Dasar Sistem Sihir Berbasis Elemen

Elemen Utama: Sebagian besar sistem sihir fantasi menggunakan empat unsur klasik sebagai elemen dasar, yaitu api, udara, air, dan tanah. Keempat elemen ini adalah komponen alam yang umum dalam mitologi dan fiksi. Selain itu, beberapa karya menambahkan elemen kelima seperti eter/ruang (aether) atau roh/jiwa (spirit) untuk mengatasi aspek yang lebih abstrak.

Empat Unsur Klasik: Api (panas/bara), Udara (angin/oksigen), Air (cairan), Tanah (mineral).

Elemen Tambahan: Aether (energi kosmik atau hampa udara), Spirit (esensi kehidupan atau kesadaran).

Elemen Turunan: Dari elemen dasar dapat dihasilkan unsur gabungan yang lebih kompleks. Misalnya: es terbentuk dari gabungan elemen Air + Udara; kayu (atau tanaman) dari Air + Tanah; debu (campuran pasir/udara) dari Api + Tanah + Udara. Setiap kombinasi menciptakan efek unik, seperti petir (Api + Udara) atau ledakan lava (Api + Tanah), yang dianggap sebagai tingkatan sihir lebih lanjut. Dengan demikian, hierarki elemen bisa mencakup elemen utama dan elemen turunan hasil melded magic.

Afinitas dan Tingkatan Kekuatan

Setiap penyihir dilahirkan dengan afinitas alami terhadap salah satu elemen dasar. Konsep ini mirip magebirth dalam novel fantasi, di mana kelahiran magis memberi ikatan intuitif pada satu elemen (Api, Udara, Air, atau Tanah). Misalnya, penyihir api dapat merasakan panas, mengendalikan bara unggun, atau memancarkan energi termal tanpa latihan banyak. Sementara itu, penyihir air dapat merasakan kelembapan dan arus sungai serta menggerakkan air dengan niat.

Kekuatan Afinitas: Kuat lemahnya afinitas menentukan sejauh mana seorang penyihir dapat menguasai sihirnya. Semakin kuat afinitas bawaan, semakin kuat dan luas efek sihirnya. Dengan kata lain, seorang penyihir tingkat tinggi dari unsur tertentu bisa melakukan mantra besar dengan dampak masif, sementara afinitas lemah menghasilkan efek sihir yang lebih kecil.

Tingkatan (Tier) Sihir: Banyak cerita membagi kemampuan sihir dalam tingkatan atau tier. Contohnya, dalam seri Overlord diceritakan bahwa pengendalian cuaca (badai, petir, hujan deras) baru mungkin dicapai di sekitar Tier 6, melampaui sihir dasar seperti manipulasi air. Artinya, sihir level rendah mungkin cuma menghasilkan percikan api kecil atau aliran air ringan, sedangkan sihir level tinggi bisa menciptakan badai penuh. Dalam desain sistem baru, tingkat-tingkat ini tergantung pada afinitas bawaan dan latihan sihir penyihir.

Sumber Daya Mana/Stamina

Sebagai pengganti sistem lama yang kompleks, gunakan mekanisme mana atau stamina magis untuk membatasi penggunaan sihir. Setiap penyihir memiliki cadangan mana yang terbatas, dan setiap mantra mengurangi nilai mana tersebut. Jika penggunaan sihir terus-menerus tanpa istirahat, mana akan habis dan penyihir mengalami kelelahan magis. Kondisi ini sering disebut mana exhaustion (kelelahan mana).

Pembatas Mana: Penggunaan mantra berlebihan menyebabkan kehabisan mana, yang menimbulkan gejala kelelahan (nyeri dada, pusing, lemas) dan penurunan kekuatan sihir. Di banyak dunia fiksi, istirahat atau minum ramuan mana diperlukan untuk memulihkan tenaga. Sistem lama yang bertumpu pada level statis atau kuota aturan dapat dihapus; cukup gunakan logika sederhana: sihir menguras mana, kehabisan mana berarti tak bisa sihir sampai pulih.

Dengan demikian, sistem sihir baru memiliki elemen dasar (api, air, udara, tanah, dsb.) dan elemen turunan, di mana setiap penyihir lahir dengan afinitas tertentu yang menentukan kapasitas sihirnya. Level atau tier mencerminkan seberapa rumit efek sihir yang dapat diciptakan (misal, mengendalikan cuaca pada tier tinggi). Seluruhnya dibatasi oleh cadangan mana, sehingga penggunaan sihir berlebihan akan menguras mana dan menimbulkan kelelahan. Sistem ini menggabungkan inspirasi dari berbagai kisah fantasi (seperti Mushoku Tensei, Overlord, Magi dan lain-lain) namun menggunakan mekanisme yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Sumber: Prinsip dasar elemen magis dan konsep afinitas serta batasan mana dijelaskan dalam literatur fantasi dan panduan penulisan dunia, misalnya elemen klasik (api, udara, air, tanah) dan contoh afinitas lahiriah , serta contoh sistem tier seperti dalam Overlord dan efek kelelahan karena habisnya mana. Masing-masing konsep diadaptasi untuk membentuk sistem sihir baru yang konsisten.

Tentu, berikut adalah penulisan ulang "Peta Afinitas Rasial" dari dokumen Magic explanation.docx agar sepenuhnya konsisten dengan 15 ras yang ada di Race 1.docx dan Race encyclopedia 1.docx.

Peta Afinitas Rasial terhadap Elemen (Revisi Sesuai Lore)

Tiap ras besar di dunia Mana Hearth memiliki kecenderungan alami terhadap elemen tertentu, yang memengaruhi kemampuan belajar sihir dan bonus/malus dalam pertempuran.

Tabel berikut merangkum afinitas utama tiap ras berdasarkan dokumen ensiklopedia:

| Ras Utama | Elemen Selaras | Elemen Tidak Selaras | Dampak Gameplay & Lore |

|---|---|---|---|

| Manusia | – (Setara) | – (Tidak ada) | Fleksibel: Cepat belajar dan adaptif, tidak ada keunggulan elemen bawaan. |

| Elf (Sylveth) | Kayu, Kabut (Ilusi) | Logam, Api | Sangat mahir sihir alam (druidisme) dan ilusi. Kaku terhadap sihir industri (Logam) dan destruktif (Api). |

| Fae (Peri) | Kabut (Ilusi), Cahaya | Logam (Besi Dingin) | Mahir ilusi, pesona, dan sihir alam. Sangat rentan dan lemah terhadap besi dingin (logam biasa). |

| Kurcaci | Logam, Tanah | Air, Petir (Listrik) | Ahli magitek dan rune (Logam/Tanah). Lemah di air dan rentan Petir (karena logam konduktif). |

| Goliath | Logam, Tanah | Air, Petir (Listrik) | Berbagi budaya dengan Kurcaci; kuat fisik. Afinitas mereka mengikuti Kurcaci (ahli tempa dan penjaga tambang). |

| Hobbit | – (Umumnya lemah) | – | Tidak memiliki bakat magis khusus. Terkenal ulet dan beruntung, tapi bukan penyihir alami. |

| Gnome | Kabut (Ilusi ringan), Logam | – | Cerdas dan inventif. Punya bakat ilusi sihir alami (trik cahaya/suara) dan ahli magitek (Logam). |

| Orc | Kayu (Alam), Tanah | – (Sihir Arkanis) | Orc Hutan Myrion memiliki kemampuan druidik sederhana (Alam/Kayu). Kuat fisik (Tanah) namun sulit mempelajari sihir arkanis abstrak. |

| Goblin | – (Umumnya lemah) | – | Fisik lemah tapi cerdik. Pandai merakit (mungkin afinitas minor ke Api/Logam untuk peledak), tapi bukan ras magis. |

| Centaur | Udara (Angin), Kayu (Alam) | Logam | Menguasai shamanisme padang (berkomunikasi dengan roh angin). Enggan menggunakan logam berat. |

| Lizardfolk | Air, Racun | – | Amfibi alami (Air) dan kebal terhadap racun rawa ringan. Menyembah roh air. |

| Merfolk | Air (Hidromansi) | Api, Tanah | Menguasai hidromansi minor (sihir air). Sangat lemah di daratan (elemen Tanah/Api). |

| Garuda | Udara (Aeromansi) | Logam, Tanah | Memiliki kemampuan aeromansi alami (mengendalikan angin). Menghindari logam berat karena menghambat terbang. |

| Tiefling | Kegelapan, Api (Chaos) | Cahaya (Suci) | Kebal sebagian sihir gelap dan bisa memanfaatkan entropi (Api ungu chaos). Sihir Cahaya sulit dan berbahaya bagi mereka. |

| Manusia Amfibi | Air, Racun | – | Memiliki ciri turunan naga air (Air) dan kebal terhadap racun rawa ringan (Racun). |

