilan. Hutan itu memang pantas dinamai Durk Faran—Hutan Hitam. Tepi hutannya saja sudah cukup gelap. Pohon-pohon besar berumur ratusan tahun berdiri tegak diam di tempat, dipenuhi dedaunan lebat. Semakin jauh ke dalam, pepohonan semakin rapat dan sinar matahari semakin sedikit menembus. Hampir tak ada binatang yang hidup dalam hutan itu kecuali mereka yang memang menyukai kegelapan dan satu makhluk aneh. Banyak yang menyebut makhluk itu sejenis *Acromantula*<sup>3</sup>, laba-laba raksasa yang memang hidup dalam kegelapan, namun tak ada yang tahu pasti. Jarang yang melihat dan mau melihat makhluk itu karena—katanya lagi—ia memakan apa saja yang berani mengusiknya. Mereka yang pernah—beberapa nekat—melihatnya mengatakan bertemu makhluk itu sama saja dengan bertemu malaikat maut. Memang ia (hampir) selalu diam di sarangnya dan (hampir) tak pernah berjalan-jalan di hutan, namun ia tidak selambat siput. Jangan harap bisa lolos dengan mudah.

Mereka berjalan semakin dalam memasuki hutan, menembus kegelapan yang semakin memekat. Èlf yang berada paling depan membawa obor agar mereka tidak tersesat. Mereka berjalan berdua-dua, tiap tiga pasangan membawa lampu minyak. Selama perjalanan mereka tidak banyak berbicara dan lebih banyak melihat ke jalan setapak yang makin lama makin sempit. Kira-kira di tengah hutan jalan setapak itu tiba-tiba bercabang tiga. Satu menuju ke kiri, satu ke kanan, dan satu tetap di jalur semula. Mana yang harus mereka pilih?

“Perhatikan saja baik-baik,” jawab seorang Èlf saat Zhaxmâr bertanya. Nampaknya ada sesuatu yang ia sembunyikan. Zhaxmâr dan yang lain pun mengamati ketiga jalan itu dalam cahaya remang-remang lampu minyak dan obor. Sekilas tampak sama saja, namun jika cermat akan tampak perbedaannya. Jalan yang menuju kiri berbatu-batu dan agak kasar. Jalan yang ada di tengah juga berbatu-batu, namun tidak separah yang pertama, hanya batu-batu kecil saja. Jalan yang menuju kanan paling halus dibanding ketiganya; hampir tak ada batu-batu kecil, yang ada hanya kerikil. Lalu, yang mana yang menuju Vandhuln?

Selama beberapa menit mereka hanya terdiam, menunduk mengamati perbedaan ketiga jalan setapak tersebut sambil memeras otak. Akhirnya salah satu prajurit *ngeh* dan menunjuk jalan yang tengah. Èlf itu pun mengangguk setuju. Alasannya?

“Sejauh yang aku ketahui tentang sejarah pembangunan jalan di Durk Faran, ada tiga bangsa yang bekerja sama membangunnya: Humani, Èlf, dan Dwarf. Kira-kira di tengah hutan terjadi selisih paham, sehingga tiap bangsa memutuskan membangun jalannya sendiri. Dari pengamatanku, kalau aku tidak

---

<sup>3</sup> Ikuti penjelasan Newt Scamander dalam *Fantastic Beasts and Where to Find Them*.

salah, jalan kiri dibangun bangsa Èlf, yang tengah bangsa Humani, yang kanan bangsa Dwarf. Katanya, jalan Èlf akan kembali ke pintu masuk hutan, walau kita tak melihat jalannya tadi, sementara jalan Humani yang akan menuntun kita ke pintu keluar. Jalan Dwarf justru akan membawa kita ke sarang Acromantula itu. Aku dengar-dengar, kalau kita melalui jalan Èlf, kita akan melalui banyak belokan, jalan Humani hanya lurus saja, sementara jalan Dwarf tidak ada yang ingat. Entah kenapa bangsa Humani justru lebih beruntung dibanding kedua kawannya,” jelasnya panjang lebar.

“Tepat sekali!” puji para Èlf. “Kau mengetahui sejarah pembangunan jalan menembus Durk Faran dengan baik.”

“Kalau begitu, jangan buang-buang waktu lagi! Ayo!” seru Zhaxmâr. Sementara itu, para Dwarf hanya tersenyum. Ada satu yang terlewatkan oleh mereka, namun sekarang itu tak jadi soal. Apa sih yang ketinggalan?

