# Atlas Geopolitik dan Budaya Dunia 5× Bumi

## Pendahuluan

Dunia fiksi ini berukuran sekitar **5 kali luas permukaan Bumi**, dengan lima benua utama dan satu superkontinen, dikelilingi jutaan pulau kecil. Fondasi kosmologinya unik: inti planet mengandung Mana Hearth yang memancarkan energi lewat jaringan ley-line, memungkinkan **sihir** dan ekologi magis berkembang. Skala yang luar biasa besar menciptakan geografi ekstrem dan “Tirani Jarak”: perjalanan antarbenua memakan waktu berbulan-bulan hingga tahunan, sehingga kekuatan politik tumbuh sebagai **“Kekaisaran Rute”** yang menguasai jalur transportasi (laut, sungai, udara, atau ley-line) daripada wilayah daratan luas. Kondisi ini mendorong ekonomi lokal dan fragmentasi politik; blokade rute lebih efektif daripada invasi teritorial langsung dalam menentukan kekuasaan. Setiap benua memiliki ciri geografis, iklim, dan sumber daya khas, membentuk peradaban yang berbeda namun saling terhubung lewat jaringan perdagangan dan sihir. Berikut disajikan atlas geopolitik dan budaya dunia ini, mencakup distribusi permukiman, kerajaan di tiap wilayah, kekuatan maritim, subfaksi berbudaya unik, serta musim dan pengaruhnya, dengan segala keputusan dikaitkan logis pada kondisi geografi, iklim, medan, dan sistem ekonomi dunia.

## Distribusi Kota dan Permukiman Global

Penduduk dunia tersebar di permukiman yang ukurannya bervariasi, dari **kota metropolitan** yang menjadi pusat perdagangan hingga desa terpencil. Mengingat skala planet yang 5× Bumi dan sifat terfragmentasi geografisnya, jumlah permukiman sangat besar namun terkonsentrasi di daerah yang **strategis secara ekonomi** (dekat rute perdagangan, muara sungai, simpul ley-line) dan **layak huni** (iklim mendukung, tanah subur, akses air). Kota-kota besar biasanya tumbuh di **node ley-line** – titik simpul energi magis planet – karena lokasi ini menjanjikan keunggulan dalam sihir dan teknologi, mirip dengan perebutan sumber daya. Selain itu, kota besar cenderung berlokasi di pelabuhan alami, pertemuan sungai, atau persimpangan rute karavan, sejalan dengan konsep “siapa menguasai pelabuhan/koridor/ley, dia menguasai pendapatan”. Sementara itu, pedesaan dan desa-desa tumbuh di sekitar lahan subur, oasis, hutan berlimpah hasil, atau tambang, menopang populasi lokal.

**Tabel 1.** Perkiraan jumlah **kota besar**, **kota kecil**, dan **desa** di tiap benua/wilayah dunia (menggambarkan skala relatif, bukan angka pasti mutlak):

| **Benua/Wilayah** | **Kota Besar (metropolitan)** | **Kota Kecil (kota dagang/pertanian)** | **Desa (pemukiman rural)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Valmoria** (sedang/subtropis) | ~8–10 kota besar | ~50 kota kecil | Ratusan (≈500) desa |
| **Sylveth** (hutan purba) | ~4 kota besar | ~20 kota kecil | Ratusan (≈200) desa |
| **Torrak** (pegunungan) | ~3 kota besar | ~15 kota kecil | Ratusan (≈100) desa/klan |
| **Orontes** (dataran sungai) | ~6 kota besar | ~40 kota kecil | Ratusan (≈400) desa |
| **Aerion** (dataran tinggi kering) | ~2 kota besar | ~10 kota kecil | Puluhan (≈50) desa/karavan |
| **Myrion Verdance** (superkontinen timur) | ~5 kota besar | ~30 kota kecil | Ratusan (≈300) desa/suku |
| **Umbral Wastes** (superkontinen barat) | ~0 kota besar | ~3 kota kecil | Sangat sedikit (enklave terpencil) |
| **Obscura Archipelago** (mega-kepulauan selatan) | ~1 kota besar | ~20 kota kecil | Ratusan (≈300) desa/pulau |
| **Sabuk Pelagus** (rantai pulau ekuator) | ~0 kota besar | ~10–15 kota kecil | Ratusan (≈500) desa/suku |

Keterangan: “Kota besar” meliputi ibu kota kerajaan atau pusat perdagangan utama dengan populasi sangat tinggi dan fasilitas maju (contoh: **Arkhaven** di Valmoria). “Kota kecil” mencakup kota dagang regional, pelabuhan menengah, atau kota pertanian/pertambangan penting. “Desa” mencakup permukiman pedesaan, kampung suku, komunitas pulau kecil, hingga pos luar yang terpencil. Angka di atas bersifat estimasi untuk memberi skala; dunia ini sangat luas sehingga **ribuan desa** tersebar di berbagai pelosok, khususnya di lembah subur dan pesisir, sementara area ekstrem (gurun supermasif, tundra, anomali planar Umbral) hampir tak berpenghuni permanen.

**Pola persebaran:** Valmoria memiliki urbanisasi tertinggi, dengan banyak kota pesisir dan pedalaman subur – didorong oleh pertanian gandum melimpah dan statusnya sebagai jantung ekonomi dunia. Sylveth cenderung memiliki lebih sedikit kota besar karena bangsa Elf dan Fae hidup selaras hutan; permukiman mereka seperti **kota kanopi** tersembunyi di pepohonan raksasa. Torrak yang bergunung-gunung memiliki kota benteng pertambangan yang terpisah jauh satu sama lain, dengan desa jarang di lembah terpencil. Orontes, dengan delta sungai raksasa, dipenuhi jaringan **kota pelabuhan sungai** dan desa agraris di sepanjang irigasi naga. Aerion memiliki sedikit kota karena lingkungannya tandus; pemukiman terkonsentrasi di oasis dataran tinggi atau sekitar menara zeppelin Ordo Ketinggian. Di superkontinen Myrion–Umbral, sisi timur (Myrion) memiliki beberapa kota suku dan katedral druid, sementara sisi barat (Umbral) hampir tak memiliki kota permanen akibat kondisi planar kacau. Kepulauan Obscura ditandai oleh **kota pelabuhan bebas** ala bajak laut – misalnya **Seafir**, pusat pasar gelap dan perekrutan tentara bayaran – serta ratusan desa nelayan di pulau-pulau kecil. Sabuk Pelagus, meskipun memiliki ribuan pulau, kebanyakan dihuni komunitas kecil; nyaris tak ada kota besar karena wilayah ini berfungsi lebih sebagai titik singgah maritim di tengah samudra daripada pusat populasi permanen.

Perbedaan distribusi ini sangat dipengaruhi **geografi dan iklim**: daerah subur dan terlindung (dengan tanah aluvial, iklim sedang, atau hutan kaya sumber daya) mendukung pemukiman padat, sedangkan wilayah ekstrem (gurun pedalaman, puncak gunung, rawa abyssal Obscura) relatif kosong. Selain itu, ancaman magis seperti flare Mana kadang dapat mengosongkan suatu daerah sementara – ketika anomali sihir menyebabkan cuaca buruk atau serangan makhluk mutan, kota dan desa bisa ditinggalkan penduduknya. Namun, secara keseluruhan, dunia yang luas ini menampung populasi beragam yang terhubung oleh **node ley, rute karavan, jalur sungai, dan lintasan kapal**. Setiap permukiman, sekecil apapun, bisa memainkan peran dalam jejaring ekonomi nodal global: misalnya desa penghasil rempah unik di Pelagus bisa menjadi pemasok komoditas langka, sementara kota benteng di Torrak menjaga suplai logam perang. Fragmentasi geografis memastikan **tidak ada “pasar global” terpadu**; harga dan budaya sangat lokal, di mana setiap kota mengembangkan karakter ekonomi dan budayanya sendiri sesuai akses pasar (Market Access) dan risiko transportasi.

