# Katalog Monster Mana Hearth (Tier 1–10)

Berikut adalah katalog lengkap monster di dunia **Mana Hearth**, diklasifikasikan menurut Tier (1–10) dan rarity (Common, Uncommon, Rare, Epic, Legendary, Mythic). Setiap entri mencantumkan wilayah utama kemunculan, asal-usul (spawn point), ekosistem, ciri fisik & magis, loot penting, nilai ekonomi, dampak ekologis, serta potensi kolaborasi/faksi bagi monster berintelegensi menengah-tinggi. **Monster Tier 9–10** disertai keterangan dampak destruktif besar, dan diberi tanda apakah bersifat **tunggal** (ancient/titan/avatar) atau **kolektif** (swarm/invasi chaos).

## Tier 1 – Slime Entropik (Common, wilayah: Valmoria – Dungeon Kristal)

* **Asal-Usul & Spawn:** Monster rendah ini tercipta spontan dari kelebihan **mana entropik** di lokasi tertutup seperti ruang dungeon bercelah kristal atau reruntuhan sihir. Ketika kristal dungeon tercemar entropi atau ada genangan mana liar, energi tersebut memadat menjadi slime hidup.
* **Ekosistem Asal:** Umum di **ruang bawah tanah** (katakomba kuno Valmoria, gua magis Torrak) dan area yang jarang tersentuh makhluk hidup penyerap mana. Slime entropik tidak memiliki habitat alami; ia muncul di lingkungan mana stagnan seperti lantai dungeon atau sumur rune rusak.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Berwujud gumpalan cair pekat berwarna gelap atau neon, ukuran mulai sekepal hingga sebetis orang. Tubuhnya semi-transparan dan bersifat **korosif**, melarutkan bahan organik mati maupun logam rapuh. Slime umumnya lambat bergerak, namun dapat membelah diri bila tertebas. Sifatnya agresif naluriah: menyerang apa pun yang mendekat dengan cara mengasamkan atau menjebak mangsa dalam tubuh lendirnya. Ia tidak benar-benar “hidup” secara biologis dan kerap menghilang menjadi genangan mana setelah dikalahkan.
* **Loot Penting:** **Entropic Gel** – residu lendir yang tersisa bila slime berhasil dihabisi. Gel ini menyimpan jejak mana chaos dan bahan kimia korosif lemah. Alkemis kadang memanfaatkannya sebagai komponen ramuan pelarut atau bom asam tingkat rendah. Nilai ekonominya rendah (komoditas **Common**) karena mudah diperoleh dan daya magisnya kecil.
* **Dampak Ekologis:** Slime entropik adalah anomali perusak skala kecil. Ia **bukan** bagian rantai makanan normal – hampir tak ada predator alami yang mau memakannya. Slime dapat membersihkan area dari bangkai (melarutkannya), namun juga merusak keseimbangan dengan membunuh serangga pengurai dan mikrofauna lokal. Pada dungeon aktif, munculnya slime menandakan ketidakstabilan mana; bila dibiarkan, mereka bisa memenuhi ruangan dan menciptakan zona mati beracun di sekitarnya.
* **Faksi & Kolaborasi:** Tidak relevan. Slime tidak berintelijensi; ia tidak berkelompok kecuali secara kebetulan berkumpul di satu area sumber mana. Meski demikian, kemunculan slime masif di suatu reruntuhan bisa mengindikasikan **spawn point** aktif yang lebih besar – peringatan bagi Guild Petualang untuk menyegel lokasi sebelum entitas lebih berbahaya muncul.