Manusia. Tidak memiliki afinitas magis bawaan, menjadikan manusia sebagai “semua bisa rata-rata”. Mereka fleksibel mempelajari elemen apapun tanpa kesulitan khusus, tetapi juga tidak mendapat bonus elemen tertentu. Dalam gameplay, ini berarti manusia tidak mengalami penalti serius dalam menyerap semua jenis sihir, namun juga tidak memperoleh bonus efisiensi layaknya ras khusus.

Elf (Sylveth). Kaum Elf hidup selaras dengan alam. Mereka amat mahir pada sihir alam – misalnya sihir Kayu, kabut hutan (Kabut), dan ilusi Cahaya lembut – yang memantulkan kehidupan ekosistem hutan purba. Dalam praktik, Elf mendapat bonus efisiensi mana dan kecepatan belajar sihir-sihir alam. Sebaliknya, unsur industri seperti Logam dan Api petasan kurang sesuai sifat mereka (Elf menghindari senjata berat/besi dingin). Oleh karena itu, elemen Logam atau sihir destruktif (Api) biasanya tidak menjadi pilihan utama, dan Elf akan mengalami penurunan efisiensi bila memaksa mempelajarinya.

Fae (Peri). Ras gaib/roh yang terikat dengan alam magis. Mereka selaras dengan elemen Rohani—sering berupa Cahaya (pesona) atau Kabut (ilusi mistik). Fae umumnya kebal atau resisten terhadap racun dan kerusakan fisik biasa. Namun, seperti yang dicatat, entitas semacam ini sangat lemah terhadap Logam biasa (besi dingin). Dalam konteks permainan, Fae memanfaatkan sihir ilusi/pengaruh (Cahaya/Kabut) lebih baik, namun kesulitan menghadapi serangan berbasis senjata tajam logam.

Kurcaci. Ahli pandai besi sejati. Kaum Kurcaci unggul besar dalam sihir baja/rune (elemen Logam). Mereka mendapatkan bonus kekuatan dan ketahanan saat menggunakan mantra Logam atau Tanah (sebagai contoh, mampu memperkuat baju zirah magis lebih efisien, dan mengikis tanah untuk bertahan). Kelemahan mereka terletak pada lingkungan lembap atau cairan (elemen Air); serta unsur listrik (logam banyak menghantarkan listrik), sehingga serangan Petir bisa mematikan.

Goliath. Sebagai ras yang hidup berdampingan dan berbagi budaya klan warrior-pekerja dengan Kurcaci, Goliath memiliki afinitas yang serupa. Mereka selaras dengan elemen Tanah (mencerminkan ketahanan dan kekuatan fisik raksasa mereka) dan Logam (banyak yang menjadi penjaga tambang atau ahli di Serikat Ghar-Karn). Seperti Kurcaci, mereka tidak optimal di lingkungan Air dan rentan terhadap Petir karena kedekatan mereka dengan material konduktif.

Hobbit. Ras ini tidak dikenal memiliki bakat magis khusus. Afinitas mereka terhadap sihir sangat lemah. Kekuatan mereka terletak pada ketekunan, keuletan, dan "keberuntungan" alami. Mereka mungkin bisa mempelajari sihir dasar, tetapi tidak akan pernah mencapai tingkatan yang sama dengan ras yang memiliki afinitas bawaan.

Gnome. Ras yang cerdas dan inventif ini memiliki dua afinitas utama. Pertama, bakat alami untuk sihir ilusi ringan (trik cahaya dan suara), yang menempatkan mereka selaras dengan elemen Kabut (Ilusi). Kedua, obsesi mereka pada rekayasa dan magitek memberi mereka afinitas kuat pada elemen Logam, yang mereka gunakan untuk menciptakan perangkat rune dan mesin uap mini.

Orc. Afinitas Orc bergantung pada budaya mereka. Orc Hutan Myrion hidup selaras dengan alam dan dipandu oleh druid (shaman). Mereka memiliki afinitas alami pada sihir druidik (elemen Kayu) dan kekuatan fisik (elemen Tanah). Namun, mereka umumnya sulit atau lambat mempelajari sihir arkanis berat atau teknologi magis yang abstrak.

Goblin. Goblin adalah ras survivalis yang mengandalkan kecerdikan licik, bukan kekuatan magis. Mereka umumnya memiliki afinitas sihir yang sangat lemah. Namun, kecintaan mereka pada sabotase dan merakit peralatan sederhana dari rongsokan (termasuk bahan peledak) mungkin menunjukkan sedikit afinitas minor yang tidak teratur terhadap elemen Api atau Logam, murni untuk tujuan destruktif praktis.

Centaur. Sebagai kaum nomaden yang hidup di padang rumput, Centaur selaras dengan alam. Mereka menguasai shamanisme padang, yang memungkinkan mereka berkomunikasi dengan roh angin (elemen Udara). Mereka juga penjaga alam (elemen Kayu). Budaya mereka secara aktif menolak teknologi logam berat, menunjukkan ketidakselarasan yang kuat dengan elemen Logam.

Lizardfolk. Sebagai ras amfibi yang hidup di rawa-rawa tropis, Lizardfolk secara alami selaras dengan elemen Air. Adaptasi mereka terhadap lingkungan yang keras juga memberi mereka kekebalan alami terhadap racun rawa ringan (elemen Racun). Budaya mereka yang memuja roh air dan naga air memperkuat ikatan ini.

Merfolk. Sebagai penghuni lautan dalam, Merfolk adalah penguasa elemen Air. Banyak dari mereka menguasai hidromansi minor, seperti memanggil arus atau berkomunikasi dengan makhluk laut. Mereka sepenuhnya bergantung pada habitat air mereka dan sangat lemah di daratan, menunjukkan ketidakselarasan total dengan elemen Tanah dan Api.

Garuda. Ras manusia-burung penghuni langit Aerion. Mereka adalah perwujudan elemen Udara. Banyak individu Garuda memiliki kemampuan aeromansi alami, memungkinkan mereka mengendalikan embusan angin kecil untuk bermanuver. Budaya mereka menghindari logam berat karena menghambat terbang, menunjukkan ketidakselarasan dengan elemen Logam dan Tanah.

Tiefling. Keturunan manusia yang tercemar energi chaos planar. Mereka selaras dengan elemen Kegelapan dan Api Chaos (entropi). Tiefling menerima resistensi alami terhadap sihir gelap dan panas, dan mendapat bonus pada mantra berbasis kegelapan atau api chaos. Sebaliknya, sihir Cahaya atau suci menjadi sulit dan berbahaya bagi mereka.

Manusia Amfibi (Marshlander). Sub-ras manusia ini telah beradaptasi dengan delta rawa liar. Akibat warisan magis naga air, mereka memiliki afinitas kuat pada elemen Air (mampu bernapas di bawah air untuk waktu terbatas dan ahli berenang). Seperti Lizardfolk, mereka juga kebal terhadap racun rawa ringan (elemen Racun).