## Kerajaan-Kerajaan di Setiap Benua dan Kepulauan

Setiap benua dan wilayah utama dihuni oleh sejumlah **kerajaan** atau entitas politik yang beragam skala kekuasaannya. Secara umum, hanya ada segelintir kerajaan besar (imperium atau konfederasi luas) karena tantangan mengelola wilayah dalam planet 5× ini, sedangkan kerajaan sedang (kerajaan regional, kerajaan kota, atau aliansi terbatas) dan kerajaan kecil (kadipaten, suku merdeka, kota otonom) jauh lebih banyak. **Tabel 2** di bawah merangkum perkiraan jumlah kerajaan besar, sedang, dan kecil di tiap benua/wilayah:

**Tabel 2.** Perkiraan jumlah **kerajaan besar**, **kerajaan sedang**, dan **kerajaan kecil** per benua/kawasan.

| **Benua/Wilayah** | **Kerajaan Besar (imperium/konfederasi)** | **Kerajaan Sedang (kerajaan regional)** | **Kerajaan Kecil (negara-kota/suku)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Valmoria** | 1 | 3 | ~6 |
| **Sylveth** | 1 | 2 | ~4 |
| **Torrak Expanse** | 1 | 2 | ~3 |
| **Orontes** | 1 | 2 | ~5 |
| **Aerion** | 1 | 1 | ~3 |
| **Myrion–Umbral** (Superkontinen) | 1 | 3 | ~5 |
| **Kepulauan Obscura** | 1–2 | 2 | ~8 |
| **Sabuk Pelagus** | 0 | 2 | ~10 |

Catatan: Angka di atas mengindikasikan entitas politik utama. “Kerajaan besar” mencakup kekaisaran luas atau faksi supranasional yang mendominasi benua/region. “Kerajaan sedang” mencakup kerajaan berukuran menengah, misalnya kerajaan sub-benua atau aliansi beberapa kota. “Kerajaan kecil” mencakup negara-kota merdeka, klan suku terorganisir, maupun kadipaten kecil. Berikut ini adalah rincian tiap benua dan kepulauan, termasuk nama dan karakteristik kerajaan-kerajaan di dalamnya, beserta **subfaksi** penting dengan budaya khas. Setiap kerajaan dan subfaksi dijelaskan dengan mempertimbangkan kondisi geografi, iklim, medan, dan akses ekonominya, memastikan worldbuilding yang konsisten.

### Valmoria (Benua Tengah Humanis)

Valmoria adalah benua beriklim sedang hingga subtropis, dikenal sebagai **“jantung ekonomi dan politik”** dunia. Wilayah ini didominasi oleh peradaban manusia (dan ras “umum” lainnya seperti hobbit, gnome, dsb.) dengan pertanian gandum skala besar di pedalaman dan kota-kota dagang kosmopolitan di pesisir. Valmoria relatif makmur: tanahnya subur, cuacanya bersahabat, dan posisinya sentral memudahkannya menjadi hub perdagangan antar-benua. Namun, kelemahan geostrategis Valmoria adalah ketergantungannya pada impor bahan mentah (logam, kayu keras, rempah) dari benua lain, membuatnya **rentan terhadap blokade** atau embargo pasokan. Secara politik, Valmoria cenderung tersentralisasi di bawah satu kekuatan besar, dengan beberapa negara bawahan dan kota otonom yang bernaung di bawahnya.

* **Mahkota Arkhani** – Kerajaan Besar. Satu-satunya imperium besar di Valmoria, berupa kerajaan manusia berpusat di ibu kota **Arkhaven**, kota pasar terbesar dunia. Mahkota Arkhani dipimpin oleh Dinasti Arkhani yang telah menormalkan pajak pelabuhan dan menjamin keamanan jalur kafilah lintas-Valmoria. Kerajaan ini birokratis dan urban, meniru gaya kekaisaran feodal-klasik Eropa dengan sentuhan Renaissance: misalnya struktur pemerintahannya mencakup **bank kerajaan** dan **pasar pusat** yang mengeluarkan surat kredit dan mengendalikan mata uang. Budayanya kosmopolitan; arsitektur kota berupa istana batu megah dan plaza perdagangan. **Sihir** difokuskan pada utilitas ekonomi (artefak untuk transportasi, rune akuntansi, dsb.), sesuai prinsip Equivalent Exchange sehingga setiap sihir harus dibayar setimpal – para penyihir istana dikenal berhati-hati dan pragmatis. **Pakaian** kaum bangsawan Arkhani terinspirasi era Barok Eropa: jas brokat, gaun sutra berlayer, warna menunjukkan status (emas/ungu untuk keluarga raja). **Ritual khas** termasuk Upacara Syafak tahunan saat Musim Perak, di mana kaisar memimpin doa syukur panen dan menyalakan seratus lentera Mana di ibu kota sebagai simbol stabilitas. Kerajaan Arkhani terinspirasi campuran budaya Romawi Bizantium dan kerajaan maritim Eropa abad ke-16, terlihat dari administrasi terpusat namun fokus pada perdagangan laut. Secara politik, Mahkota Arkhani menjalin **aliansi perdagangan** dengan kerajaan Orontes (menukar gandum dengan garam) dan menghormati netralitas Sylveth demi impor kayu sakral, namun kerap **konflik dagang** dengan Torrak soal harga logam dan pernah bersitegang dengan Dewan Verdance akibat ekspansi Valmorian ke hutan Myrion. Subfaksi penting dalam kerajaan ini antara lain:
  + Keluarga Adipati Ashborne – Sebuah **keluarga bangsawan Valmoria utara** yang memerintah daerah frontier pegunungan. Gaya hidup mereka lebih keras dan militeristik; arsitektur kota benteng mereka (kota **Highcrest**) gotik dan fungsional untuk pertahanan melawan monster dari utara. Mereka mempraktikkan **sihir astrologi**: memetakan konstelasi untuk meramal waktu tanam dan navigasi malam (karena kompas kurang andal akibat anomali medan magnet). Pakaian kaum Ashborne terbuat dari bulu dan wol tebal dengan motif rasi bintang. Ritual khas: Festival Equinox Perak dimana mereka berdoa di menara observatorium setiap pergantian musim semi dan Musim Pasang Perak memohon perlindungan kosmis. Keluarga Ashborne terinspirasi budaya Viking dan Celt (dalam hal kemandirian frontier), namun setia kepada Mahkota Arkhani. Hubungan politik: mereka **loyal namun vokal** di dewan kerajaan, kadang berselisih dengan istana soal pajak karena wilayah mereka merasa sebagai benteng pertahanan.
  + Serikat Guild Mercatura – **Serikat dagang Valmoria** terbesar yang bermarkas di Arkhaven. Ini merupakan perkumpulan saudagar lintas-ras (manusia, dwarf, gnome) yang mengendalikan karavan antar kota. Gaya hidup mereka kosmopolitan; markas guild adalah distrik kota penuh gudang runik dan **menara teleport** mahal (portal teleportasi kecil dikelola guild untuk barang mewah). Arsitektur kantor guild fungsional namun dihiasi simbol sihir perdagangan (rune keseimbangan, neraca emas). **Sihir** yang umum dipakai adalah sigil transportasi dan jampi pengawet bahan pangan, selaras dengan kebutuhan logistik. Anggota guild berpakaian rapi dengan **jas panjang tahan cuaca** dan topi lebar – menggabungkan mode Renaissance dan pakaian perjalanan praktis. Ritual khas: Upacara Pembukaan Pasar tiap Musim Hijau, saat guild mengadakan pekan pasar akbar di Arkhaven dengan ritual restu Dewi Perdagangan. Serikat Mercatura terinspirasi **Hanseatic League dan Kongsi dagang Asia Tenggara**; mereka menjaga netralitas politik, namun secara halus memengaruhi kebijakan Mahkota (aliansi tidak resmi – raja bergantung pada mereka untuk menjaga ekonomi tetap berputar). Hubungan: Guild ini menjalin **aliansi ekonomi** dengan Liga ShatterChain di Obscura (secara rahasia membeli barang selundupan) dan menekan Ordo Ketinggian untuk menurunkan tarif udara demi mempercepat pengiriman.
* **Liga Kota Pesisir Valmoria** – Kerajaan Sedang. Meskipun Mahkota Arkhani secara nominal menguasai seluruh Valmoria, **beberapa kota-negara pesisir** membentuk liga otonom untuk melindungi kepentingan dagang mereka. Liga ini terdiri dari ~3 kota dagang utama (contoh: **Bellwater**, **Castiglia**, **Maruna**) yang masing-masing dipimpin dewan saudagar lokal. Mereka bersatu longgar untuk tawar-menawar tarif dengan Mahkota. Gaya hidup di kota pesisir ini berorientasi maritim: penduduknya pelaut ulung, rumah-rumah bergaya Mediterranean (beranda luas, atap genteng merah) teradaptasi dengan angin laut. **Sihir** umum berupa jampi cuaca ringan untuk melindungi kapal dan mercusuar Mana sebagai penuntun navigasi di malam hari. Pakaian warga campuran antara mode Valmoria dan eksotis (karena kontak pedagang asing) – misal, pedagang Bellwater mungkin memakai tunik katun ringan dengan sulaman motif gelombang laut dan mengenakan perhiasan kerang dari Obscura. Ritual khas: Festival Laut Perak setiap Musim Pasang Perak, di mana kapal dihias lentera perak dan dilepas ke laut sebagai persembahan dewi laut agar perdagangan selamat. Budaya liga kota ini terinspirasi **kota-kota Hanseatik Eropa dan kerajaan maritim Nusantara**; mereka menghargai kebebasan kota dan persekutuan niaga. Secara politik, mereka **aliansi semitransparan** di bawah Mahkota: membayar upeti namun menuntut otonomi luas. Terkadang terjadi **ketegangan** dengan Mahkota Arkhani perihal pajak pelabuhan (isu Free Ports vs Tariffs selalu hangat). Hubungan luar, mereka damai dengan Sylveth (impor rempah & ramuan) dan bahkan berdagang hati-hati dengan Obscura (mengambil komoditas pasar gelap yang dibutuhkan industri Valmoria secara rahasia).
* **Kadipaten Blackwood** – Kerajaan Kecil. Salah satu contoh kadipaten kecil (~6 kerajaan kecil total di Valmoria) adalah Blackwood, wilayah hutan di selatan Valmoria. Kadipaten ini diperintah oleh Adipati yang keluarganya konon memiliki darah fae, sehingga budaya lokalnya campuran Valmorian dan Sylveth. Gaya hidup masyarakat Blackwood agraris dan mistis: mereka menghuni desa-desa di tepi hutan dengan **arsitektur kayu** berornamen ukiran daun. **Sihir** digunakan untuk pertanian (druid kecil menjaga kesuburan tanah) dan perlindungan terhadap makhluk liar. Penduduk memakai pakaian sederhana dari rami dan kulit, dihias motif daun emas sebagai penghormatan ke roh hutan. Ritual khas: Upacara Bulan Hijau – saat Musim Pasang Hijau, penduduk Blackwood mengadakan tarian suci di tengah hutan untuk merayakan pertumbuhan tanaman dan melakukan persembahan biji agar panen berlimpah. Inspirasi budaya Blackwood mirip komunitas **pedesaan Celtic** dengan kepercayaan animistik. Hubungan: Kadipaten ini **tunduk longgar** pada Mahkota Arkhani (membayar pajak rendah), namun juga berhubungan baik dengan Sylveth karena kedekatan kultural. Mereka kadang terjepit di tengah jika Valmoria dan Sylveth bersitegang soal ekspansi lahan – Blackwood sering menjadi mediator, meski jika konflik memuncak, kadipaten kecil seperti ini rentan ditekan kedua sisi.