## Tier 2 – Ooze Beracun (Uncommon, wilayah: Torrak – Reruntuhan Tambang)

* **Asal-Usul & Spawn:** Ooze beracun merupakan varian slime berukuran lebih besar dengan konsentrasi entropi lebih tinggi. Kerap muncul di **runtuhan monolit sihir** atau **tambang kristal retak** yang melepaskan energi liar. Misalnya, di tambang bawah gunung Torrak, pecahnya batu sihir dapat menciptakan genangan cairan beracun yang spontan menyatu menjadi ooze hidup.
* **Ekosistem Asal:** Area **bawah tanah** kaya mineral dan mana, seperti gua dalam, sumur tambang terbengkalai, atau **rawa beracun**. Oozes juga ditemukan di perbatasan **Umbral Wastes** di mana tumpukan entropi mengalir ke permukaan. Habitatnya ditandai lingkungan lembap, gelap, dan stagnan dengan kadar sihir tinggi.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Ooze memiliki massa gelatin lebih besar daripada slime biasa – bisa sebesar tubuh manusia dewasa. Warnanya pekat (hijau tua, ungu, atau hitam) dengan kilau toxic. Ia mampu mengikis batu dan logam; jalur yang dilewatinya meninggalkan bekas korosi. Selain sifat asam kuat, beberapa ooze memancarkan **gas beracun** yang mematungkan atau melumpuhkan makhluk hidup di sekitarnya (mirip efek napas basilisk). Ooze bergerak lamban namun nyaris kebal senjata tebas biasa – hanya sihir atau api efektif menguapkannya.
* **Loot Penting:** **Inti Mana Liar** – sebagian ooze menyimpan inti kristal kecil di tubuhnya, sisa monolit sihir yang hancur. Inti ini mengandung mana tak murni yang dapat disuling menjadi kristal mana berkualitas rendah. Selain itu, lendirnya dapat dijadikan **asam industri** untuk melarutkan mineral (proses peleburan logam khusus memanfaatkan darah/lendir asam makhluk ini). Nilai ekonomi item ini cukup tinggi bagi Serikat Tambang dan alkemis, namun **berbahaya** diperjualbelikan bebas karena sifat korosifnya.
* **Dampak Ekologis:** Sebagai anomali, ooze beracun dapat menciptakan **zona mati** di ekosistem lokal. Ia menghabisi jamur, lumut, hingga hewan gua, menyebabkan gua menjadi steril. Lepasan gasnya bisa meresap ke tanah dan mencemari aliran air bawah tanah, membahayakan sumber air desa sekitar. Sisi “positifnya”, kemunculan ooze kadang **memaksa** penutupan tambang sementara, memberi kesempatan ekosistem pulih dari eksploitasi – ironi di mana monster justru melindungi alam dengan mengusir penambang sementara waktu.
* **Faksi & Kolaborasi:** Tidak ada. Ooze tidak memiliki kecerdasan untuk beraliansi. Namun, di lokasi planar chaos, beberapa ooze besar dapat muncul berdekatan, menciptakan kesan “koloni” yang menelan apapun di jalurnya. Jika dibiarkan terakumulasi, koloni ooze semacam ini bisa berkembang menjadi ancaman Level **Tier 5**–mengharuskan tim petualang terlatih untuk membersihkannya sebelum meluas.

## Tier 3 – Anjing Bayangan (Uncommon, wilayah: Umbral – Dataran Bayangan)

* **Asal-Usul & Spawn:** **Anjing Bayangan** adalah predator hasil retakan planar kecil di perbatasan **Umbral Wastes**. Saat malam tiba di tepian wilayah chaos, energi void merembes dan memicu manifestasi makhluk separuh bayangan. Mereka tidak dilahirkan secara biologis; kemunculannya spontan dari gumpalan kegelapan hidup ketika tirai dimensi menipis. Sering muncul berkelompok setelah peristiwa gerhana atau flare entropik skala kecil.
* **Ekosistem Asal:** Dataran buangan Umbral yang gulita, padang rumput mati, atau hutan kering di mana cahaya minim. Mereka juga menyelinap ke **bayang-bayang desa terpencil** dekat Umbral. Sebagai pemburu malam, habitat idealnya adalah area dengan banyak sudut gelap untuk bersembunyi dan **tidak ada pemangsa** lain.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Wujudnya seperti **anjing liar besar** (setinggi pinggang manusia) seluruhnya hitam legam. Tubuhnya tampak separuh berwujud, seolah diselimuti asap pekat. Mereka memiliki kemampuan **fazeshift**: dapat menghilang sejenak ke dalam bayangan dan muncul kembali di belakang mangsa. Mata berwarna merah redup, cakar dan taringnya mengandung energi void. Anjing bayangan berburu dalam **kelompok hantu** 5–6 ekor, melakukan penyergapan terkoordinasi. Meski makhluk chaos, mereka menunjukkan kecerdasan hewan tinggi – bisa mengatur posisi mengepung mangsa dengan terlatih.
* **Loot Penting:** **Kulit Bayangan** – jika berhasil dipungut (tubuhnya kerap menguap kembali ke dimensi Umbral saat mati), bulu/kulitnya terasa seperti asap padat. Kulit ini sangat dicari pembuat jubah sihir karena dapat dijadikan **Jubah Bayangan** yang menyamarkan pemakainya (membingungkan mata musuh). **Taring Void** – gigi anjing bayangan mengandung esensi void yang ketika diracik dapat menjadi jimat penebar aura takut. Semua loot ini **bernilai tinggi** di pasar gelap (Rare) karena berguna untuk stealth dan sihir kegelapan, namun ilegal diperjualbelikan terang-terangan (Barang void dikontrol ketat Ordo Mana’s Guard).
* **Dampak Ekologis:** Anjing bayangan berperan sebagai **pemangsa penyergap** di ekosistem chaos. Di **Umbral Wastes** sendiri, mereka membantu “membersihkan” bangkai atau makhluk lemah – semacam sanitasi alami di tanah chaos. Namun di luar habitatnya, kawanan ini sangat berbahaya: mereka bisa memangsa ternak dan penduduk desa dalam semalam tanpa jejak selain bayangan. Kemampuan menghapus ingatan (dari aura void) pada korban selamat juga dilaporkan, mengacaukan tatanan sosial karena orang-orang ketakutan pada “teror tak terlihat”.
* **Faksi & Kolaborasi:** Terbatas. Monster ini berkelompok dalam unit pack, tapi **tidak membentuk pasukan besar**. Mereka tak bisa dikendalikan layaknya hewan peliharaan, namun ada indikasi cultis chaos kadang memikat kawanan anjing bayangan untuk menjaga markas mereka. Jika beberapa pack bergabung (misal difasilitasi cult), ancamannya meningkat signifikan – belasan anjing bayangan yang terkoordinasi bisa menghabisi seluruh populasi desa dan akan memerlukan **koalisi pemburu** untuk menumpasnya. Kolaborasi semacam itu bisa melonjakkan ancaman ke **Tier 5–6** secara regional.