Pada saat pembangunan jalan selesai, ketiga bangsa menyadari kesalahan mereka. Pembangunan ketiga jalan itu justru akan membingungkan para pejalan kaki di masa depan. Agar hal itu tak terjadi, mereka memutuskan memberi peringatan yang diukir tipis dan halus di ketiga jalan menggunakan huruf Rune (huruf yang digunakan bangsa Dwarf saat itu) dalam bahasa umum dalam bentuk dua baris sederhana. Pada jalan kiri terukir:

*Siapa yang tak bijak  
Janganlah terus, kau akan kembali ke tempat kau semula berpijak*

Pada jalan tengah terukir:

*Siapa yang mengharapkan cahaya masa depan  
Majulah terus, harapanmu telah menunggu di depan*

Pada jalan kanan terukir:

*Siapa yang mencari kebenaran  
Kau akan menemukannya, namun bayarlah mahal, kau takkan kembali ke peradaban*

Tentu saja bangsa Èlf yang menciptakan sajak ini—mereka memang senang dengan teka-teki atau kiasan sederhana dalam sajak dan pantun. Seiring dengan berjalannya waktu, ketiga sajak itu mulai terlupakan seiring dengan pudarnya tulisan yang terukir di jalan. Namun, sepudar apapun, bangsa Dwarf masih dapat membacanya. Kelima Dwarf kita memang sudah membacanya tadi, namun mereka memilih diam. Ternyata seorang prajurit telah mampu memecahkan teka-teki itu tanpa harus diberi tahu sajak itu.

Kembali ke cerita. Tanpa menunggu lebih lama lagi mereka mengambil jalan tengah. Benar saja, sepanjang beberapa kilometer berikutnya mereka tidak menemui percabangan jalan lagi. Hampir satu jam berlalu, kembali dalam



keheningan, tiba-tiba saja mereka melihat setitik cahaya di depan mereka. Pintu keluar Hutan Hitam sudah di depan mata.

Mereka segera mempercepat langkah. Bersamaan dengan itu, salah satu dari mereka mendengar suara-suara aneh. Tiba-tiba saja hutan yang sunyi itu bersuara. Suaranya mirip ranting kecil yang bergesekan, namun saat itu tidak ada angin. Selain itu, bunyinya *klik klik* pelan, mirip langkah kecil suatu makhluk berkaki tajam. “Aku mendapat firasat buruk,” gumamnya pelan. “Hei, teman-teman!” serunya. “Ayo kita lari! Sepertinya ada yang mengikuti kita!”

Dengan serempak mereka justru berhenti dan menoleh ke belakang serta menajamkan penglihatan dan pendengaran. Suara-suara tadi semakin dekat dan keras, pertanda apapun yang menyebabkan suara itu, jumlahnya bertambah. *Mirip suara gesekan kaki yang berbulu*, pikir Zhaxmâr, *tapi banyak amat! Jangan-jangan...*

Selang beberapa detik seorang Èlf melihatnya. Ia pun berkata, “Rupanya gosip itu benar, tapi harus sedikit diperbaiki. Itu bukan Acromantula, tapi Insnapöda<sup>4</sup>! Lari!!”

Secepat mungkin mereka membalikkan badan dan berlari menuju pintu keluar yang tidak terlalu jauh dari mereka. Di belakang mereka mulai tampak ratusan Insnapöda yang merayap di tanah maupun di pohon dengan sangat cepat. Hutan pun serasa dipenuhi bunyi *klik klik* dari ribuan kaki berbulu yang saling beradu. Mereka merayap sangat cepat dan dengan segera menyusul rombongan kita.

“Zhaxmâr, gunakan sihirmu! Mereka jelas tak tahan cahaya!” seru salah satu Èlf sambil berlari. “Kita tak akan sampai pintu keluar sebelum mereka!”

“Baik! MÉTÉO...,” seru Zhaxmâr.

“Jangan yang itu bodoh!” potong salah satu prajurit. “Kau mau membakar hutan ini?!”

“Lalu yang mana?!!” tanya Zhaxmâr gugup. Saat itu beberapa Insnapöda sudah berada di atas kepala mereka. Para Èlf menjatuhkan mereka sebisanya sementara para Dwarf yang berada di belakang menebas gerombolan Insnapöda yang sudah mendekat. “Beri tahu aku!!” teriak Zhaxmâr.

Saat itu tiba-tiba terbersit sesuatu dalam pikirannya. Ia segera melakukannya. “LÍRTHFLÂX BAQQLIRI!” teriaknya. Segera tercipta sebuah bola yang bersinar amat terang, membutakan sebagian besar Insnapöda. Terdengar jeritan marah mereka dan mereka mundur. Zhaxmâr dan kawan-kawannya berlari secepat-cepatnya menuju pintu keluar.