(Selain contoh di atas, Valmoria memiliki beberapa kerajaan kecil lain seperti baroni gunung, klan nomaden stepa utara, atau kota tambang independen. Semuanya hidup berdampingan di bawah bayang-bayang Mahkota Arkhani, terikat oleh ekonomi Valmoria namun mempertahankan budaya lokal unik.)

### Sylveth (Benua Hutan Purba)

Sylveth adalah benua hijau dipenuhi **hutan purba raksasa** dan sungai-sungai jernih. Dikenal sebagai tanah kelahiran bangsa **Elf, Fae, dan makhluk alam** lainnya, Sylveth menjadi **pusat pengetahuan magis dan LORE** dunia (terutama di kota akademik Arcunea). Politik Sylveth cenderung **semi-tertutup**; para penguasanya fokus melindungi hutan keramat dan tradisi adat alam, sehingga kebijakan mereka proteksionis terhadap eksploitasi asing. Benua ini satu-satunya yang nyaris bebas pengaruh Mahkota Arkhani, karena masyarakatnya memilih isolasi relatif demi menjaga ekosistem. Secara geostrategis, pepohonan canopy raksasa Sylveth menciptakan pemisahan alami: kota-kota dibangun di kanopi pohon atau sekitar sungai, dengan perjalanan darat terbatas. Hal ini memunculkan kerajaan dengan struktur federatif longgar ketimbang satu imperium terpusat.