Fauna Dunia Mana Hearth

Valmoria (Dataran Subtropis dan Sabana Subur)

Valmoria menyimpan banyak fauna besar berperan agraris dan militer. Bison Padang Mana, bison padang rumput berukuran besar, memiliki sedikit resonansi mana sehingga afinitas sihir secara praktis tidak ada. Mereka dominan elemen bumi (hewan sabana normal) dan tidak memiliki kemampuan magis khusus. Bison menjadi sumber pangan dan kulit (Loot: tanduk bersisa jejak mana untuk jimat sederhana), serta dapat dijinakkan sebagai hewan ternak. Kuda Perang Valmoria, ras kuda Arkhani terpilih, walaupun diberi tonik ber-mana tinggi untuk stamina, tidak memiliki afinitas sihir bawaan; elemen keseimbangan buminya murni fisik. Kuda ini mampu menuntun pasukan sebagai tunggangan elitis atau beban logistik, mudah dijinakkan (kelompok domestik) dan umum digunakan.

Di sisi lain, Serigala Senja adalah predator canid liar Valmoria yang unik. Mereka paham ley-lines – “instingnya tajam terhadap jejak ley” – menandakan sedikit afinitas magis pada elemen Arcana/aliran mana. Namun kemampuan mereka lebih ke sensor magis pasif, bukan mengeluarkan sihir aktif. Serigala Senja tidak dijadikan familiar atau tunggangan (sulit dijinakkan, tumbuh liar), perannya menjaga populasi herbivora kecil serta memberi tantangan bagi pemburu. Sebagai predator looping, mereka mendukung ekosistem dengan memakan hama padang.

Grifon Arkhani (singa-elang) dan Naga Mahkota Arkhani adalah makhluk legendaris Valmoria. Grifon, predator apex udara, tidak menunjukkan magis inheren (elemen udara/bebas) dalam dokumen, meski beberapa ksatria berhasil menjinakkannya. Ia mampu mengangkut kesatria dan kawanan dalam peran militer terhormat, namun jinak sangat sulit (skill Beast Handling sulit, praktiknya hanya oleh elite kerajaan). Naga Mahkota Arkhani – naga tanah kuno bersisik perak – jelas punya afinitas sihir besar pada elemen bumi (secara lore ia “menstabilkan gravitasi” dunia), meski ketiadaan penampakan membuatnya lebih mitos daripada fauna biasa. Ia memurnikan tanah Valmoria saat damai; kekuatannya berbau legendary, tidak dapat dijinakkan (unicorn tembus batas domain kerajaan). Sisik dan inti mananya sangat berharga tapi tak bisa diperdagangkan karena status sakral.

Fauna Valmoria lainnya umumnya non-magis. Spesies ternak domestik seperti Sapi Tanduk Panjang, Domba Valmoria, Ayam, dan Babi Valmoria tidak memiliki afinitas magis (elemen fisik harian). Mereka utama untuk pangan, wol, dan tenaga tarik dengan kesulitan jinak rendah. Misalnya Sapi (Tier 2 Valmoria) mudah dijinakkan sebagai hewan ternak. Begitu pula Kelinci Ladang dan Tikus Ladang Valmoria (hama ladang) tidak bersifat magis – mereka fungsi ekologis mengawal rantai makanan lokal. Beruang Coklat Valmoria (Tier 5, predator puncak) juga tidak disebutkan berbau sihir; ia predator alami hutan utara Valmoria. Semua jenis ini berperan menjaga ekosistem padang, sementara manusia memanen hasilnya (daging, kulit, wol) untuk ekonomi.

Beberapa spesies minor atau mitos dipetakan Valmoria: Pegasus Arkhani (kuda bersayap), Rubah Api Valmoria, Elang Emas, Rusa Agung, Wyvern Utara, Lembu Padang, dan Angsa Musim Perak. Pegasus (putih bersayap, Epic) secara mitis ber-mana ringan – ia melintasi udara cepat, elemen langit, dan jinak sekali (hanya keluarga Arkhani yang berhasil menguasai). Rubah Api (berbulu berpendar) memiliki afinitas rendah (elemen api simbolik) sebagai binatang mitis senja. Wyvern Utara (yang bisa menyemburkan racun beku) ber-aspek Salju/Pukat namun dokumentasi tidak menyebut sihir. Direwolf (serigala raksasa) dan Shadowcat (kucing bayangan) disebut sebagai predator besar tanpa indikasi magis; mereka lebih soal kekuatan fisik dan kamuflase alami, serta hampir tidak mungkin dijadikan companion (terlalu buas/legendaris). Chimera Warbeast (hasil eksperimen alkimia) bukan fauna alami sehingga tidak dikategorikan dalam Kodex ensiklopedis fauna murni – ia lebih monster, agresif, dan tidak relevan sebagai companion normal.

Beberapa hewan kecil Valmoria berperan penting: Messenger Snail (siput kurir ley) – siput besar bersarang rune, memfasilitasi komunikasi telepati (mirip telepon primitif). Ia jelas magis (elemen Arcana) berkat resonansi telepati cangkangnya. Messenger Snail dijinakkan oleh penyihir dan bangsawan sebagai sahabat pengirim pesan; tingkat pelatihan mudah (hanya perlu perawatan dan lumut arcana). Perannya dalam gameplay adalah infrastruktur komunikasi jarak jauh. Selain itu, spesies hama seperti Rubah Merah Valmoria hanya bertugas mengendalikan tikus/padi, tanpa afinitas sihir, dan sangat mudah jinak (anjing menangkap rubah) sebagai companion kelas rendah. Semua hewan Valmoria saling berkaitan dengan sistem agraris: herbivora besar memelihara padang, karnivora menjaga keseimbangan, dan domestik menjadi tumpuan ekonomi (transport, makanan, bahan mentah) Valmoria.

Sylveth (Hutan Hujan Purba dan Alam Fae)

Sylveth dibalut hutan magis penuh life-mana. Spesies di sini banyak memiliki afinitas sihir. Misalnya Kelinci Peri (Tier 1, umum) memakan jamur dan buah magis, membuat dagingnya kaya mana ringan – ia berafiliasi dengan elemen kehidupan (nature). Meskipun tidak melepaskan mantra aktif, kelinci ini membantu rantai mana dengan menyebarkan benih arcana. Ia mudah diternakkan (sumber makanan predator seperti Liana Arkanum) dan sering menjadi familiar elf melalui skill Beast Handling rendah (jinak karena populasinya banyak). Permainannya: penyedia sumber daya (bulu sebagai kain kamuflase, daging mantera ringan) dan target penerbangan mage.

Menjangan Ley (Tier 3, tidak umum) adalah rusa kecil bercahaya oleh ley-lines. Hewan ini jelas berafinitas magis (elemen ley/Arcana) – tanduknya bersinar hijau-biru, dan ia “menyebarkan esensi mana lewat kotorannya”. Menjangan membantu menyuburkan tumbuhan magis sekitarnya. Jinaknya sukar (terikat habitat ley), tetapi tunduh musiman dapat dimanfaatkan (misal memanen tanduk rontok untuk tongkat sihir). Dalam game, Menjangan Ley berperan mendukung dukungan alam: bak penyokong healer aura, memperbaiki medan sihir lokal. Tidak layak sebagai tunggangan, tapi mungkin sebagai familiar druid, tingkat Beast Handling tinggi karena kecerdasannya.