Hampir melewati pintu keluar Black Forest, seorang Èlf baru melihatnya. Pintu keluar dipenuhi jaring Insnapöda yang memang bening, sekilas tak tampak. “TUNGGU! JANGAN MENEMBUS JARING INSNAPÖDA ITU!” peringatnya. Terlambat. Salah satu Söldia sudah menembusnya. Ia terpental kembali ke dalam dan terjebak dalam jaring Insnapöda itu. Yang lain tidak sempat mengerem dan saling bertabrakan. Lima orang lainnya ikut terjerat.

“Ada apa ini?” tanya Zhaxmâr yang kebetulan berlari paling belakang. “Kenapa berhenti?”

---

<sup>4</sup> Makhluk mirip laba-laba, hanya saja berkaki sepuluh (*insna*, atau lebih sering *sna* saja, dalam bahasa umum berarti sepuluh, *pöda* sama seperti dalam bahasa Latin berarti kaki).

“Jalan keluarnya ditutup jaring Insnapöda,” kata seorang Èlf. “Kita dalam masalah besar!”

“Apa tidak bisa ditebas dengan pedang?”

“Tidak bisa! Ini bukan jaring laba-laba yang lembek! Ini buatan Insnapöda! Hanya api yang mampu memusnahkannya!”

“Kalau begitu, walau mungkin akan membakar hutan ini, MÉTÉORA<sup>5</sup>!” seru Zhaxmâr. Meteor-meteor berapi muncul di udara. “Tahan panasnya. Aku akan membebaskan kalian,” katanya.

“Cepat, sebelum induknya, atau mereka datang!” desak Èlf itu. Zhaxmâr mencari jaring yang masih kosong dan melempar meteor api itu ke sana. Jaring itu pun terbakar, hanya saja apinya tidak terlalu merambat ke jaring yang lain. Sementara itu, bola sinar yang diciptakan Zhaxmâr sudah menghilang. Gerombolan Insnapöda pun kembali meringsek maju. “Mereka menyerang lagi!” teriak salah satu prajurit yang tidak ikut terjaring.

“Kalian hadapi mereka sementara aku melepaskan jaring-jaring ini!” perintah Zhaxmâr. Tiga belas orang yang tersisa segera bersiap-siap menghadapi serangan Insnapöda sementara Zhaxmâr masih melempar meteor-meteor api ke jaring kosong. Akankah mereka selamat?

Pertempuran tak imbang pun terjadi. Gerombolan Insnapöda itu begitu banyak dan beringas, seakan-akan sudah berabad-abad tidak makan. Mereka menyerang dari depan maupun atas sehingga ketiga belas kawan kita harus ekstra hati-hati. Memang mereka lemah, namun gigitannya beracun—laba-laba mana yang tidak beracun? Para Èlf menggunakan pedang mereka karena memanah akan menghabiskan banyak waktu.

Sementara itu, Zhaxmâr mulai kebingungan. Tak ada lagi jaring kosong yang bisa dibakar, padahal belum ada kawannya yang terbebas. Malah, sekarang dari sisi kiri kanan mereka berenam mulai merayap beberapa Insnapöda tua—yang tua memang lebih pelan, namun mereka jauh lebih berbisa dan ganas daripada yang masih muda. Ia harus bertindak cepat sebelum Insnapöda itu menyantap mangsanya.

Ketiga belas kawan kita dengan segera terdesak. Mereka mundur mendekati Zhaxmâr. Sudah tidak ada lagi ruang tersisa. “Kita terjebak,” lapor seorang prajurit. “Apa yang harus kita lakukan? Kelihatannya kita akan mati di sini...”

“Kalau memang begitu, tak ada jalan lain. Daripada mati dimangsa binatang jelek itu, lebih baik MATI MEMBAKAR DIRI!!! LÍRTHFIRAKH!!!” teriak Zhaxmâr kesetanan. Ia sudah benar-benar putus asa dan kelelahan sekaligus marah luar biasa. Lírthfirakh atau dapat diterjemahkan Holy Fire sendiri adalah teknik IP yang muncul saat ia benar-benar putus asa. Teknik itu akan memunculkan api berwarna putih keunguan yang akan membakar dirinya sendiri. Bunuh diri? Memang. Entah kenapa ia sampai menguasai teknik bunuh diri itu.