* **Konfederasi Sylveth (Dewan Arcunea)** – Kerajaan Besar. Pemerintahan Sylveth berbentuk konfederasi dipimpin oleh **Dewan Arcunea**, yang terdiri dari para elf tetua, archdruid, dan perwakilan fae dari berbagai hutan. Dewan ini bermarkas di **Arcunea**, kota akademi sihir legendaris yang berada di atas kanopi hutan, lengkap dengan perpustakaan kuno yang menyimpan rahasia dunia. Meskipun disebut “kerajaan besar”, Sylveth tidak dipimpin raja tunggal melainkan **dewan kolektif** – hal ini menjamin setiap klan hutan punya suara. Budaya Sylveth amat dipengaruhi alam: **arsitektur** mereka menyatu dengan pohon (rumah-rumah terukir di batang pohon hidup yang terus tumbuh, jembatan gantung antar kanopi). **Sihir** adalah bagian sehari-hari, terutama druidisme dan ilusi; Sylveth dijuluki “gudang LORE” karena pengetahuan magisnya luas. Para elf Sylveth mengenakan **pakaian tenun dari serat daun atau sutra hutan**, dihias lumut dan bunga – sederhana namun anggun, biasanya dalam nuansa hijau, coklat, perak. **Ritual khas:** Ritus Guardian Hutan tiap Musim Pasang Hijau, di mana seluruh hutan Sylveth berdenyut dengan mantra perlindungan; roh-roh hutan dipanggil menjaga perbatasan alam dari perambah. Konfederasi Sylveth terinspirasi **mitologi Elf Tolkien dan budaya Druid Celtic**, tercermin dalam nilai harmoni dan pengetahuan. Hubungan politik: Sylveth **bersekutu erat** dengan Dewan Verdance di Myrion (karena sama-sama penganut ekologi suci), menjaga hubungan sopan tapi tegas dengan Valmoria (pernah terjadi konflik “adat vs ekspansi” ketika penebang Valmoria melanggar batas hutan). Sylveth menolak teknologi Torrak yang dianggap polutif, dan mengizinkan hanya perdagangan terbatas (ramuan, kayu sakral) ke luar.
  + Lingkaran Druidia – **Subfaksi** berbentuk ordo druid Sylveth yang beranggotakan elf dan manusia terpilih. Mereka hidup nomaden di hutan terdalam, **gaya hidup** sepenuhnya alami (tanpa logam, tanpa roda; hanya memanfaatkan magic herbal dan bantuan hewan). Arsitektur mereka berupa **hutan hidup**: mereka dapat menumbuhkan pohon menjadi ruangan atau cangkang penampungan dengan mantra. **Sihir** mereka adalah druidik murni – mampu menyembuhkan hutan, berkomunikasi dengan entitas roh, dan mengendalikan cuaca kecil. **Pakaian** para druid berupa jubah dari lumut dan jalinan daun, berubah warna sesuai musim (seolah menyatu dengan alam). **Ritual:** Komuni Equinox – saat ekuinoks musim semi dan gugur, Lingkaran Druidia berkumpul di Grove Eterna (hutan keramat) memimpin upacara menyelaraskan Mana bumi, memastikan aliran ley-line stabil. Lingkaran ini terinspirasi **ordo druid Gaelic**; mereka menganggap diri penjaga keseimbangan. Secara politik, mereka mendukung Dewan Arcunea, tetapi **bersikap independen**: bila Dewan mengambil keputusan terlalu politis yang membahayakan alam, druid bisa menolak patuh. Mereka tak segan bentrok dengan pihak luar yang merusak hutan (contoh: pernah menyerang kampanye militer Torrak yang mencoba membuka lahan di Sylveth utara).
  + Court of Seasons – **Subfaksi** kaum **Fae** (peri agung) di Sylveth yang membentuk “Pengadilan Empat Musim”. Ini sebenarnya kumpulan empat keluarga fae bangsawan, masing-masing mewakili musim klasik: **Fae Musim Semi, Panas, Gugur, dan Dingin**. Mereka tinggal di alam faerie yang beririsan dengan Sylveth (sering digambarkan sebagai Otherworld dalam mitos). Gaya hidup mereka hedonistik dan penuh seni; istana fae setiap musim didesain dengan arsitektur fantastis yang berubah seiring musim (istana Musim Dingin di puncak gunung selalu bersalju, istana Musim Panas di oasis hutan bermandikan cahaya abadi, dll.). **Sihir** fae sangat kuat dalam hal ilusi dan pesona; masing-masing kelompok musim punya spesialisasi (Musim Panas menguasai api dan pertumbuhan, Musim Dingin menguasai es dan dormansi, dsb.). Mereka mengenakan **busana mewah** yang memancarkan ciri musimnya: fae musim panas memakai jubah matahari keemasan, fae musim dingin pakai gaun biru berhiaskan kristal es, dll. **Ritual khas:** Grand Masquerade Equinox/Solstice – empat kali setahun, setiap perubahan musim klasik, Court of Seasons mengundang makhluk Sylveth ke pesta dansa magis di istana fae. Inspirasi budaya mereka gabungan **mitologi Sidhe Irlandia dan cerita peri Shakespeare**, penuh intrik dan keindahan berbahaya. Hubungan: Court of Seasons agak terpisah dari urusan “dunia nyata”; mereka **sekutu longgar** Sylveth, sering membantu menjaga keseimbangan musim (contoh: memastikan Musim Dingin tidak menghancurkan panen). Namun, mereka kadang konflik internal antar musim (rivalitas politik antar Raja Musim). Terhadap dunia luar, fae bisa menjadi sekutu kuat atau musuh licik – misal mereka memusuhi Kultus Umbral yang mencoba mencemari siklus alam dengan entropi gelap.
* **Kerajaan Sungai Aelanthor** – Kerajaan Sedang. Di perbatasan timur Sylveth mengalir Sungai Aelanthor, di mana berdiri kerajaan manusia yang secara budaya bercampur dengan elf. Kerajaan ini terbentuk dari koloni Valmoria lama yang berasimilasi dengan adat Sylveth. **Pemerintahan** dipimpin seorang Raja Sungai yang mendapat mandat dari Dewan Arcunea dengan syarat ketat menjaga sungai agar tidak tercemar. Gaya hidup penduduk Aelanthor agraris sungai: desa-desa terapung di bantaran sungai, mata pencaharian menangkap ikan raksasa hutan dan menanam padi rawa. Arsitektur mereka kombinasi rumah panggung Valmoria dengan ukiran elf. **Sihir** yang lazim adalah geomansi air: para biksu sungai mampu mengendalikan aliran air untuk irigasi tanpa merusak ekosistem (terinspirasi bendungan naga Orontes namun dengan pendekatan druidik). **Pakaian** masyarakat berupa kain katun dan sutra alam berwarna biru-hijau, sering dilengkapi selendang dengan pola ombak perak (melambangkan Musim Pasang Perak ketika air sungai paling tenang). Ritual khas: Festival Simurgh Hijau – saat Musim Hijau, legenda burung roh Simurgh dikatakan mandi di sungai; penduduk menyalakan lampion hijau di tepi sungai memohon berkah kesuburan. Kerajaan Aelanthor ini terinspirasi budaya **Sungai Mekong atau Amazon bercampur elf**; mereka menghargai harmoni alam tapi juga keteraturan kerajaan manusia. Secara politik, Aelanthor **vassal longgar** Sylveth: mereka mandiri mengatur urusan harian, tetapi patuh pada larangan Dewan (misal: eksploitasi hutan dilarang). Hubungan: karena latar Valmoria-nya, Aelanthor kerap bertindak penengah diplomatik antara Sylveth dan Valmoria. Mereka bersahabat dengan Orontes (saling belajar manajemen sungai) dan menjadi penyuplai hasil hutan (getah, obat) ke Valmoria melalui jalur sungai, meski pengiriman dibatasi oleh Sylveth.
* **Klan Lorwyn** – Kerajaan Kecil. Salah satu dari ~4 kelompok kecil di Sylveth, Klan Lorwyn adalah suku **centaur** nomaden penghuni padang rumput terbuka di celah hutan Sylveth selatan. Mereka bukan elf tetapi diakui sebagai bagian ekosistem Sylveth. Gaya hidup mereka nomadik penggembala unicorn liar, mendirikan **kemah-kemah portabel** dari kain tenun hutan. **Arsitektur** tidak permanen; namun mereka memiliki satu situs suci, Lingkaran Batu Lorwyn, sejenis monumen megalitik di padang rumput tempat mereka mengadakan pertemuan tahunan. **Sihir** klan berupa shamanisme roh padang: para syaman centaur dapat memanggil spirit penjaga untuk melindungi kawanan dan mengusir predator. Pakaian centaur minimalis, biasanya hanya mengenakan anyaman bunga liar dan cat tubuh ritual bergambar motif angin. Ritual khas: Dance of the Solstice – pada titik balik matahari (musim panas dan dingin), seluruh centaur Lorwyn menari mengelilingi lingkaran batu hingga fajar untuk menjaga siklus alam seimbang. Budaya mereka terinspirasi **suku stepa Eurasia dan mitos centaur**; menjunjung tinggi kebebasan dan kehormatan janji. Hubungan: Klan Lorwyn **tidak tertarik politik kekuasaan**, namun mereka dianggap penjaga selatan Sylveth, mencegah infiltrasi pihak luar melalui padang rumput. Mereka berkonflik dengan bandit manusia atau orc dari luar hutan yang mencoba masuk. Kepada Dewan Arcunea, mereka patuh pada hukum hutan tapi meminta otonomi penuh. Hubungan baik dengan Lingkaran Druidia (saling menghormati totem roh) dan pernah membantu pasukan Sylveth melawan invasi kecil monster Umbral yang nyasar ke selatan.

(Benua Sylveth umumnya hanya memiliki satu kekuasaan besar (Dewan Arcunea) dan sisanya entitas bawahan. Kerajaan kecil lain bisa berupa komunitas dryad, koloni pixie terorganisir, atau enclave naga hutan cerdas yang negosiasi wilayah dengan Dewan. Semua terikat satu tujuan: menjaga Sylveth lestari.)

### Torrak Expanse (Benua Pegunungan & Logam)

Torrak Expanse adalah benua pegunungan dan dataran tinggi yang keras. Tanahnya kaya **tambang logam langka** (besi hitam, kristal Mana) dan ditinggali ras-ras tangguh seperti dwarf, goliath, naga kecil, golem, hingga kaum manusia petualang. Iklim Torrak umumnya kering dingin di ketinggian, dengan ngarai berapi di beberapa titik akibat jalur ley magma yang menyediakan energi panas bumi. Kondisi geografi ini membuat pertanian sulit; ekonomi Torrak sangat bergantung pada **industri pertambangan dan perang** – mengekspor logam, senjata magitek, dan mesin berat ke benua lain. Struktur politik Torrak unik: alih-alih kerajaan feodal, kekuasaan terkuat dipegang oleh **serikat industri dan klan benteng**. Serikat Tambang Ghar-Karn memonopoli bijih dan kristal Mana, sehingga menjadi faksi paling dominan. Banyak area lainnya terdiri dari kota-benteng independen yang saling terhubung melalui aliansi lepas.