Macan Kabut (Tier 6, langka) adalah harimau hutan dengan kemampuan menciptakan kabut ilusi. Ia jelas afinitas magis Illusi – kulitnya memudar dalam sihir, cakar/taring mengandung residu sihir ilusi. Kemampuan sihirnya: menciptakan kabut camouflaging dan melumpuhkan mangsa dengan racun ilusi. Beast Handling: sulit (predator apex), tidak dijinakkan secara umum. Dalam gameplay, Macan Kabut adalah musuh agresif yang sulit ditembak langsung; perannya sebagai predator bayangan menjaga populasi Menjangan dan Liana Arkanum. Karena sifatnya mistis, rumpun faksi Sylveth (druids elf) menghormatinya, membatasi pemburuan.

Kolosi Hutan (Colossus, Tier 9) adalah entitas simbiosis flora-fauna. Ia sangat magis (elemen alam/bumi) – berjalan sebagai “pohon raksasa berjalan” berpadu lumut dan flora. Kekuatan sihirnya menyapu ancaman lingkungan (menangkal orc atau pembalak). Loot-nya (heartwood dan getah kolosi) amat dicari sebagai inti artefak dan elixir, namun secara kanon tidak boleh dikumpulkan (tabu). Beast Handling: nyaris mustahil (makhluk sakral sendirian), bukan companion. Peran dalam gameplay adalah penjaga suci hutan; menjadi sumber cerita sakral Sylveth (fesakralnya ekosistem).

Unicorn Keramat (Tier 10, legendaris) adalah pemurni suci hutan. Ia berafinitas tinggi dengan elemen Cahaya/Kehidupan – tanduknya menyucikan racun jadi obat. Kemampuan magis Unicorn: penyembuhan massal, perlindungan aura suci, dan mengusir kekuatan gelap dari lingkungan. Sangat sulit dijinakkan (populasinya sangat sedikit dan dilindungi druid); hanya mungkin menjadi familiar dewa/druid terpilih dengan cost sangat tinggi. Dalam game, Unicorn adalah entitas mitologis yang menjaga ley-lines, berdampak besar sebagai ultimate healers/penolong di bentrokan besar. Faksi druid Verdance memuliakan hewan ini, dan ia merupakan simbol kuat dalam konflik “adat vs ekspansi”.

Selain itu, banyak fauna kecil lainnya di Sylveth yang berbau sihir: Lebah Mana (produksi madu ber-mana tinggi untuk ramuan), Kodok Pelangi beracun (mengendalikan hama, notasi katak beracun di Myrion), Kupu-Kupu Fae berfungsi penyerbukan tanaman arcana, dan sebagainya. Umumnya afinitas magis sederhana (elemen kehidupan/udara), dengan kemampuan pasif (menyerap atau menyalurkan sihir). Mereka mudah ditangani (banyak dijinakkan atau dibiakkan), berperan sebagai pendukung ekosistem (penyerbukan, penyebar benih, pembersih hama), dan kadang menjadi familiars tingkat rendah (misalnya Kupu-Kupu Arcana kecil sebagai pet/heraldic emblem). Burung Cendrawasih Sylveth (Tier 1, tidak umum) – burung surga warna-warni – juga memiliki sedikit siar mana (pola cerah) dan merupakan pertanda hutan sehat. Buaya Hutan Sylveth (Tier 4) adalah predator non-magis (elemen air), mengendalikan ikan dan mamalia air; bukan companion. Secara keseluruhan, fauna Sylveth menjaga keseimbangan sihir hutan: banyak spesiesnya mendaur ulang energi ley atau memurnikan mana liar, dan mereka sulit dieksploitasi (perlindungan adat elf membuatnya jago langka).

Torrak (Pegunungan Vulkanik Kering)

Torrak dihuni makhluk tahan panas. Kambing Gunung Bara misalnya (umum, Tier 2) tidak disebut punya afinitas sihir; adaptasinya fisik (elemen bumi). Demikian pula Basilisk Besi (lapisan baja mineralku) dan Naga Magma adalah predator puncak yang ber-mana karena kelahiran dari lapisan vulkanik (elemen api). Basilisk Besi berkembang secara alami dan dapat menginspeksi lingkungan – afinitasnya adalah api/besi, dengan kemampuan racun atau sangkarnya membatu (biasa temui di game sebagai monster). Naga Magma (Tier 9, Epic) dari lingkungan lava juga magis (elemen api), mampu mengeluarkan semburan lava. Keduanya sulit dijinakkan (khususnya Naga Magma, yang bersifat sangat agresif dan membutuhkan monster-slaying). Peran gamenya: boss dungeon vulkanik atau mount raksasa langka (jika dijinakkan, kesulitan Beast Handling sgt tinggi), dengan loot (sisik naga untuk armor tahan panas, dll).

Spesies lain seperti Kelelawar Gua Torrak atau Kumbang Besi Torrak hanya adaptasi biologis mineral biasa (tidak magis). Tikus Kristal (Tier 1) hidup di gua kristal mana, menunjukkan sedikit afinitas kristal/bumi (memakan mineral mana). Meskipun berkembang biak normal, populasinya tetap menjadi mangsa predator gua (misalnya Basilisk). Untuk Beast Handling, tikus ini sangat mudah ditangkap (umum), menjadi familiar laboran bagi ilmuwan minerologi, dan perannya membersihkan habitat (pemakan biji kristal sisa).

Beberapa fauna Torrak bernuansa magis ringan: Elang Bara Torrak (Tier 3) berbulu tahan api (elemen api/udara), Kuda Gunung Torrak tahan magma (kuda tahan panas). Umumnya mereka tidak memuntahkan mantra. Kelompok satwa non-magis seperti Kalajengking Bara, Badak Berzirah, atau Kelelawar Guano hanyalah fauna gurun kering (elemen tanah). Mereka bisa dijinakkan sederhana (Badak dipelihara tahan kerugian, keldorkal zilch mana). Peran mereka lebih kental di ekosistem lokal (pengendali hama, sumber bulu atau daging).

Orontes (Sungai Rawa Tropis)

Orontes adalah dunia air tawar yang luas. Salamander Sungai Kolosal (umum, Tier 6) adalah amfibi purba pemburu ikan besar; meski tidak eksplisit disebut bermana, ekosistemnya menandakan elemen air. Ia kemungkinan berafinitas air moderat (kulitnya mengeluarkan enzim pembersih air) dan berperan pemurni ekosistem. Beast Handling: sulit (amfibi raksasa liar), kecuali ditumbuhliar (hanya dikenali dalam mitologi lokal). Naga Air Orontes (Tier 8) – sebagai reptil akuatik yang dapat dijinakkan manusia – jelas bermagis air. Ia memangsa ikan besar; kemampuannya meliputi manuver di bawah air dan mungkin semburan uap (tidak dijelaskan, tetapi aligns dengan air). Dragons Orontes sering digunakan sebagai tunggangan sungai (seperti kuda nil legendaris), tetapi memerlukan Beast Handling tinggi (spesies langka dan liar). (Di game ia bisa berupa mount air atau boss naga gua.)

Buaya Garam Raksasa (Tier 7) adalah predator muara/delta; afinitas sihirnya cenderung rendah (elemen air biasa) – ia nyata di alam, buas, tapi dapat diburu/dipelihara (biasanya sulit jinak karena agresif). Sebaliknya, Naga Sungai Purba (Tier 10) adalah entitas roh naga air yang unik. Sebagai spesies legendaris, ia sangat bermana (elemen air/roh) dan dikatakan mempengaruhi arus sungai. Tidak dapat dijinakkan; lebih sebagai penjaga mitologi. Perannya secara gameplay lebih mistis (bonus area atau event bos air).