## Tier 4 – Basilisk Planar (Rare, wilayah: Torrak – Gua Dalam & Celah Planar)

* **Asal-Usul & Spawn:** **Basilisk Planar** merupakan versi anomali dari basilisk yang muncul akibat **pengaruh planar** di gua-gua pegunungan Torrak. Berbeda dengan Basilisk Besi yang berkembang biak alami, Basilisk Planar muncul spontan di dekat **kantong mana** atau **celah dimensi kecil** jauh di bawah tanah. Energi chaos menimbulkan mutasi reptil lokal atau langsung mematerialisasi basilisk dewasa utuh tanpa proses telur.
* **Ekosistem Asal:** Labirin **gua vulkanik** dan tambang dalam Torrak adalah habitat utamanya. Ia menghuni ruang dengan kandungan kristal mana tinggi atau sekitar reruntuhan **artefak kuno**. Dalam ekosistem gua, basilisk adalah **predator puncak**: memangsa hampir semua makhluk gua (kecoa raksasa, tikus kristal, hingga penambang ceroboh). Ia biasanya soliter, menjadi “raja” wilayahnya sejauh tidak ada penantang setara.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Reptil raksasa berkaki enam dengan panjang 4–5 meter. Sisiknya keras berlapis besi berkarat (**zirah logam**) yang memantulkan cahaya obor. Basilisk ini memiliki mata besar berkilau kehijauan. Tatapannya terkenal dapat **mematungkan** makhluk hidup. Secara ilmiah, efek itu berasal dari **napas gas beracun** yang dikeluarkannya – mengandung racun petrifikasi yang melumpuhkan otot dan mengeras menjadi semacam batu jika terpapar lama. Kekuatan ini menjadikannya hampir tak tersentuh; lawan yang mendekat bisa “membatu” sebelum sempat melukai tubuhnya. Basilisk planar juga sangat kuat secara fisik dan agresif mempertahankan sarangnya.
* **Loot Penting:** **Sisik Besi Basilisk** – pelat sisik logam super keras yang dapat ditempa menjadi perisai atau zirah berkualitas tinggi. **Mata Basilisk** – mengandung esensi racun petrifikasi; alkemis Torrak menggunakannya (atau kelenjar napasnya) untuk meramu senjata kimia atau panah beracun yang dapat “membekukan” anggota tubuh target. **Darah Basilisk** – bersifat asam kuat, dipakai untuk melarutkan mineral dalam peleburan logam khusus. Semua komponen ini sangat langka (Rare+) dan **bernilai strategis** tinggi: kristal basilisk dari sisiknya misalnya masuk rantai pasok industri senjata Torrak yang diekspor mahal ke Valmoria.
* **Dampak Ekologis:** Basilisk planar mengganggu keseimbangan ekosistem gua. Ia **mengintai semua makhluk** di habitatnya tanpa predator alami, sehingga berpotensi membuat beberapa spesies gua punah lokal. Di sisi lain, dengan menghabisi makhluk lemah, hanya fauna terkuat yang tersisa di wilayah tersebut – “seleksi alam chaos”. Untuk lingkungan luar, ancaman besar muncul jika basilisk keluar ke permukaan: ia dapat memangsa ternak dan menghancurkan lahan (predator sebesar ini di permukaan adalah hal asing di Torrak). Jika sampai masuk kawasan tambang aktif, basilisk bisa **menutup operasional** (para pekerja lari atau membatu), mengganggu ekonomi lokal.
* **Faksi & Kolaborasi:** Tidak ada. Basilisk adalah **makhluk soliter** dan tidak memiliki kecerdasan sosial. Ia tidak bisa dilatih atau berafiliasi dengan monster lain. Namun, karena ia menghuni gua yang sama dengan komunitas kobold atau troglodyte (misal), kadang keberadaan basilisk dimanfaatkan kelompok makhluk cerdas rendah itu sebagai “penjaga alami” sarang mereka. Jika skenario ini terjadi, para humanoid liar bisa memprovokasi basilisk ke permukaan sebagai **senjata biologis** terhadap pemukim. Kolaborasi tak langsung ini dapat menjadikan basilisk ancaman Level **Tier 6–7** bagi kota pertambangan, memaksa pasukan dwarf dan petualang bersekutu untuk menumpasnya.