* **Serikat Tambang Ghar-Karn** – Kerajaan Besar. Ini bukan kerajaan tradisional melainkan sebuah **oligarki guild** yang menguasai hampir seluruh aspek kehidupan Torrak. Serikat Ghar-Karn dipimpin oleh dewan guildmaster (terdiri dari para dwarf dan goliath utama) yang bermarkas di **Hammerhold**, kota-benteng pertambangan terbesar. Hammerhold terletak di jantung pegunungan, dibangun menembus perut gunung dengan arsitektur megah namun utilitarian – pilar raksasa, aula dalam tanah, rel kereta tambang magis yang membentang di terowongan. Serikat ini **monopoli produksi logam** dan kristal Mana, memberi mereka kuasa untuk mengatur harga senjata di dunia. Budaya Ghar-Karn berpusat pada kerja keras dan keahlian menempa: “honor melalui karya” adalah moto mereka. **Sihir** mereka tertanam dalam teknologi (magitek): rune penenik panas di tungku, golem pekerja penambang, dan senjata berinskripsi. Mereka mematuhi Hukum Wergild & Duel: setiap sengketa diselesaikan lewat kompensasi emas atau duel kehormatan, menciptakan budaya ksatria pandai besi. **Pakaian** rakyat Torrak cenderung fungsional – baju kulit dan zirah logam ringan bahkan untuk keseharian, dengan aksen clan (seperti tartan Skotlandia) untuk identitas. **Ritual khas:** Forgefire Festival – pada puncak Musim Darah, ketika flare Mana sering memicu letusan ley magma, seluruh benteng merayakannya dengan menyalakan semua tempa secara serentak semalam suntuk, ditemani nyanyian khazhul (lagu kerja dwarf) untuk menenangkan roh bumi. Serikat Ghar-Karn terinspirasi **perpaduan guild pertengahan Eropa, korporasi industri awal, dan budaya Viking/Norse**. Politik: Serikat ini **mengendalikan Torrak** nyaris seperti negara, namun tidak ekspansif; fokusnya menjaga suplai dan permintaan. Hubungan: mereka memasok senjata ke Valmoria tetapi sering **tegang** soal harga (pernah ada Perang Tarif dengan Arkhani karena Ghar-Karn menaikkan harga baja secara sepihak). Dengan Sylveth, hubungan dingin sebab praktik pertambangan dianggap merusak alam. Mereka menghormati Ordo Ketinggian Aerion (butuh kristal seraphite) tapi bersaing dalam teknologi rune. Faksi musuh utama: **Kultus Umbral**, sebab monster Umbral kadang menyerang tambang mencari artefak chaos.
  + Klan Ironblood – **Subfaksi** utama dalam Serikat, yaitu klan prajurit-dwarf yang sekaligus menjadi keamanan guild. Gaya hidup mereka setengah militer setengah penegak hukum; mereka tinggal di barak-benteng di tiap kota tambang. **Arsitektur** markas Ironblood penuh ruang pelatihan dan arena duel. **Sihir**: sebagian Rune Warrior klan ini mengukir rune kekuatan pada kulit mereka (tato magis) untuk meningkatkan kekuatan dan ketahanan saat bertempur. **Pakaian**: mereka selalu mengenakan armor segmen walau di luar tugas, dihiasi emblem palu dan rantai (lambang Ghar-Karn). Ritual: Ritual Sumpah Besi – setiap rekrut baru menorehkan darahnya di landasan tempa suci pada malam Musim Pasang Hitam (saat malam tergelap) sebagai sumpah setia pada Serikat, disaksikan nyala api biru (api Mana). Klan ini terinspirasi **ksatria Teutonik dan budaya samurai**, dengan penekanan pada kehormatan, loyalitas, dan keahlian berpedang. Politik: Mereka **loyal** alat Serikat, memadamkan pemberontakan internal ataupun serangan eksternal. Namun, belakangan ada faksi muda dalam Ironblood yang mempertanyakan isolasionisme Serikat dan ingin ekspansi. Ini menciptakan sedikit ketegangan internal generasi.
  + Ordo Api Abadi – **Subfaksi** religius di Torrak. Walau Ghar-Karn tampak sekuler, para penambang dan pandai besi memuja dewa api-tanah (dalam legenda dwarf). Ordo ini mengelola **kuil api** di kedalaman Hammerhold, di mana api abadi dari ley magma menyala terus. Anggotanya (pendeta dan insinyur magis) mengawasi agar ekstraksi mineral tidak membangunkan roh jahat bumi. **Gaya hidup** mereka disiplin seperti biksu; arsitektur kuil bergaya romanesque beratap kubah dengan magma mengalir di parit-parit. **Sihir**: doa-doa mereka dapat menenangkan gempa dan menstabilkan Entropi ΔS sisa industri agar tidak memicu mutasi. **Pakaian**: jubah oranye-merah tahan panas, bordir rune perlindungan, kepala gundul bertato mantra. Ritual: Pengorbanan Baja – tiap akhir tahun, ordo melelehkan satu pedang terbaik tahun itu ke dalam magma sebagai persembahan, melambangkan mengembalikan yang terbaik ke bumi. Terinspirasi **pendeta Vulcan Romawi dan teknomancer**, ordo ini menjembatani spiritualitas dan teknologi. Hubungan: Ordo didengar oleh Serikat bila menyangkut keselamatan tambang (mereka yang pertama merasakan tanda-tanda flare Mana di jalur magma). Mereka juga diam-diam berkorespondensi dengan Ordo Ketinggian Aerion (bertukar pengetahuan rune vs magma). Ordo Api ini netral politis, tapi **ketegangan** muncul jika Serikat serakah menggali terlalu dalam – para pendeta berani melawan keputusan guild demi mencegah bencana (mereka menganggap diri sebagai hati nurani Torrak).
* **Persekutuan Oasis Kardath** – Kerajaan Sedang. Di barat daya Torrak terdapat dataran tinggi tandus yang dipenuhi ngarai. Di sana, suku-suku manusia, orc, dan setengah-ork membentuk Persekutuan Kardath, aliansi semi-nomaden yang menguasai oasis dan jalur kafilah di tepian Torrak. Meskipun bukan kekuatan industri, mereka penting secara strategis sebagai **penyedia logistik**: mereka mengawal karavan membawa logam Torrak ke Valmoria melewati padang pasir. Gaya hidup mereka keras dan mandiri; perkampungan dibangun dekat oasis dengan **arsitektur batu sederhana** (benteng kecil untuk melindungi sumur air). **Sihir**: beberapa syaman Kardath menguasai magis pendeteksi air dan mantera ilusi untuk menyembunyikan oasis dari perampok. **Pakaian**: jubah panjang penahan panas berwarna pasir, dengan sorban dan kerudung (mirip budaya gurun Timur Tengah). Mereka juga memakai banyak perhiasan perak dari hasil barter logam. Ritual: Tarian Pasir Darah – saat Musim Pasang Darah, suku-suku berkumpul di oasis utama melakukan tarian perang di atas pasir merah (pasir berubah kemerahan di bawah sinar bulan merah), sebagai lambang uji kekuatan dan persatuan menghadapi musim sulit (Musim Darah sering bawa badai pasir magis). Budaya Kardath mirip **konfederasi Bedouin dan klan padang pasir**; mereka memegang teguh janji dan hukum keramahtamahan gurun. Politik: Persekutuan ini **tidak tunduk** pada Ghar-Karn, namun bersahabat karena simbiosis (mereka butuh barang logam, Ghar-Karn butuh jalur aman). Mereka sering bentrok dengan bandit Obscura yang kadang merangsek ke gurun utara. Hubungan dengan Valmoria netral-cermat: mereka berdagang, namun tak mau dijajah. Ketika Mahkota Arkhani mencoba mengirim pasukan untuk amankan jalur gurun, Kardath berhasil menggagalkan dengan taktik gerilya, memaksa Valmoria hormat kedaulatan mereka.
* **Benteng Gunung Ais** – Kerajaan Kecil. Salah satu ~3 kerajaan kecil di Torrak, Benteng Gunung Ais adalah kota-benteng independen di puncak bersalju utara. Diperintah oleh **Raja Goliath** (ras raksasa humanoid) yang memisahkan diri dari Ghar-Karn. Komunitas ini relatif kecil namun mandiri, menguasai tambang kristal es (unsur sihir es) dan beternak yak pegunungan. Arsitektur benteng memadukan ukiran es dan batu; dindingnya memantulkan cahaya bulan. **Sihir**: para shaman gunung memanfaatkan kristal es untuk keperluan sehari-hari (penerangan, pendingin ruangan alami) dan pertahanan (menyihir badai salju ketika diserang). Penduduk memakai pakaian kulit tebal dan bulu, dihiasi cat wajah putih-biru untuk kamuflase. Ritual: Komuni Puncak – sekali setahun di pertengahan Musim Dingin, warga mendaki puncak tertinggi dekat benteng dan berteriak bersama ke angin, mempersembahkan nyanyian kepada roh angin utara. Budaya goliath gunung ini terinspirasi **masyarakat Sherpa dan legendari Viking di pegunungan**; mereka tabah dan menghargai kekuatan alam. Politik: Benteng Gunung Ais **mandiri**, namun kerap disatroni oleh Serikat Ghar-Karn yang ingin akses kristal es – sejauh ini Raja Goliath bertahan dengan berunding (menjual sedikit kristal dengan harga tinggi) sembari beraliansi dengan Ordo Ketinggian (menukar kristal es dengan suplai makanan kering dari Aerion). Konflik: kadang terjadi pertempuran kecil di musim panas dengan para ogre gunung liar yang mendiami gua sekitar.