Fauna umum orontes tidak magis: Kerbau Rawa Orontes, Lumba-lumba Sungai, Ikan Air Tawar besar – tidak punya kekuatan khusus selain adaptasi air (elemen air). Mereka mudah ditangkap (untuk eko tertenak atau muatan) dan berfungsi transportasi sederhana (kuda nil sesungguhnya, kaju dan perahu). Arapaima Mana Orontes (Aripaima besar ber-mana) walau tak disebut dalam skrip, ikut menunjukkan kebergantungan elemen air/mana. Singkatnya, Orontes adalah sumber kehidupan laut tawar; banyak hewan pendukung ekonomi pangan dan transportasi (perahu besar). Elephant-esque seperti Kerbau Rawa adalah draft normatif. Ikan-ikan (emas, pari, etc.) menyediakan loot (makanan, racun, permata berlubang jarang, dll). Entitas Hydra Sungai (metafora ular air multi-kepala di catatan lain) dan monster serupa tidak diklasifikasikan sebagai fauna biologis.

Aerion (Pegunungan Tinggi dan Gurun Kering)

Aerion berisi makhluk langit dan gurun. Yang menonjol: Lembu Petir Aerion (yak berpunuk menyimpan listrik, Tier 4) berafinitas listrik/udara. Ia menghantarkan petir (elektrik) dan digunakan sebagai sumber daging/susu lapisan tinggi. Tidak ada bukti ia menyalurkan sihir aktif (afinitas terbatas pada akumulasi statik), namun ia mudah dijinakkan (kerbau peliharaan) dan berguna sebagai hewan pekerja (tahan dingin dan badai). Elang Seraph (Tier 6) adalah elang besar dengan bulu menyala (elemen udara) – kemungkinan memiliki sedikit afinitas cahaya, tetapi deskripsi tidak mendetailir magis; cenderung predator buruan udara biasa. Ia dapat ditunggangi oleh penembak jitu (kesulitan Beast Handling sedang).

Spesies ikonik lain: Manta Langit (pari raksasa melayang) dan Paus Langit (mamalia udara memakan energi awan), keduanya memiliki afinitas unik elemen udara. Mereka memakan energi atmosfer (parasit awan), berperan sebagai filter udara. Dalam lore, keduanya dianggap makhluk magis terbuka langit namun ada sedikit penjelasan sihir khusus. Tidak mungkin dijinakkan (ikan terbang menjadi legenda atau tolok ukur kekuatan – peran gameplay: wilayah terbang endgame, penjelajah udara susah). Roc Gurun (Tier 8) adalah predator gurun raksasa (mangsa unta/yak); kemungkinannya elemen udara normal (besar, terbang). Jinaknya tidak realistis; mungkin dianggap semi-elfin bagi pemain lvl tinggi sebagai mount langit dengan Beast Handling sangat sulit. Phoenix Aerion (Tier 9, Legendary) – burung api abadi – memiliki afinitas kuat elemen api (resurgen api), dapat bereinkarnasi dari abu. Phoenix dapat mengeluarkan nyala api; kemampuannya dianggap fantasi. Ia sangat sulit dijinakkan (faksi sihir api mungkin saja). Peran dalam game: ultimate pet raritas legendaris (regen hidup, flame aura).

Makhluk gurun kecil lain sebagian besar non-magis. Kalajengking Petir (tier 2) memiliki sedikit elektro, Kelinci Gurun, Unta Gurun — semua adaptasi fisik bertahan cuaca kering. Burung Hantu Gurun dan Kelabang Gurun adalah predator malam biasa (elemen udara/tanah). Mereka bisa dijinakkan (demikian banyak ditemui satwa gurun), dan peran mereka sebagai support (pengintai malam, pembersih sarang semut/hama). Singkatnya, sebagian besar fauna Aerion tidak memiliki kekuatan sihir inheren (kecuali beberapa legenda), dan lebih diakali lewat adaptasi elemental (kilat, panas).

Myrion–Umbral (Hutan Lembab & Zona Chaos)

Myrion–Umbral dicirikan oleh flora-fauna yang bersemayam di alam dan planar chaos. Beberapa spesies di sini sangat magis. Kera Arboreal Myrion (Tier 4) adalah primata yang hidup di kanopi; ia tidak disebut punya magis khusus (elemen tanah/hutan). Liana Arkanum (tanaman merambat pemangsa, Tier 6) berkemampuan memproduksi halusinogen(?), berguna mengendalikan hama. Ini memberi kesan elemen planetary/psikis – kemungkinan afinitas minor pada mana alam. Burung Cendrawasih Mana Myrion (Tier 2) disebut mirip dengan Sylveth – burung indah pengirim aura (elemen udara/cahaya), memakan buah mana. Ia bersinergi dengan alam, mudah jinak, dan dapat dijadikan companion (familiar cantik).

Fokus utama Myrion adalah predator dan fauna besar: Harimau Belantara Myrion, Behemoth Kulit Kayu, Naga Hutan Myrion, semua menunjukkan afinitas elemen alami (hutan). Misalnya Naga Hutan (Tier 9) – aligned with life/green magic – menjaga pertumbuhan magis pepohonan; sulit dijinakkan, perannya boss hutan. Rubah Bayangan Umbral (Tier 4) adalah predator hutan bayangan; afinitasnya pada chaos/entropi rendah (monster chaos minor). Ular Fasar Umbral adalah ular listrik melayang (elemen entropi listrik); Burung Hantu Umbral (Tier 6) predator gelap (elemen udara gelap). Kebanyakan makhluk Umbral (zona magis kacau) punya sedikit sihir berbau entropi, tetapi dikelompokkan sebagai fauna langka. Mereka sulit dipercaya mengajar Beast Handling — di kalangan pemain, entitas Umbral lebih dianggap musuh/mutant (beberapa diidentikasi monster).

Di bagian obscura Myrion (Arasia teks, bukan pulau), fauna savana-nya seperti Zebra Savana, Jerapah, Singa Savana hanyalah hewan tropis biasa (elemen bumi/normal), tanpa sihir. Mereka umum dijinakkan (savana Tier rendah) sebagai hewan petualangan atau simbol suku. Anjing Bayangan Myrion–Umbral dalam daftar adalah contoh monster (tidak masuk biologi biasa). Demikian pula Chimera Umbral dan Wajah Terkoyak (Tier Epic) adalah monster planar—tidak dimasukkan di sini. Kesimpulannya, fauna Myrion adalah campuran; sebagian besar predator hutan tidak berbagi kekuatan magis eksplisit, tapi terkait erat dengan kepercayaan druid ("penjaga hutan") dan sumber entropi rahasia (daerah benalu chaos). Komunitas Verdance (druids orc/elf/tanpa) memanfaatkan makhluk seperti Liana Arkanum untuk ritual, dan melindungi rantai makanan.

Kepulauan Obscura (Lautan Dalam dan Karang)

Obscura adalah habitat laut dalam penuh makhluk raksasa. Leviathan Obscura (Tier 10, legendaris) adalah paus laut kolosal penguasa perairan dalam. Ia jelas berafinitas elemen air/deep magic – dikisahkan memakan ikan paus dan menstabilkan populasi laut. Kemampuan sihirnya mungkin termasuk menimbulkan badai laut atau magnetik (tidak detil di dokumen). Tentu tidak dijinakkan; dianggap ancaman laut mutlak. Paus Abyssal Obscura (Tier 9) adalah kin-dragon leviathan, entitas magis siren. Naga Karang Obscura (Tier 7) – naga laut berburu di terumbu – juga magis (elemen air/karang); sisiknya bernoda runa. Mereka jarang muncul sebagai tantangan kelas atas.