## Tier 5 – Golem Penjaga Dungeon (Rare, wilayah: Valmoria – Reruntuhan Kuno)

* **Asal-Usul & Spawn:** **Golem** tercipta bukan dari daging, tapi dari material mati yang dihidupkan oleh **Inti Dungeon**. Dalam banyak **dungeon kuno**, terdapat kristal sihir pusat yang menyerap mana dari ley-line. Ketika energi terkumpul melampaui ambang, kristal ini dapat **mematerialisasi penjaga** untuk melindungi dirinya. Golem biasanya “lahir” seketika saat dungeon diusik, disusun dari batu, logam, atau tanah liat sekitar oleh kehendak sihir inti dungeon.
* **Ekosistem Asal:** **Tidak ber-ekosistem** alami – habitatnya terbatas pada ruangan dungeon, kuil kuno, atau menara sihir yang ditinggalkan. Di Valmoria, misalnya, katakomba purba peninggalan Dinasti Arkhani sering menyimpan inti kristal tersembunyi; golem batu tiba-tiba aktif ketika penjarah masuk. Golem tidak keluar dari lokasi spawn-nya kecuali didorong perintah magis tertentu, sehingga dampaknya sangat lokal.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Golem berwujud **patung hidup**: tubuh humanoid besar (2–3 meter) terbuat dari batu padas, logam berukir rune, atau kombinasi material robust. Gerakannya kaku namun sangat kuat dan nyaris tak merasakan sakit. Sebagian besar golem bersifat **tanpa pikiran (mindless)** – hanya mengikuti instruksi sederhana yang tertanam oleh inti (misal: usir atau bunuh penyusup). Ada golem dengan rune kompleks yang mampu merespons perintah lisan pemilik dungeon. Golem tidak terpengaruh serangan tajam atau racun; hanya hantaman berat atau sihir penghancur yang efektif. Sifat magis: beberapa golem memiliki **rune self-repair**, menyerap mana ruangan untuk memperbaiki retak di tubuhnya seiring waktu.
* **Loot Penting:** **Inti Mana** – sering ditemukan di dada golem berupa kristal bercahaya. Inti ini merupakan fokus sihir yang menggerakkan golem, sangat berharga sebagai baterai mana atau komponen automaton. Nilainya tinggi (Epic untuk inti besar) karena dapat dipasang ulang ke mesin magitek lain. Selain itu, tubuh golem menyimpan **material bangunan berkualitas** (batu rune, logam langka) yang bisa dipungut setelah hancur. Meski bukan “loot” tradisional, penghancuran golem juga membuka akses ke **harta dungeon** yang dijaganya (artefak, emas, dsb.), menjadikannya sasaran para petualang.
* **Nilai Ekonomi:** Inti dan bahan golem tidak diperdagangkan bebas karena dianggap berbahaya – ada risiko curse atau aktivasi tak sengaja. Namun, akademi sihir dan guild insinyur sangat berminat meneliti inti golem, kadang membelinya via kontrak resmi. Material rune dari golem bisa dilebur untuk membuat **fabrikasi magitek**; Serikat Ghar-Karn di Torrak misalnya memanfaatkan reruntuhan golem untuk menciptakan mesin perang.
* **Dampak Ekologis:** Golem sebagai entitas buatan tidak memiliki dampak ekologis layaknya makhluk hidup – ia tidak makan, tidak berkembang biak. Namun kemunculannya menandai **ancaman lokal**: suatu dungeon aktif kembali. Jika golem keluar dari dungeon (contoh ekstrem: inti dungeon berpindah atau corrupted), golem dapat menjadi malapetaka bagi desa terdekat, merobohkan hutan atau bangunan tanpa tujuan jelas. Untungnya, hal ini jarang terjadi.
* **Faksi & Kolaborasi:** Terprogram. Golem tidak punya kemauan sendiri untuk berkolaborasi. Kecerdasannya rendah, sebatas perintah tunggal: misal “lindungi ruangan ini”. Namun, **faksi kultus atau penyihir jahat** bisa mengambil alih atau menciptakan golem dalam jumlah banyak sebagai pasukan. Jika satu kelompok berhasil memprogram sejumlah golem dungeon menjadi tentara, mereka bisa membentuk **unit golem** yang terkoordinasi. Pasukan golem seperti ini merupakan ancaman **Tier 9** dalam skala perang (golem berlapis baja sulit dihentikan formasi infanteri biasa). Koalisi kerajaan kemungkinan dibutuhkan untuk melumpuhkan produksi golem masal semacam itu.