(Secara keseluruhan, Torrak penuh kantong-kantong kekuasaan kecil yang terikat oleh jaringan Serikat Ghar-Karn. Selain contoh di atas, ada enclave goblin penambang, kota kamp penjara untuk kriminal Valmoria, dsb. Semuanya eksis karena medan berat memecah wilayah – Tirani Jarak nyata di sini, jarak antarkota di Torrak memakan waktu lama sehingga banyak komunitas memilih berdiri sendiri.)

### Orontes (Benua Delta Sungai Raksasa)

Orontes adalah benua unik berupa hamparan **dataran sungai dan delta raksasa**. Bayangkan gabungan lembah sungai terpanjang di dunia: Orontes memiliki banyak aliran besar (ibarat Nil, Amazon, Indus dalam satu benua) yang bermuara ke lautan. Tanahnya berjangka banjir subur, ideal untuk **produksi serealia skala benua** dan cocok bagi domestikasi hewan air (seperti naga air dan amfibi raksasa). Budaya Orontes dibangun di atas **irigasi dan pengendalian banjir**: menguasai air berarti menguasai pangan, sehingga kekuasaan politik di sini diukur dari seberapa banyak wilayah sungai yang bisa diatur. Seluruh benua Orontes kadang dijuluki “Kerajaan Sungai”, meski sebenarnya terdiri dari beberapa kerajaan berdaulat yang saling terkait sistem sungainya. Sumber daya penting lain adalah **garam** (dari endapan muara dan gurun garam interior) – hingga muncul pepatah lokal “Air adalah kehidupan, garam adalah kekayaan”. Konflik klasik berkisar pada \*\*“Perang Garam & Air”\*\*: perselisihan antar negara soal hak distribusi air sungai atau monopoli perdagangan garam.