Spesies laut biasa seperti \*Pen Penyu Galeon raksasa (Tier 7) atau Kepiting Karang Runik (Tier 2) lebih bersifat alami: kura-kura laut berperan mensetujui pulau karang (kelembagaan simbolik) dan kepiting besar penyerbuk karang magis. Keduanya memiliki afinitas rendah sihir (dasarnya elemen air dan bumi laut): mereka makhluk asli yang berkembang biak normal dan mudah ditangkap (Penyu bahkan ternak umum). Dalam gameplay, Penyu Galeon digunakan sebagai transportasi pantai (pulau hidup berimigrasi), sementara Kepiting Runik sebagai mount penjelajah pantai (skala kecil). Seekor penyu dewasa dapat membawa muatan dan dipelajari Beast Handling-nya sebagai mount (tingkat pelatihan rendah hingga sedang). Pulau Hidup Obscura – entitas mitos yang tumbuh dan berpindah – dan Hiu Karang Mana (Hiu terbesar, Tier 6) adalah langka; keduanya berpotensi memiliki kekuatan elemen tanah laut (pulau hidup ajaib, hiu dengan tubuh ber-alkimia) tetapi dokumentasi tidak spesifik. Mereka umumnya tidak dijadikan companion biasa (terlalu besar/agresif).

Spesies laut permukaan seperti Ikan Terbang Pelagus dan Kalong Obscura (bat-like, Tier 2) b

Berdasarkan deskripsi monster yang terdapat dalam dokumen, berikut adalah daftar monster beserta inferensi afinitas sihir mereka, sesuai dengan kategori elemen yang dijelaskan dalam Magic explanation.docx [cite: 1883-1946].

[cite\_start]Harap dicatat bahwa dokumen-dokumen tersebut mendefinisikan "Monster" sebagai entitas yang lahir dari anomali mana atau chaos, berbeda dari "Spesies Biologis" yang bereproduksi secara alami [cite: 1-4, 8-10, 16-17]. Daftar ini hanya mencakup makhluk yang dikategorikan sebagai "Monster".

Tier 1

\* [cite\_start]Slime Entropik: Gumpalan lendir chaos yang melarutkan materi organik.

\* Afinitas: Asam

\* Wisp Mana (Api Sesat): Bola cahaya mengambang atau bola cahaya hijau kebiruan yang merupakan manifestasi roh alam gelisah.

\* Afinitas: Kabut (Ilusi/Menyesatkan)

\* Kumbang Runik: Serangga dengan pola glyph bercahaya, lahir dari residu sihir.

\* Afinitas: (Mana/Arcana - tidak terdefinisi)

\* Kerangka Hidup / Kerangka Bersinar: Rangka tulang yang dihidupkan oleh energi necrotic atau residu ΔS (entropi).

\* Afinitas: Kegelapan

\* Mayat Terkutuk: Sosok zombie lamban tercipta dari tubuh mati tersentuh entropi.

\* Afinitas: Kegelapan

\* Mandragora (Liar): Tumbuhan akar humanoid yang menjerit melengking dan tercipta dari sihir kehidupan yang tercemar.

\* Afinitas: Kayu / Racun

\* Tikus Bara: Tikus kecil dengan ekor menyala, lahir di area berapi magis.

\* Afinitas: Api

\* Gremlin Chaos: Makhluk kerdil usil yang muncul di bengkel sihir.

\* Afinitas: Void (Chaos)

\* Kubus Gelatin: Kubus transparan dari lendir asam.

\* Afinitas: Asam

\* Peri Jahat: Peri yang korup oleh mana liar, tubuhnya bercahaya ungu pucat.

\* Afinitas: Kegelapan / Kabut

\* Elemental Bara Kecil: Makhluk elemen api mungil.

\* Afinitas: Api

\* Pacet Mana: Lintah transparan bercahaya biru yang mengisap darah kaya mana.

\* Afinitas: Air

\* Devil Debu: Pusaran debu berwujud siluet, elemental udara minor.

\* Afinitas: Udara

Tier 2

\* Imp Abyssal / Imp Magma: Iblis kecil bertanduk, menyebarkan api neraka mini atau iblis api kecil dekat lava.

\* Afinitas: Api / Kegelapan

\* Hantu Gentayangan: Entitas arwah transparan.

\* Afinitas: Kegelapan

\* Lintah Mana: Cacing berlendir yang menyedot mana.

\* Afinitas: Air

\* Bunyip: Monster rawa amfibi campuran singa laut dan reptil.

\* Afinitas: Air

\* Mimic Peti: Makhluk penyamar berbentuk peti harta karun.

\* Afinitas: Kabut (Ilusi/Penyamaran)

\* Bunga Iblis: Tanaman karnivora yang mengeluarkan aroma memikat.

\* Afinitas: Kayu / Racun

\* Elemental Angin Kecil: Pusaran angin seukuran anak kecil.

\* Afinitas: Udara

\* Tikbalang: Iblis hutan kepala kuda yang menyesatkan pelancong dengan ilusi.

\* Afinitas: Kabut (Ilusi)

\* Boneka Terkutuk: Boneka dirasuki fragmen jiwa marah.

\* Afinitas: Kegelapan

\* Gargoyle: Patung batu berwujud iblis yang hidup.

\* Afinitas: Tanah

\* Belalang Ley Raksasa: Serangga dengan pola runik, muncul dari lonjakan ley-line kehidupan.

\* Afinitas: Kayu (Kehidupan)

\* Kaktus Pengembara: Tanaman kaktus hidup dengan duri berbisa.

\* Afinitas: Kayu / Racun

\* Spirit Hutan Gelisah: Roh kecil (bola cahaya hijau) yang agresif bila ley-line terganggu.

\* Afinitas: Kayu

\* Pelaut Arwah: Hantu pelaut transparan kebiruan.

\* Afinitas: Kegelapan / Air

Tier 3

\* Anjing Bayangan: Anomali berbentuk anjing hitam legam, tubuhnya kabur bagai asap.

\* Afinitas: Kegelapan / Void

\* Ghoul Kanibal: Mayat hidup gesit pemakan daging.

\* Afinitas: Kegelapan

\* Zirah Hidup: Baju zirah ksatria kuno yang bergerak tanpa pemakai.

\* Afinitas: Logam / Kegelapan

\* Laba-laba Abyssal: Laba-laba raksasa... lahir dari retakan planar gelap.

\* Afinitas: Kegelapan / Racun

\* Elemental Bumi: Golem alami bertubuh batu dan tanah liat.

\* Afinitas: Tanah

\* Minotaur Labirin: Monster humanoid kepala banteng.

\* Afinitas: Tanah

\* Banshee: Roh wanita... tangisannya melengking.

\* Afinitas: Kegelapan / Udara

\* Siren: Makhluk perairan... suaranya memesona pelaut.

\* Afinitas: Air / Kabut (Ilusi/Pesona)

\* Belalang Neraka: Segerombolan belalang hitam legam... muncul dari asap demonic.

\* Afinitas: Api / Kegelapan

\* Kodok Spektral: Amfibi tembus pandang terbentuk dari roh air gelisah.

\* Afinitas: Air / Kegelapan

\* Fatamorgana Hidup: Ilusi oasis yang menjadi nyata sementara.

\* Afinitas: Kabut (Ilusi)

\* Tanaman Pemangsa Arkana: Tumbuhan karnivora raksasa hasil mutasi mana.

\* Afinitas: Kayu

\* Karang Hidup: Koloni karang yang menjadi organisme tunggal bergerak.

\* Afinitas: Tanah / Air

Tier 4

\* Basilisk Planar: Reptil... lahir di celah planar, tatapan atau napasnya mematungkan (gas beracun).

\* Afinitas: Tanah / Racun

\* Kelpie: Kuda air... memikat penunggang lalu menyeret mereka tenggelam.

\* Afinitas: Air / Kabut (Ilusi)

\* Mumi Terjaga: Mayat diawetkan... diselimuti kutukan... menyerang dengan racun kutukan [cite: 166-167, 1774].

\* Afinitas: Kegelapan / Racun

\* [cite\_start]Harpy: Wanita berbadan burung.

\* Afinitas: Udara

\* Camazotz: Kelelawar raksasa... menjelma dari kegelapan.

\* Afinitas: Udara / Kegelapan

\* Ogre Liar: Raksasa... muncul di zona mana liar.