## Tier 6 – Hydra Sungai (Epic, wilayah: Orontes – Rawa Delta)

* **Asal-Usul & Spawn:** **Hydra** Sungai adalah monster anomali yang muncul di **rawa terpencil** Orontes akibat konsentrasi mana air dan entropi alam tinggi. Ia bukan hasil evolusi normal (tak ada hewan lain berfisik serupa); legenda menyatakan hydra “lahir” ketika sebuah **sumur ley-line di rawa** meluap dan memadatkan energi chaos menjadi telur hydra. Beberapa hydra juga dipercaya berasal dari inti dungeon rawa yang menginkubasi monster pelindung.
* **Ekosistem Asal:** Rawa, delta sungai, dan **hutan bakau** adalah habitatnya. Hydra berdiam di kubangan berlumpur dalam, jauh dari jangkauan manusia. Secara ekologis, ia menjadi **super-predator** puncak di lingkungan rawa: memangsa ikan besar, buaya, bahkan predator lain. Uniknya, keberadaan hydra membantu menjaga inti rawa tetap liar – mencegah penjelajah atau spesies asing mengusik kedalaman habitat tersebut.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Hidra berupa **reptil amfibi raksasa** bertubuh panjang (10+ meter) dengan banyak kepala. Umumnya ia memiliki 5–7 kepala ular/nenek sihir yang masing-masing dapat menyemburkan **racun mematikan**. Jika satu kepala terpenggal, akan tumbuh kepala baru – kemampuan regeneratif tinggi ini membuat hydra nyaris tak bisa dibunuh dengan serangan biasa. Kulitnya bersisik tebal dan berlendir racun, menambah pertahanan. Hydra cukup cerdas secara naluriah: ia tidak menyerang pemangsa selevel naga, lebih suka berdiam di teritori. Namun saat kelaparan, hydra **bergerak keluar rawa** mendekati desa tepi sungai, mengamuk memangsa ternak dan makhluk apapun di jalurnya.
* **Loot Penting:** **Racun Hydra** – sangat kuat, cukup setetes pada senjata bisa melumpuhkan banyak musuh. Racun ini bernilai tinggi bagi militer (senjata perang) namun sulit diperoleh dan butuh ahli racun untuk menstabilkannya. **Darah & Hati Hydra** – jika diolah benar, menjadi eliksir regenerasi yang dapat menyembuhkan luka berat secara ajaib. **Sisik Hydra** – keras dan memiliki sifat regeneratif (hidup), namun cepat membusuk di luar tubuh hydra sehingga jarang dimanfaatkan. Semua loot hydra dikategorikan **Epic** dan diperdagangkan terbatas. Racun hydra, misalnya, diekspor Orontes sebagai komoditas **niche** bernilai tinggi dalam pasar gelap.
* **Dampak Ekologis:** Dalam habitat aslinya, hydra berperan mirip “penjaga rawa”. Ia memastikan **rawa terdalam tetap liar** dengan menghalau campur tangan luar. Namun, begitu keluar ke ekosistem sekitarnya, hydra menjadi bencana: menyebarkan racun di air sungai, memangsa hewan ternak dan wildlife tanpa pandang bulu, dan bisa mengubah lahan subur jadi kubangan beracun. Kasus hydra mendekati pemukiman Orontes selalu berujung **malapetaka** ekologis dan ekonomi lokal, karena mengganggu siklus irigasi dan menyebarkan wabah di air.
* **Faksi & Kolaborasi:** Terisolasi. Hydra bukan makhluk sosial dan tidak berkoalisi dengan monster lain. Kecerdasannya terbatas, sehingga tidak bisa dilatih kecuali mungkin oleh sihir pengendali. Dalam beberapa kultus gelap Orontes, ada usaha menjadikan hydra sebagai **totem**: cultis memberi makan hydra agar tetap di area tertentu sebagai penjaga alam terlarang. Jika beberapa hydra muncul bersamaan (misal di beberapa rawa berdekatan akibat anomali cuaca), efeknya mirip **wabah monster**: Ordo Mana’s Guard dan kerajaan setempat terpaksa bekerja sama melakukan karantina dan perburuan serentak untuk mencegah bencana lebih luas.

## Tier 7 – Chimera Umbral (Epic, wilayah: Umbral – Zona Chaos)

* **Asal-Usul & Spawn:** **Chimera** Umbral tercipta langsung dari paparan **sihir planar chaos** di **Umbral Wastes**. Setiap kali terjadi flare besar pada ley-line chaos, atau ketika retakan dimensi kacau terbuka, energi tersebut mem-“fusi” berbagai makhluk menjadi satu kesatuan tak wajar. Chimera tidak berkembang biak; mereka muncul dewasa dan unik satu sama lain sebagai abominasi sekali jadi.
* **Ekosistem Asal:** Wilayah **chaos Umbral** yang tandus dan penuh anomali merupakan “habitat” chimera, meski sebenarnya mereka tidak memiliki ekosistem stabil. Chimera biasanya segera menguasai area di sekitar spawn mereka sebagai predator terkuat. Mereka memangsa semua yang ada, termasuk monster lain, sehingga sedikit sekali makhluk selain chimera yang bertahan di zona munculnya. Kadang chimera merambah keluar Umbral menuju perbatasan Myrion atau Valmoria saat didorong insting liar atau tarikan flare entropi.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Chimera adalah **monster fusi kacau** – tubuhnya merupakan gabungan bagian berbagai hewan yang dijahit secara alamiah oleh kekacauan. Contoh umum: tubuh singa bersayap kelelawar, berekor ular berbisa, dengan beberapa kepala (misal kepala serigala dan naga kecil) di satu tubuh. Tiap chimera berbeda; tidak ada dua yang persis sama. **Sifatnya sangat agresif dan tidak terduga** – mereka tidak memiliki naluri ekosistem normal, hanya dorongan membunuh dan bertahan hidup di tengah kekacauan. Menariknya, di zona chaos, chimera justru berfungsi semacam populasi control: ia akan memangsa makhluk apapun di sekitarnya sehingga yang tersisa hanya yang paling kuat (survival of the fittest ekstrem). Chimera memiliki kekuatan fisik besar, bisa terbang (jika bersayap), nafas api/racun (jika bagian tubuh naga/ular), dan daya tahan tinggi terhadap sihir biasa karena tubuhnya terdistorsi.
* **Loot Penting:** Hampir seluruh bagian tubuh chimera mengandung **residu chaos** tinggi. Daging dan darahnya beracun bagi makhluk normal, sehingga tidak berguna. **Jantung Chimera** – inilah loot paling dicari; tepat pada saat chimera mati, di jantungnya terbentuk **Kristal Void** sangat kuat. Kristal ini bisa digunakan sebagai inti pembuatan artefak chaos atau bahan bakar sihir gelap tingkat tinggi. **Tulang & Tanduk** – tulang chimera kadang stabil meski diselimuti chaos; tanduk atau taringnya dapat diolah jadi komponen tongkat sihir hitam. Semua loot chimera **ilegal** dan berbahaya – perdagangannya hanya terjadi di pasar gelap Obscura melalui kolektor cult, dengan harga selangit.
* **Dampak Ekologis:** Kemunculan chimera menandakan **destabilisasi lingkungan** akut. Mereka menghancurkan tatanan alam: rantai makanan di zona tersebut putus total, karena chimera memangsa **segala sesuatu**, bahkan tumbuhan sering mati terpapar aura chaos-nya. Wilayah yang dilalui chimera ibarat dilanda bencana alam; tak ada yang tumbuh normal di sana selama entropi belum hilang. Kabar baiknya, chimera biasanya tidak bertahan lama di satu tempat – entropi tubuhnya membuatnya tidak stabil dan bisa mati sendiri atau lenyap kembali ke dimensi lain setelah beberapa waktu. Namun sebelum lenyap, ia bisa menyebabkan kerusakan besar secara acak.
* **Faksi & Kolaborasi:** Sangat terbatas. Chimera **tidak tunduk** pada makhluk lain, juga tidak berkelompok satu sama lain – mereka cenderung saling membunuh bila bertemu. Walau demikian, **fenomena khusus** bisa membuat chimera seolah bergerombol: saat terjadi flare chaos besar, **beberapa chimera dapat muncul serentak** dan langsung menyerbu keluar dari Umbral secara bersamaan. Ini bukan kerja sama, melainkan invasi spontan banyak monster kuat sekaligus. Peristiwa semacam ini jelas dapat meningkatkan ancaman ke level tertinggi. (Lihat **Tier 9** di bawah untuk skenario invasi chaos kolektif.)