* **Kekaisaran Delta Aurum** – Kerajaan Besar. Ini adalah kekuatan utama di Orontes, menguasai delta terbesar di bagian selatan benua (disebut Delta Aurum karena kilauan pasir emas saat senja). Kekaisaran Aurum dipimpin oleh seorang **Pharao** (gelar mirip Firaun) yang dianggap keturunan dewa sungai. Pemerintahannya terpusat namun didukung birokrasi kuat berupa Pendeta Sungai yang menjaga setiap bendungan dan kuil banjir. Mereka menggunakan naga air yang dijinakkan untuk membantu irigasi—dikenal sebagai \*\*“irigasi naga”\*\*, di mana naga besar mengangkut air ke kanal-kanal utama. **Arsitektur** kekaisaran mengagumkan: kota-kota dibangun di sepanjang tepian sungai dengan candi megah, pilar tinggi berhias hieroglif sihir air, dan menara pengamat banjir. **Sihir** penting di sini adalah Hydromancy (sihir air): para pendeta mampu mengendalikan pasang surut dan bahkan “berbicara” dengan roh sungai. Mereka juga memonopoli mantra pengawetan biji-bijian agar stok pangan awet selama musim paceklik. **Pakaian** penduduk Orontes (terutama kelas atas) mirip gaya Mesir/Kuno: kain linen putih, rok plisket, perhiasan turquoise, dan mahkota ular bagi sang Pharao. Warna emas sering dipakai simbol kemakmuran delta. **Ritual khas:** Upacara Banjir Tahunan – ketika puncak musim hujan, Pharao sendiri memimpin ritual membuka bendungan utama agar banjir mengairi sawah. Ini disertai festival lampion di sungai dan tarian naga air. Kekaisaran Aurum mengambil inspirasi dari **Mesir Kuno dan Kerajaan Khmer**, dengan paduan teknologi magis. Politik: Mereka memegang **legitimasi atas siklus banjir** – rakyat percaya jika Pharao gagal menyenangkan dewa sungai, banjir akan buruk. Hubungan: Kekaisaran ini **vital bagi Valmoria** (pemasok utama gandum; inflasi Valmoria naik turun tergantung panen Orontes). Maka, Valmoria menjalin persekutuan, meski pernah terjadi intrik ekonomi (Valmoria mencoba investasi diam-diam di proyek irigasi untuk pengaruh). Orontes juga tukar ilmu dengan Sylveth (tentang tanaman tahan air) dan Aerion (tentang ramalan cuaca lewat rune angin). Persaingan utama mereka internal: ada negara hulu sungai yang kadang menahan air sebagai ancaman politik.
  + Imam Besar Thalassa – **Subfaksi** keagamaan Orontes, pemimpin para Pendeta Sungai. Gelarnya Imam Thalassa, berfungsi mirip perdana menteri rohani. **Gaya hidup** para pendeta disiplin mirip biara: mereka menjaga kalender ritual, membaca tanda alam (ketinggian air, warna bulan) untuk meramal musim. **Arsitektur** pusat mereka adalah Kuil Mata Air Pertama, konon dibangun di hulu sungai suci Aurora; desainnya megah dengan air terjun buatan mengalir di tengah aula. **Sihir**: Imam Thalassa menguasai Hymn of Tides, nyanyian yang dapat menghubungkan dua musim pasang bulan dengan pola banjir, sehingga banjir Orontes relatif dapat diprediksi. **Pakaian** pendeta berupa jubah biru muda dengan pola gelombang perak, kepala memakai mahkota kerang. Ritual: Doa Pasang Perak – setiap Musim Pasang Perak, mereka berkumpul di tepi sungai saat bulan purnama perak, menyanyikan himne selama air pasang tengah malam untuk “menyelaraskan hati sungai dengan hati bulan”. Subfaksi ini terinspirasi **pendeta Nil dan imam Hindu sungai Gangga**; sangat berpengaruh di masyarakat. Politik: Imam Thalassa **berkuasa besar** di balik tahta Pharao – keputusan politik harus mempertimbangkan pertanda dewa sungai. Kadang terjadi ketegangan jika Pharao muda terlalu agresif (pernah ada Pharao ingin alirkan air ke lahan baru tanpa ritual, Imam Thalassa menentang keras hingga rakyat pun berdiri di pihak imam). Tetapi luar negeri, mereka diplomatis: misalnya, mengirim **misionaris air** ke Ordo Ketinggian (mengajarkan cara menemukan oasis dengan ritual) sebagai tukar pengetahuan.
  + Serikat Garam Safira – **Subfaksi** perdagangan di Orontes, menguasai perdagangan garam yang merupakan komoditas strategis (untuk pengawetan makanan dan ritual). Serikat ini dipimpin para **pedagang kelas menengah** dari kota pelabuhan delta. Mereka memiliki monopoli tambang garam dan gudang garam raksasa di kota **Nisaba**. **Gaya hidup** mereka makmur: rumah mereka besar dengan gudang bawah tanah sejuk, arsitektur kota Nisaba berwarna putih berkilau (dari garam dan gipsum). **Sihir**: Serikat ini mempekerjakan Alchemy Salt – alkemis yang dapat memurnikan garam dengan cepat dan menciptakan garam beraneka warna untuk keperluan magis. **Pakaian** pedagang garam eksentrik: jubah panjang pastel dengan pinggiran kristal garam, sehingga kalau berjalan terdengar gemerincing halus. Mereka mengadakan **Ritual Pasar Garam** mingguan: pada Musim Pasang Hijau, ada ritual lelang garam pertama hasil panen garam musim kemarau, selalu dibuka doa kecil memohon garam tidak membawa kutukan (karena garam dipercaya menyerap aura). Budaya serikat ini campuran **Pedagang Venesia dan pedagang Arab**; lihai berdagang dan sedikit licik. Politik: Serikat Safira **adalah lobi ekonomi** dalam kekaisaran – meskipun di bawah Pharao, kekuatan uang membuat mereka bisa mempengaruhi kebijakan (contoh: menekan agar jalur ekspor garam diberi prioritas militer). Hubungan: Mereka menjaga hubungan erat dengan Valmoria (garam Orontes ke Valmoria, emas Valmoria ke Orontes) dan Obscura (pasar gelap Obscura kadang jual garam terkutuk, Serikat Safira menebusnya supaya tidak beredar). Konflik: Intern Orontes, mereka **sering konflik** dengan Pendeta Sungai – misal di Perang Garam & Air, serikat dituduh menimbun garam saat banjir melimpah untuk memeras harga, yang dianggap immoral oleh pendeta.
* **Federasi Muara Utara** – Kerajaan Sedang. Bagian utara Orontes terdiri dari beberapa muara sungai yang lebih kecil; di sana tak ada imperium tunggal melainkan federasi kota-kota pelabuhan (**Umbara, Talmaris, Jadeport**, dll.). Federasi ini dibentuk untuk saling membantu mengatur aliran sungai antar wilayah agar tidak saling banjir. Tiap kota dipimpin Raja Pelabuhan, tapi mereka rutin bermusyawarah dalam Dewan Muara. Gaya hidup masyarakat berorientasi maritim-sungai: mereka pandai membuat kapal sungai dangkal dan kapal laut, menghubungkan perdagangan Orontes-Valmoria lewat Sabuk Pelagus. Arsitektur kota federasi perpaduan: tepi sungai penuh dermaga kayu, sedangkan pusat kota ada benteng dari batu karang. **Sihir** yang lumrah adalah weather magic kecil (mengatur angin layar) dan beacon Mana di mercusuar. **Pakaian** warga federasi lebih beragam (karena pelabuhan kosmopolitan): misalnya, nelayan pakai celana longgar dan topi jerami, saudagar pakai tunik sutra luar negeri. Ritual: Pasar Perak – saat Musim Perak, kapal-kapal dari segala penjuru datang karena ombak tenang; federasi menggelar pasar terapung bersama di Teluk Jade. Budaya mereka terinspirasi **koloni dagang seperti Kartago atau kota pelabuhan Asia Tenggara**; adaptif dan multietnis. Politik: Federasi ini **tidak tunduk** Pharao Aurum, meski sesekali terlibat konflik (Pharao pernah coba taklukkan Jadeport, tapi koalisi kota berhasil mengusirnya dengan taktik kanal banjir yang disengaja menenggelamkan pasukan). Kini hubungan damai – Federasi membayar tribut kecil ke kekaisaran agar diakui otonominya. Hubungan luar: Federasi utara sering bekerjasama dengan Liga Pesisir Valmoria dan Pelagus (memastikan jalur dagang laut aman). Mereka juga berhubungan terbuka dengan Liga ShatterChain di Obscura, sampai kadang dituduh memfasilitasi bajak laut (beberapa kota diam-diam beli barang selundupan).
* **Suku Marshlander** – Kerajaan Kecil. Di celah-celah lahan basah Orontes, terutama di daerah delta liar tak teratur, hidup berbagai suku rawa yang otonom. Salah satu contohnya suku **Xibanyu**, kaum manusia amfibi (sebagian keturunan manusia dengan naga air kecil). Mereka tidak membangun kota melainkan **desa rawa** di atas rakit atau rumah panggung bambu. Gaya hidup subsisten: berburu ikan dan buaya, mengumpulkan lotus. **Sihir** mereka bersahaja tapi berguna: mereka tahu ramuan anti-racun, mantera memanggil katak raksasa tunggangan, dan ilmu **“tidur lumpur”** (kemampuan berhibernasi di lumpur saat musim sulit). Pakaian hampir tidak ada – hanya kain celup indigo sekadarnya, tubuh dicat lumpur sebagai penolak nyamuk magis. Ritual: Pesta Bunga Air – ketika Musim Pasang Hijau membawa mekarnya bunga lotus suci, suku berkumpul berpesta, melepaskan perahu kecil berisi kelopak sebagai persembahan. Budaya suku rawa ini terinspirasi **Dayak Kalimantan atau suku Nil Hulu**, sangat adaptif pada alam air. Politik: suku-suku ini **tidak terlibat langsung** kekuasaan besar, tapi sering berada di tengah perebutan wilayah antara kerajaan Orontes. Mereka luwes – kadang memihak Pharao, kadang federasi, tergantung siapa yang menjamin kebebasan mereka. Suku Xibanyu contohnya pernah membantu pasukan kekaisaran lewat jalur rahasia rawa untuk mengalahkan pemberontak, sebagai imbalan lahan mereka dilindungi hukum kerajaan. Namun, ada juga suku yang membangkang, misalnya mendukung Kultus Umbral dengan imbalan artefak. Pemerintah Orontes kerap melakukan diplomasi halus pada mereka karena paham sulit menaklukkan alam liar rawa tanpa dukungan lokal.

(Benua Orontes sarat dinamika internal: meski satu kerajaan besar dominan, selalu ada tantangan dari alam (banjir anomali) dan entitas yang lebih kecil. Seiring waktu, struktur mirip Mandala Asia Tenggara terlihat: pusat kuat (Pharao) tapi pinggiran otonom fleksibel. Semua diikat kebutuhan bersama akan keseimbangan air.)

### Aerion (Dataran Tinggi Kering)

Aerion adalah benua berupa **dataran tinggi kering** dengan udara tipis, gurun berbatu, dan ngarai berangin kencang. Ekosistemnya keras, namun unik: kondisi udara kering dan tekanan udara rendah membuat sihir tertentu justru lebih stabil – superkonduksi rune terjadi di sini, sehingga Aerion menjadi pusat teknologi rune canggih. Benua ini miskin tanah subur, tetapi kaya deposit **fosil seraphite** (mineral arkeomagis yang berasal dari tulang makhluk terbang purba). Penduduk Aerion sedikit dan tersebar, kebanyakan tinggal di kota oasis, gua-gua tebing, atau hidup nomaden. Kekuasaan politik utama berbentuk ordo religius-magis, yakni **Ordo Ketinggian**, yang menguasai langit Aerion dan teknologi zeppelin untuk transportasi. Karena kendala geografi, Ordo ini berfungsi sebagai pemerintahan supra-lokal, sementara kelompok lain tunduk atau hidup terisolasi di celah-celah benua.