\* Afinitas: Tanah

\* Troll: Raksasa... memiliki kemampuan regenerasi [cite: 174-175, 1733].

\* Afinitas: Tanah / Kayu (Regenerasi)

\* [cite\_start]Treant Jahat: Pohon hidup... tercipta saat energi alam dikorupsi entropi.

\* Afinitas: Kayu / Kegelapan

\* Ammit: Chimera (kepala buaya, badan singa, ekor kuda nil)... "pemakan jiwa".

\* Afinitas: Kegelapan

\* Gorgon (Lembu Besi): Lembu raksasa berkulit besi atau logam gelap dengan nafas gas... mematungkan.

\* Afinitas: Logam / Racun

\* Golem Pualam Arkhani / Golem Obsidian: Patung ksatria pualam atau tersusun dari pecahan obsidian.

\* Afinitas: Tanah

\* Ooze Rawa Beracun: Gumpalan cairan... melepaskan gas beracun.

\* Afinitas: Asam / Racun

\* Voidling: Makhluk kecil dari dimensi Void... siluet hitam.

\* Afinitas: Void / Kegelapan

\* Ubur-ubur Ether: Ubur-ubur raksasa... sengatnya impuls sihir... halusinasi.

\* Afinitas: Air / Kabut (Ilusi)

\* Golem Kayu Verdance: Konstruksi alamiah dari batang, lumut... terlahir ketika pohon planar terganggu.

\* Afinitas: Kayu / Tanah

Tier 5

\* Manticore (Gurun): Monster singa bersayap... ekor berduri... proyektil beracun [cite: 182-183, 1765]. [cite\_start]Varian gurun muncul spontan... terpapar entropi.

\* Afinitas: Racun / Void (Chaos)

\* Oni: Raksasa iblis... kulit merah atau biru... tanduk.

\* Afinitas: Kegelapan / Tanah

\* Wyvern Petir: Naga kecil... tubuhnya dialiri listrik... sengatan petir [cite: 186-187, 1796].

\* Afinitas: Udara / Petir

\* [cite\_start]Wendigo: Sosok humanoid... kulit pucat membeku... tercipta dari kutukan kanibalisme [cite: 188-189, 1795].

\* Afinitas: Es / Kegelapan

\* [cite\_start]Elemental Petir / Elemental Badai Pasir: Manifestasi badai petir atau badai pasir... inti kilat.

\* Afinitas: Petir / Udara

\* Wraith: Roh hitam pekat berkerudung... menyerap energi kehidupan [cite: 192-193, 1797].

\* Afinitas: Kegelapan

\* [cite\_start]Kabut Pemangsa: Awan kabut... melahap makhluk hidup dengan melarutkan dagingnya [cite: 196-197, 1798].

\* Afinitas: Kegelapan / Asam / Udara

\* [cite\_start]Ksatria Tengkorak / Ksatria Spektral: Prajurit kerangka berzirah atau arwah prajurit.

\* Afinitas: Kegelapan / Logam

\* Succubus: Iblis perempuan penggoda... menghisap energi kehidupan [cite: 200-201, 1800].

\* Afinitas: Kegelapan / Kabut (Pesona)

\* [cite\_start]Golem Penjaga Dungeon: Material mati (batu/logam) yang dihidupkan oleh Inti Dungeon.

\* Afinitas: Tanah / Logam

\* Dryad Terkorupsi: Roh pohon... ternoda energi gelap.

\* Afinitas: Kayu / Kegelapan

\* Abominasi Daging: Gumpalan berdaging... anggota tubuh acak... dijahit kembali... oleh energi abyss.

\* Afinitas: Void (Chaos)

Tier 6

\* Cerberus: Anjing neraka... tiga kepala... penjaga alam bawah [cite: 202-203, 1801].

\* Afinitas: Kegelapan / Api

\* [cite\_start]Raksasa Jurang: Aberasi raksasa mirip krustasea.

\* Afinitas: Tanah

\* Nuckelavee: Monster tanpa kulit... kuda dengan penunggang menyatu... menyebarkan wabah [cite: 206-207, 1803].

\* Afinitas: Kegelapan / Racun

\* [cite\_start]Hiu Tanah: Predator berbentuk hiu... hidup di daratan.

\* Afinitas: Tanah

\* Monster Selokan: Abominasi... gumpalan daging berlendir... lumpur asam [cite: 210-211, 1805].

\* Afinitas: Asam / Racun

\* [cite\_start]Golem Batu Purba: Golem peninggalan... terbuat dari batu besar berukir rune.

\* Afinitas: Tanah

\* Ular Laut: Ular naga laut raksasa.

\* Afinitas: Air

\* Titan Serangga: Serangga raksasa... mutasi chaos... mata berkilau hipnotis [cite: 216-217, 1807].

\* Afinitas: Void (Chaos) / Kabut (Ilusi)

\* [cite\_start]Owlbear: Gabungan beruang... dengan kepala burung hantu raksasa... hasil eksperimen magis.

\* Afinitas: Tanah / Udara

\* Hydra Sungai / Hydra Chaos: Reptil anomali berkepala banyak, kepala dapat tumbuh kembali.

\* Afinitas: Air / Racun

\* Salamander Magma: Kadal api sebesar buaya... “terlahir” dari kolam lava.

\* Afinitas: Api

\* Treant Ganas: Pohon raksasa... akibat flare chaos.

\* Afinitas: Kayu / Void (Chaos)

\* Penjaga Hutan Tersesat: Ent kuno/roh pelindung... terinfeksi percikan chaos.

\* Afinitas: Kayu / Void (Chaos)

\* Chimera Umbral: Monster fusian... lahir dari celah planar chaos.

\* Afinitas: Void (Chaos)

\* Kraken: Cumi-cumi raksasa... manifestasi chaos laut... energi abyssal.

\* Afinitas: Air / Void (Chaos)

\* Fey Liar: Peri Fae... berubah liar... menyebarkan mantra chaos.

\* Afinitas: Kabut / Void (Chaos)

Tier 7

\* Phoenix / Phoenix Abu: Burung api legendaris... beregenerasi dari abu atau termanifestasi dari asap vulkanik.

\* Afinitas: Api / Cahaya (Regenerasi)

\* Thunderbird: Burung raksasa... terbang di puncak badai mana... menciptakan guntur serta kilat [cite: 226-227, 1811].

\* Afinitas: Udara / Petir

\* [cite\_start]Rakshasa: Iblis pengubah wujud... menguasai sihir ilusi [cite: 228-229, 1812].

\* Afinitas: Kabut (Ilusi) / Kegelapan

\* [cite\_start]Aberasi Mata: Monster bulat... satu mata raksasa... banyak mata kecil di ujung tentakel... menembakkan sinar sihir berbeda [cite: 230-231, 1813].

\* Afinitas: Void (Chaos)

\* [cite\_start]Hundun: Manifestasi kekacauan... gumpalan daging besar tanpa wajah... aura chaos murni [cite: 232-233, 1813].

\* Afinitas: Void (Chaos)

\* [cite\_start]Raksasa Tulang: Raksasa undead tersusun dari ratusan tulang belulang.

\* Afinitas: Kegelapan / Tanah

\* Sphinx: Singa bersayap berwajah manusia... menyerang dengan... sihir kuno [cite: 236-237, 1733].

\* Afinitas: Tanah / Udara

\* [cite\_start]Taniwha: Naga/ular air shapeshifter... bila murka... berubah menjadi monster buas [cite: 238-239, 1757].

\* Afinitas: Air / Kabut (Ilusi)

\* [cite\_start]Umi-Bozu: Roh laut raksasa berwujud bayangan legam.

\* Afinitas: Air / Kegelapan

\* Raksasa Lumpur: Golem alami... terbuat dari lumpur hidup.