## Tier 8 – Leviathan Abyssal (Epic, wilayah: Obscura – Samudra Pelagis)

* **Asal-Usul & Spawn:** Istilah **Leviathan** merujuk pada berbagai monster laut raksasa yang menghuni palung terdalam **Kepulauan Obscura**. Kebanyakan leviathan berkembang biak secara alami (spesies biologis purba), namun disebut “abyssal” karena ukuran dan kekuatan mereka luar biasa hingga melampaui ekosistem normal. Beberapa legenda pelaut Obscura menyebut saat konstelasi bintang tertentu, **portal abyss** di dasar laut terbuka dan leviathan baru merangkak keluar dari kedalaman. Artinya, ada kemungkinan sebagian leviathan merupakan **spawn planar laut**, bukan sekadar fauna biasa.
* **Ekosistem Asal:** **Laut lepas Obscura** dan Samudra Pelagus. Leviathan menghuni zona palung abyssal di mana konsentrasi mana bawah laut tinggi dan cahaya nyaris tak ada. Mereka menjadi **predator apex samudra** – memangsa ikan paus, hiu raksasa, bahkan saling memangsa antar leviathan. Rantai makanan laut di Obscura berjenjang panjang; leviathan berada di puncaknya, menjaga populasi hewan laut besar tetap seimbang dengan memangsa yang terlemah.
* **Ciri Fisik & Sifat:** Setiap leviathan berbeda spesies, namun semuanya **berukuran kolosal** (panjang puluhan meter). Contoh leviathan yang tercatat: **ular laut** lebih dari 50 m, **cumi-cumi kolosal** penghancur kapal, **hiu purba sebesar galleon**, atau ikan raksasa mirip naga laut yang menyemburkan api biru. Mereka umumnya soliter, mengarungi laut dalam sendiri dan hanya muncul ke permukaan saat memangsa atau terusik badai mana. Leviathan sangat kuat – kulit bersisik tebal, daya hancur besar (mampu menenggelamkan kapal besar). Beberapa memiliki kemampuan magis: misal napas api, semburan tinta yang menyebabkan ilusi, atau gema sonar yang memicu kegilaan. Meski merupakan hewan (bukan entitas chaos murni), usia mereka sangat panjang dan tercatat dalam mitos bahari.
* **Loot Penting:** **Minyak Abyssal** – dihasilkan dari lemak leviathan, merupakan bahan bakar dan komponen alkimia bernilai tinggi. Liga ShatterChain (konfederasi bajak laut Obscura) terkenal nekad memburu leviathan demi minyak ini, walau risikonya besar. **Sisik Raksasa & Tulang** – sisik leviathan bisa dipakai membuat armor kapal atau perisai raksasa; tulangnya ringan dan kuat untuk kontruksi magis. **Organ Abyssal** – jantung atau mata leviathan menyimpan mana laut pekat; suku bawah laut menukarnya untuk sihir cuaca dan artefak laut. Semua hasil leviathan **sangat mahal** di pasar (Epic), namun perdagangannya dikendalikan kaum pelaut dan bangsa bawah laut.
* **Dampak Ekologis:** Leviathan ibarat **penyeimbang alami** samudra. Dengan memangsa predator besar lain, mereka mencegah ledakan populasi yang bisa menghabiskan ikan kecil berlebih. Namun, bila ada leviathan mendekati jalur pelayaran, ia menjadi ancaman besar. Banyak kota pelabuhan hancur dalam sejarah karena seekor leviathan tersasar ke teluk dangkal. Bangkai leviathan yang terdampar pun berdampak ekologis: membanjiri pantai dengan biomassa asing, menarik predator lain, dan menyebarkan parasit abyssal ke ekosistem lokal. Meskipun demikian, sebagian masyarakat Obscura justru memandang leviathan dengan hormat – sebagai ujian alam. Mereka percaya intervensi berlebihan (misal membunuh semua leviathan) justru merusak siklus laut.
* **Faksi & Kolaborasi:** Soliter. Leviathan tidak berkoloni atau membentuk kawanan. Kecerdasan hewani mereka tidak memungkinkan kerjasama strategis. Yang pernah terjadi adalah **invasi spontan**: contohnya, gempa mana memicu dua leviathan keluar permukaan sekaligus, terlihat seperti mereka “bekerja sama” menghancurkan armada laut – padahal murni kebetulan alam. Dalam situasi ekstrem di mana beberapa leviathan muncul berdekatan, **kerajaan pesisir terpaksa beraliansi** untuk mengerahkan gabungan armada dan penyihir cuaca demi mengusir atau membunuh mereka. Peristiwa langka ini digolongkan ancaman **Tier 9** bagi peradaban maritim.