Segera muncul api ungu yang menyelimuti mereka berdua puluh. Sebisa mungkin mereka menahan panas yang amat tinggi selagi api itu melumatkan

---

<sup>5</sup> Sebenarnya ini mantra **Fir** level cukup tinggi. Zhaxmâr mempelajarinya dari Xâtrium lain, dan rupanya ia mampu mempelajarinya, walau tak seefektif semestinya.

jaring-jaring yang tersisa, membebaskan keenam orang yang semula terjat; menjilat beberapa pohon dan membakarnya juga; dan mengusir bahkan membakar gerombolan Insnapöda itu. Segera hutan dipenuhi suara jeritan marah dari gerombolan Insnapöda diiringi erangan kesakitan dari rombongan kita.

Setelah semua jaring yang memerangkap terbakar, mereka segera berlari keluar dan berguling-guling di rumput, mencoba memadamkan api yang menjilat tubuh mereka. Kebetulan tak jauh dari situ ada sungai kecil. Mereka berguling-guling menuju sungai itu, meninggalkan jejak rumput yang ikut terbakar, dan langsung menceburkan diri. Terdengar bunyi mendesis yang keras dan api pun padamlah.

Selang lima belas menit berlalu, setelah merasa tidak kepanasan lagi, mereka keluar dari sungai. Sebagian prajurit tidak apa-apa, termasuk Zhaxmâr, hanya luka bakar di bagian tubuh yang tidak terlindung baju zirah saja. Para Êlf juga baik-baik saja karena kebetulan mereka memakai jubah antiapi. Hanya para Dwarf yang terluka cukup parah, mereka mengalami luka bakar di sekujur tubuh mereka. Dua bahkan sudah kolaps, tak tahan menahan panasnya api suci Zhaxmâr.

Mereka yang selamat sempat menoleh ke arah hutan. Mereka disilaukan nyala api dari hutan yang rupanya sudah merambat ke mana-mana. Terdengar suara-suara marah dari para penghuni hutan yang ikut terbakar bersama hutan itu. Pada akhirnya nanti tak ada satu makhluk pun yang selamat dari kebakaran itu. Hutan Hitam pun tinggal kenangan.

Kini sebagian besar anggota rombongan itu memarahi Zhaxmâr. “Kau hampir *membunuh* kita semua!! Mana akal sehatmu!!” damprat salah satu prajurit.

“Mana bisa aku berpikir cepat saat begitu!” sergah Zhaxmâr marah. “Memangnya kau bisa mengusahakan yang lebih baik, hah?!!! Memangnya kau lebih memilih mati dimangsa?!! Toh buktinya kita sekarang selamat!! Luka di tubuh bisa diobati, tapi nyawa tak bisa diobati!! Andaikan aku tak membakar diri kita, nyawa kita semua akan melayang begitu saja!!”

“Ia benar,” sahut salah satu Êlf. “Kita beruntung masih hidup, diselamatkan api walaupun kita harus membakar diri kita di dalamnya. Ia tak sepenuhnya salah.”

“Lalu bagaimana dengan kedua Dwarf kawan kita ini?!!” tanya prajurit itu, seperti meminta pertanggungjawaban Zhaxmâr.

“Mereka masih bisa diobati, kalau kita berpegas. Tak jauh dari sini ada sebuah desa kecil sebelum Vandhuln. Kita bisa minta bantuan di sana,” jawab Êlf yang lain.

“Kalau sempat!” sergah prajurit itu. “Kalau tidak?!!”

“Makanya kita harus berangkat sekarang!” usul salah satu prajurit yang lain. “Masih ada waktu. Paling tidak kita harus berusaha sebisanya, atau kita akan menyesal sama sekali. Kau jangan menyalahkan Zhaxmâr lagi. Pilihan yang dibuatnya tadi amat berat. Bisa saja ia benar-benar terbunuh.” Ia memeluk

Zhaxmâr yang agak terguncang dan sedikit menangis. “Kau tidak sepenuhnya salah, Nak. Kau justru menyelamatkan kita semua.”

“Hmmp... baiklah! Aku akan menganggap bukan dia yang membakar kita,” prajurit itu mulai melunak. “Kita harus bergegas. Nyawa dua orang ada di tangan kita.”

Dengan tenaga yang tersisa mereka setengah berlari menuju desa Kahn, desa kecil sebelum Vandhuln. Dari Hutan Hitam, jaraknya hanya empat kilometer. Sebenarnya Kahn tidak bisa disebut desa karena hanya ada beberapa orang yang tinggal di dalamnya. Pemerintah Lîghtran saja tidak memetakannya. Kelima Dwarf yang terluka parah digendong lima Êlf yang masih sehat. Sebagian prajurit benar-benar berjuang dengan tenaga yang tersisa; kalau tidak, mereka akan mati.