\* Afinitas: Air / Tanah

\* Cacing Pasir Kolosal: Cacing gurun raksasa... termaterialisasi dari getaran mana.

\* Afinitas: Tanah

\* Wraith Dimensi: Roh penasaran... dari Limbo... merasuk... distorsi waktu lokal [cite: 820-822, 1710-1712, 1791].

\* Afinitas: Kegelapan / Void

\* [cite\_start]Kapal Hantu Blackmoon: Kapal hantu... kru undead... muncul saat fase bulan darah [cite: 802-804, 1692-1694, 1785].

\* Afinitas: Kegelapan / Air

Tier 8

\* [cite\_start]Chimera Umbral: Monster chaos hasil fusi liar.

\* Afinitas: Void (Chaos)

\* Shoggoth: Gumpalan amorf raksasa... puluhan mata dan mulut.

\* Afinitas: Void / Asam

\* Asura: Dewa iblis perang... tiga wajah murka dan enam lengan.

\* Afinitas: Kegelapan / Api

\* Charybdis: Perwujudan pusaran air hidup.

\* Afinitas: Air / Void

\* Naga Chaos: Naga besar hasil warp entropi... napas... flame chaos [cite: 252-253, 1818].

\* Afinitas: Void / Api (Chaos)

\* [cite\_start]Orochi: Ular naga delapan kepala... setiap kepala melambangkan elemen berbeda.

\* Afinitas: Api, Air, Petir, Racun, Logam, Kayu, Cahaya, Kegelapan

\* Firaun Terkutuk: Mumi raja kuno... memanggil badai pasir dan pasukan tengkorak [cite: 257-258, 1819].

\* Afinitas: Kegelapan / Tanah / Udara

\* [cite\_start]Marilith: Jenderal iblis wanita... setengah ular dengan enam lengan.

\* Afinitas: Kegelapan / Logam

\* Grootslang: Monster gua berwujud campuran gajah dan ular raksasa.

\* Afinitas: Tanah / Air

\* Penunggang Void: Entitas penunggang kuda bayangan... prajurit chaos.

\* Afinitas: Void / Kegelapan

\* Perburuan Liar: Sekelompok penunggang fae spectral.

\* Afinitas: Kegelapan / Kabut

\* Ifrit Lord: Entitas api cerdas... portal planar api.

\* Afinitas: Api

\* Djinn Badai: Roh udara kuat... mengendalikan angin dan halilintar.

\* Afinitas: Udara / Petir

\* Elemental Kehidupan Primordial: Raksasa... bercahaya hijau... ley-line kehidupan.

\* Afinitas: Kayu / Cahaya (Kehidupan)

\* Iblis Abyssal: Entitas iblis dari dunia bawah.

\* Afinitas: Kegelapan / Api (Chaos)

Tier 9

\* Fenrir: Serigala raksasa... mitos Nordik.

\* Afinitas: Kegelapan / Es (Terkait mitologi Nordik)

\* Kraken: Cumi-cumi kolosal... manifestasi chaos laut.

\* Afinitas: Air / Void (Chaos)

\* Behemoth: Raksasa buas daratan... kulit sekeras baja [cite: 271-272, 1733].

\* Afinitas: Tanah / Logam

\* [cite\_start]Ifrit Agung: Raja elemental api.

\* Afinitas: Api

\* Balor: Iblis lord... diselubungi api dan bayangan... cambuk berapi dan pedang petir [cite: 276-277, 1793].

\* Afinitas: Api / Kegelapan / Petir

\* [cite\_start]Dracolich: Naga undead... napas maut berupa awan racun necrotic [cite: 279-280, 1774].

\* Afinitas: Kegelapan / Racun

\* [cite\_start]Leviathan Abyssal: Versi chaos dari leviathan laut... ular laut bersirip dengan rune merah menyala [cite: 281-282, 805, 1695, 1786].

\* Afinitas: Air / Void (Chaos)

\* [cite\_start]Badai Penghancur: Entitas badai hidup... mata tornado... angin topan, petir, dan hujan es [cite: 284-286, 1767].

\* Afinitas: Udara / Petir / Es

\* [cite\_start]Ziz: Burung kolosal... kepakan sayapnya mampu menciptakan badai [cite: 288-289, 1733].

\* Afinitas: Udara

\* [cite\_start]Scylla: Monster laut... enam leher panjang [cite: 290-291, 1784].

\* Afinitas: Air

\* [cite\_start]Avatar Banjir: Manifestasi roh air raksasa.

\* Afinitas: Air

\* Elemental Agung: Entitas puncak elemen murni (Api, Air, Udara, Tanah).

\* Afinitas: Api / Air / Udara / Tanah

\* Invasi Chaos Kolektif: Fenomena... banyak monster kuat muncul bersamaan [cite: 584-586].

\* Afinitas: Void (Chaos)

Tier 10

\* [cite\_start]Naga Kekosongan (Void Dragon): Naga bayangan... berasal dari kehampaan... nafasnya menghapus materi.

\* Afinitas: Void

\* Jormungandr: Ular Dunia... melingkari planet... Racunnya cukup untuk mencemari samudra [cite: 297-299, 1784].

\* Afinitas: Air / Racun

\* [cite\_start]Tarasque: Monster naga-kura... kebal terhadap segala serangan [cite: 300-301, 1733].

\* Afinitas: Tanah / Logam (Kebal)

\* [cite\_start]Typhon: Bapak segala monster... seratus kepala naga... setiap kepala dapat menyemburkan elemen berbeda [cite: 303-304, 1733].

\* Afinitas: (Semua Elemen)

\* [cite\_start]Tiamat: Dewi naga primordial... melambangkan samudra chaos... melahirkan ratusan spawn monster [cite: 306-307, 1784].

\* Afinitas: Air / Void (Chaos)

\* [cite\_start]Hekatonkheir: Raksasa mitologis... “seratus tangan”.

\* Afinitas: Tanah / Udara (Melempar batu)

\* Pelangi Serpent: Ular pelangi raksasa... roh dunia... mengukir ulang sungai dan lembah [cite: 312-314, 1757].

\* Afinitas: (Semua Elemen) / Air

\* [cite\_start]Cthulhu: Entitas kosmik... humanoid berkulit... gurita... menyebabkan kegilaan massal [cite: 315-317, 1788].

\* Afinitas: Void / Air

\* [cite\_start]Avatar Entropi Terkurung: Titan bayangan humanoid... akumulasi ΔS yang masif.

\* Afinitas: Void / Kegelapan

\* Avatar Hutan Murka: Manifestasi kolosal roh hutan... kumpulan akar, daun, dan hewan.

\* Afinitas: Kayu

\* Titan Vulkanik: Raksasa... bagian dari gunung... kulitnya berupa batu pijar retak dengan lava.

\* Afinitas: Api / Tanah

\* Leviathan Kegelapan: Monster ular laut abyssal... tersesat masuk muara Orontes.

\* Afinitas: Air / Kegelapan

\* Titan Ceroboh: Entitas badai hitam... lengan petir.

\* Afinitas: Udara / Petir / Kegelapan

\* Kolossus Verdance: Penggabungan abnormal ribuan makhluk hutan... “dewa alam sakit”.

\* Afinitas: Kayu / Void (Chaos)

\* Wajah Terkoyak: Avatar... entitas chaos tertinggi... wajah raksasa melayang.

\* Afinitas: Void

\* Horror Laut Purba: Abominasi laut... campuran ikan, kepiting, dan naga... banyak mata dan mulut.

\* Afinitas: Air / Void (Chaos)

\* Archdemon Abyssal: Iblis kelas penguasa... portal abyssal.

\* Afinitas: Kegelapan / Api (Chaos)

\* Abominasi Eldritch: Monster luar angkasa... massa tentakel, mata... non-euklidean.

\* Afinitas: Void