## Tier 9 – Invasi Chaos Kolektif (Legendary, ***kolektif***, wilayah: Umbral/Planar)

* **Asal-Usul & Skala:** **Invasi Chaos** merupakan fenomena monster kolektif kelas tertinggi. Ini terjadi ketika **flare ley-line chaos besar** atau peristiwa planar membuka gerbang lebar, sehingga banyak monster kuat muncul **bersamaan** dan bertindak laksana pasukan spontan. Contoh historis: di perbatasan Umbral pernah tercatat beberapa **Chimera Umbral** muncul serentak dan langsung menyapu area sekitar sebagai gerombolan liar. Juga, kultus gila pernah berhasil menipiskan batas dimensi sehingga puluhan iblis abyssal merangsek keluar sekaligus. Invasi semacam ini bukan invasi terorganisir layaknya tentara dengan komando, tetapi kumpulan anomali yang **muncul bersamaan** bagaikan badai monster.
* **Komposisi & Ciri:** Tergantung lokasi dan jenis planar breach, invasi chaos bisa terdiri dari berbagai monster Tier menengah-tinggi yang biasanya muncul sendiri-sendiri. Misal: kombinasi 3–5 chimera (Tier 7) bersama selusin anjing bayangan (Tier 3) dan makhluk chaos lain serentak keluar dari portal Umbral. Meskipun tiap individu monster tidak berkoordinasi, jumlah dan variasi ini membuat mereka **melengkapi** satu sama lain secara natural dalam menghancurkan area. Serbuan massal monster tingkat tinggi jelas **mengguncang wilayah** yang luas. Kota-kota kecil bisa musnah dalam hitungan hari jika berada di jalur invasi.
* **Dampak Destruktif:** **Sangat katastrofik.** Invasi chaos berskala besar mampu mengguncang satu **region** atau benua kecil. Selain kerusakan langsung (permukiman hancur, populasi tewas), ada dampak jangka panjang: wilayah yang dilalui menjadi zona entropi tinggi (rawan spawn monster lanjutan), gagal panen dan wabah karena ekosistem hancur, serta **krisis politik** akibat hilangnya kontrol pemerintah lokal. Acap kali, invasi monster memaksa kerajaan-kerajaan yang berseteru sekalipun bersekutu sementara demi bertahan hidup. Contohnya, ketika “Serbuan Chimera Kembar” terjadi, Kerajaan Valmoria terpaksa mengirim ksatria elit membantu Druid Myrion menahan gelombang chaos agar tidak meluas – sebuah aliansi langka lintas budaya.
* **Penanganan & Loot:** Berbeda dari monster individual, **loot** bukan fokus utama di tengah invasi. Meski tiap chimera atau iblis yang gugur mungkin menjatuhkan komponen berharga (kristal void, taring chaos, dsb.), prioritas pihak beradab adalah **mengakhiri invasi**. Setelah reda, tim khusus mungkin memanen bagian-bagian monster untuk diamankan atau dimusnahkan. Nilai ekonominya sekunder dan sering kali disertai kutukan entropik. Namun, kemenangan melawan invasi biasanya melambungkan **reputasi** para pahlawan dan kerajaan terlibat – inilah “loot” sosial-politik yang tidak ternilai.
* **Catatan:** Monster kolektif Tier 9 ini bersifat **LEGENDARY** karena kejadiannya amat langka dan melegenda dalam catatan sejarah. Meskipun tidak ada pemimpin tunggal, kadang narasi rakyat mempersonifikasikan invasi ini sebagai satu entitas (“Gerombolan Hitam”, “Murka Umbral” dll.). Menghadapi ancaman ini membutuhkan **koalisi global** dan sering turut melibatkan ordo penjaga Mana Hearth secara langsung.