Kira-kira satu jam kemudian mereka mendekati Kahn. Tiga prajurit sudah kolaps akibat kelelahan. Untunglah dari jauh ada penduduk Kahn yang melihat mereka. Ia segera mengerahkan seluruh penduduk yang ada untuk menolong rombongan itu. Mereka yang terluka parah segera dibawa ke rumah penduduk terdekat. Mereka semua segera mendapat pengobatan sebisa yang penduduk Kahn berikan.

Sementara itu, di istana Monas Matria...

“Oh ya, aku kok bodoh sekali,” gumam Panglima Sèzhan sendirian. “Aku kok nggak membawakan Zhaxmâr seorang Cura-i-ru<sup>6</sup> ya? Ah, tapi anak itu nggak minta kok. Lagian, siapa suruh dia nggak belajar mantra Cura. Tapi, kalau ada apa-apa, gimana ya? Mudah-mudahan aja mereka bisa mengatasinya... Sudahlah, aku jangan berpikiran macam-macam lagi!”

Memang kesalahan Panglima Sèzhan tidak membawakan seorang Cura-i-ru dalam rombongan yang diutusnya. Semua orang dalam rombongan itu, termasuk Zhaxmâr, tidak ada yang bisa menggunakan mantra Cura dan sejenisnya. Mereka pun hanya membawa sedikit Cura, dan itupun sudah habis mereka gunakan untuk bertahan setelah kejadian Hutan Hitam itu, walaupun tidak cukup ampuh.

Di Kahn sendiri...

“Oh ya,” gumam Zhaxmâr di atas tempat tidur. Saat itu sudah malam hari. Mereka memutuskan menginap selama teman-teman mereka mendapat perawatan, dan beberapa penduduk menawarkan rumah mereka untuk ditinggali sementara. *Kenapa aku nggak bawa Cura-i-ru ya? Wah, salah Panglima Sèzhan ni...* “Lain kali ingatkan bawa Cura-i-ru, paling nggak satu,” kata Zhaxmâr kepada seorang kawan di sampingnya.

“Lebih praktis kamu belajar aja mantra-mantra macam begituan,” kata kawannya balik. “Kamu bisa nyembuhin diri sendiri kalau kamu mau membakar diri lagi.”

---

<sup>6</sup> Karsh ini mulai jarang diminati karena pekerjaannya terlalu monoton. Cura-i-ru bertugas merapal mantra-mantra penyembuh, baik dalam pertempuran maupun keadaan normal. Karena statistiknya secara umum terlalu lemah, banyak Cura-i-ru pindah pekerjaan menjadi Sörcerr-i-ru atau Magia-i-ru dengan tidak menanggalkan kemampuan menyembuhkan mereka.

*Iya juga sih, pikir Zhaxmâr. Coba aku belajar mantra-mantra penyembuhan, pasti bakal lain ceritanya. Pulang dari sini belajar ah...*

“Oh ya, besok kamu tetap di sini atau ikut ke Vandhuln?” tanya kawannya.

“Rasanya... aku bakal tetap di sini,” jawab Zhaxmâr. “Aku yang bertanggung jawab atas terlukanya teman-temanku. Lebih baik aku di sini saja.”

Namun nasib berkata lain. Malamnya, Zhaxmâr bermimpi lagi; mimpi yang sama seperti mimpi pada malam sebelum ia berangkat menuju Vandhuln:

*Vandhuln... résurrècthun... xanadh... illíath...  
Trihollían... inprâgnum... chârud... jünivéllath...*

Kali ini suara misterius itu mengartikannya dalam bahasa yang dimengerti Zhaxmâr:

*Vandhuln... kebangkitan... terjanji... takdir...  
Trihollían... kembali... bersatu... terlahir kembali...*

Ditambahkan semacam amanat ini:

*Zhaxmâr, putra terjanji dari Chârad  
Kau harus meneruskan perjalananmu menuju Vandhuln  
Nasib, takdir, masa depan telah menunggumu di sana  
Tak ada lagi yang bisa menghalangimu; kau telah dekat  
Janganlah kau lari dari kenyataan  
Harapan seluruh bangsa berada di tanganmu...*

Hari kelima perjalanan. Beberapa dari anggota rombongan yang masih sehat memutuskan melanjutkan perjalanan menuju Vandhuln, termasuk Zhaxmâr yang mendapat amanat dari mimpinya itu. Vandhuln tak jauh lagi dari Kahn, tinggal tujuh kilometer saja. Mereka berangkat saat matahari terbit dan sampai di Vandhuln kira-kira pukul delapan pagi. Apa yang sebenarnya terjadi di Vandhuln?

[Kembali ke daftar isi.](#)