## Tier 10 – Naga Kekosongan (Mythic, ***tunggal***, wilayah: Umbral – Avatar Chaos)

* **Asal-Usul & Status:** **Naga Kekosongan (Void Dragon)** adalah monster tunggal kelas tertinggi yang eksistensinya nyaris **mitos**. Ia bukan berasal dari dunia fana ini – melainkan entitas planar bayangan yang hanya muncul jika tirai realitas sangat lemah. Menurut mitos Umbral, naga ini muncul saat **gerhana total** di atas padang gurun Umbral: separuh tubuhnya berada di dunia, separuh lagi di dimensi Void. Ia mungkin “tertidur” di balik celah dimensi, dan hanya bangkit jika **diseru oleh cult fanatik** atau terjadi anomali kosmik besar.
* **Ekosistem Asal:** Tidak ada ekosistem natural yang mampu menampung naga kekosongan – ia ibarat **penyakit luar angkasa** bagi alam. Munculnya selalu di wilayah chaos (Umbral Wastes), karena hanya di sana batas realitas cukup lemah. Begitu hadir, naga ini bergerak melintasi langit bebas; benua manapun di bawah lintasannya bisa terdampak. Ia tidak “mendiami” habitat, melainkan berpindah seperti badai kiamat sampai menghilang kembali.
* **Ciri Fisik & Kekuatan:** Ukurannya **kolosal** melampaui naga apapun; panjang tubuhnya dikisahkan sejauh bayangan gerhana di tanah. Sisiknya hitam pekat dengan aura void berkilauan bintang. Kemampuan utamanya adalah **penghapusan eksistensi**: di mana pun ia terbang melintas, **realitas retak**. Tanaman layu seketika, air menguap menjadi kehampaan, makhluk hidup kehilangan ingatan atau hilang jiwa tanpa sebab jelas. Naga ini juga dapat menyemburkan napas kekosongan – bukan api, melainkan ketiadaan yang melenyapkan apapun yang tertimpa. Ia kebal terhadap semua senjata fana; konon hanya ritual penyegelan paling sakral yang bisa mengusirnya.
* **Loot Penting:** Hampir mustahil mendapatkan loot, karena tubuh naga kekosongan **lenyap kembali ke Void** saat dikalahkan atau saat gerhana usai. Satu-satunya jejak adalah kemungkinan lepasnya **Sisik Void**: sisik berwarna hitam absolut yang kadang tertinggal setelah pertarungan. Artefak ini mengandung kehampaan murni – sangat berbahaya namun bisa dijadikan komponen sihir pemusnah terkuat. Hanya tokoh legenda yang pernah memegang sisik ini; kerajaan pun menganggapnya **barang terlarang** saking destruktifnya. Bisa dikatakan loot naga kekosongan **tak ternilai** harganya, setara harta seluruh kerajaan, namun nyaris tidak pernah masuk perdagangan (penyimpanannya pun dianggap mengundang kutukan).
* **Dampak Destruktif:** Naga kekosongan adalah ancaman **eksistensial**. Satu kemunculannya saja dapat mengguncang **seluruh dunia**. Wilayah yang dilaluinya berubah jadi tanah mati: hutan gugur dalam sehari, sungai menghilang seakan tidak pernah ada, dan populasi makhluk hidup anjlok drastis (musnah atau trauma kehilangan ingatan). Secara politis, kemunculan naga ini otomatis **mengakhiri peperangan** apapun yang tengah berlangsung – semua faksi akan beralih fokus untuk bertahan hidup. Kerajaan-kerajaan dan ras berbeda terpaksa **bersatu** di bawah koordinasi Ordo Mana’s Guard untuk melakukan ritual penyegelan atau minimal mengarantina zona lintasan naga. Dampak ekologis jangka panjang bisa berlangsung ratusan tahun: area bekas dilalui naga menjadi zona entropi/kekosongan yang sulit dipulihkan.
* **Faksi & Kolaborasi:** N/A (tunggal). Naga kekosongan **merupakan avatar chaos tunggal**. Ia tidak memimpin monster lain – justru kemunculannya membuat monster chaos lain **lari atau lenyap** karena kalah dominasi. Satu-satunya “kolaborator” naga ini hanyalah para **kultus gila** yang mencoba memanggilnya ke dunia. Kelompok fanatik Umbral, misalnya, pernah berusaha mengorbankan satu kota untuk membuka portal bagi naga void (untung digagalkan Ordo). Jika upaya semacam itu berhasil, naga kekosongan yang bangkit bersama pasukan cultist fanatik di sekitarnya jelas menjadi ancaman **Tier 10++** – skenario kiamat di mana tidak hanya alam yang hancur, tetapi tatanan peradaban pun bisa runtuh total.

**Sumber:** Monster dan spesies dunia Mana Hearth berdasarkan dokumen Worldbuilding dan Species Mana Hearth yang disediakan, termasuk deskripsi rinci setiap entitas dan fenomena ekologi-mana terkait, serta catatan Ordo Mana tentang ancaman planar. Semua informasi di atas telah disusun ulang secara terstruktur sesuai sistem tier 1–10 dan klasifikasi rarity (Common–Mythic) untuk memudahkan pemahaman.