* **Ordo Ketinggian** – Kerajaan Besar. Organisasi semi-keagamaan ini memerintah Aerion de facto. Dipimpin oleh seorang **Grandmaster** (kadang dijuluki Hierofant Langit), Ordo Ketinggian bermula dari sekumpulan penyihir dan insinyur rune yang menyadari potensi unik Aerion. Mereka membangun markas di **Skyspire**, kota benteng di puncak mesa tertinggi. Arsitektur Skyspire futuristik-gothic: menara-menara ramping dengan piringan landasan udara, laboratorium rune berkilau cahaya biru, dan dermaga zeppelin terapung. Ordo Ketinggian memonopoli **ruang udara kering** dan mengenakan **tarif ketinggian** bagi siapa pun yang terbang melintasi wilayahnya. Mereka juga menguasai pasokan seraphite – bahan bakar magis utama bagi mesin terbang. Budaya Ordo menggabungkan asketisme biksu dengan kecintaan ilmu pengetahuan: anggotanya adalah para scholar-monk. **Sihir** mereka fokus pada aeromancy (kontrol udara) dan runetech: mereka membuat array rune di kapal udara agar stabil. Cuaca lembap adalah musuh alami mereka karena kelembapan bisa menyebabkan blackout rune, maka mereka berusaha menjaga Aerion kering (bahkan ada proyek rekayasa cuaca untuk membelokkan badai hujan). **Pakaian** anggota Ordo berupa jubah panjang berwarna putih atau biru pucat, sering dilapisi mantel bulu ringan untuk hangat di ketinggian. Mereka membawa tongkat rune dan mengenakan lencana bersimbol sayap. **Ritual khas:** Komuni Aurora – saat fajar pertama Musim Pasang Perak, seluruh Ordo mengadakan meditasi serentak di dek-dek Skyspire, menyelaraskan mantra agar jaringan ley di udara tetap bersih dari gangguan (mereka percaya dua bulan mempengaruhi arus jet). Ordo Ketinggian ini terinspirasi **ordo Knights Templar campur ilmuwan Renaissance**, berdisiplin militer namun inovatif. Politik: Ordo menggantikan negara di Aerion – mereka menetapkan hukum, memediasi konflik suku, dan mempertahankan milisi udara. Hubungan: Ordo bersifat **netral aktif** di dunia luar. Mereka memungut tarif pada kapal udara Valmoria atau Thassalon yang lewat wilayah mereka, tapi juga menyediakan jasa navigasi (mercusuar langit). Dengan Serikat Ghar-Karn ada hubungan love-hate: Ordo butuh logam Torrak untuk zeppelin, Torrak butuh izin terbang. Ordo menjaga jarak dari Mahkota Arkhani agar tak ditundukkan, dan malah erat dengan Dewan Verdance (bertukar info ilmu rune vs pengetahuan ley). Sementara musuh Ordo adalah Bajak udara independen dan makhluk terbang Umbral yang kadang menembus perbatasan langit.
  + Legiun Awan Putih – **Subfaksi** militer Ordo Ketinggian, pasukan ksatria udara yang mengendarai **zeppelin ritual** atau tunggangan makhluk terbang. Legiun ini ditempa keras; **gaya hidup** mereka bagaikan pilot dan prajurit. Mereka tinggal di barak yang sekaligus hanggar kapal terbang. **Arsitektur** barak menempel di tebing-tebing, dengan pintu raksasa untuk keluar masuk balon udara. **Sihir**: setiap anggota legiun diberi Tato Rune Udara di punggungnya yang meringankan tubuh mereka, memberi refleks cepat dan mencegah altitude sickness. Mereka juga dilatih magis pertahanan untuk melawan serangan petir badai. **Seragam/Pakaian**: armor kulit ringan dilapisi plat mithril tipis (untuk tidak memberatkan saat terbang), helm berlapis kaca kristal (pelindung angin dingin). Lambang awan putih disematkan di dada. Ritual: Sumpah Angin – sebelum misi besar, para ksatria berdiri di tepi Skyspire saat angin paling kencang di Musim Pasang Hitam, mengangkat pedang ke langit dan mengucap sumpah satu per satu yang diakhiri lompatan pendek ke udara (melambangkan iman bahwa angin Aerion akan menopang mereka). Legiun ini mirip **pilot Luftwaffe bercampur Ordo Kesatria**; disiplin dan bangga. Hubungan: Mereka **tangan kanan Ordo**, melindungi kargo terbang dari bajak udara dan membantu Aerion clan di darat jika diserang makhluk. Pernah bekerja sama dengan Mahkota Arkhani dalam Operasi Omnidrome (mengirim bantuan pangan cepat ke Valmoria saat krisis gandum Orontes). Namun, ada sub-subfaksi dalam Legiun yang radikal: beberapa pilot muda ingin memanfaatkan keunggulan udara untuk menaklukkan wilayah subur (berambisi ekspansi ke Valmoria dari udara). Ini ditentang pimpinan Ordo, tapi bibit perpecahan ada.
  + Guild Insinyur Seraph – **Subfaksi** kaum cendekia dan teknolog di bawah Ordo Ketinggian. Guild ini mengembangkan inovasi magitek Aerion, mulai dari mesin zeppelin, fabrial pendingin udara, sampai senjata rune jarak jauh. **Gaya hidup** mereka terpusat di akademi Aeroportus, kampus di pinggir Skyspire yang penuh bengkel dan menara uji terbang. **Arsitektur** Aeroportus modern fungsional: kubah observatorium, menara peluncur, dan taman angin (tempat kincir eksperimental). **Sihir**: para insinyur ini menggabungkan sains dan magi; mereka memanfaatkan fosil seraphite sebagai baterai rune (fosil ini menyimpan energi eter langit). Mereka juga merancang **mercusuar Mana** yang memandu kapal (serupa GPS magis). Pakaian mereka pragmatis: celemek kulit penuh kantong perkakas, kacamata kristal berbagai lensa, dan glif-gif pelindung di sarung tangan. Ritual: Expo Equinox – setiap ekuinoks (semi dan gugur), guild menggelar pameran temu inovator Aerion, sekaligus upacara memperingati penemuan rune pertama di Skyspire. Pada momen ini, prototipe dicoba di depan publik dan doa singkat dipanjatkan agar teknologi selalu diabdikan untuk kebaikan. Budaya guild ini terinspirasi **Revolusi Industri (figur seperti Da Vinci) dipadu kepercayaan futuristik**. Hubungan: Guild Seraph adalah **think-tank** Ordo, kerap berkolaborasi dengan pihak luar untuk penelitian. Misalnya, mereka berhubungan dengan Arcunea Sylveth untuk teori sihir baru, dan mengundang ahli Ghar-Karn untuk pertukaran teknik metalurgi. Secara politik, guild mendorong Aerion terbuka terhadap pengetahuan global, bertentangan dengan sebagian Ordo konservatif. Ketegangan terjadi kalau Grandmaster melarang suatu riset (misal riset teleportasi massal dianggap rawan entropi). Guild ini juga memantau Kultus Umbral; khawatir entropi ΔS dari Umbral bisa mengganggu jalur udara, mereka mengembangkan sensor deteksi anomali planar.
* **Konfederasi Kafilah Oasis** – Kerajaan Sedang. Selain Ordo, ada sebuah aliansi suku-suku padang pasir di Aerion yang menguasai oasis di dataran rendah pinggiran benua. Mereka berkonfederasi untuk bertahan hidup, tiap oasis dipimpin syekh lokal tapi terkait sumpah persahabatan. Kafilah mereka menghubungkan Aerion dengan Orontes dan Valmoria lewat darat. Gaya hidup semi-nomaden: saat musim kering, mereka berpindah mengikuti padang rumput, saat musim hujan (ringan di Aerion) mereka tinggal di oasis mengolah kurma dan gandum. **Arsitektur** di oasis: menara tanah liat sederhana, kebun kurma bertembok, sumur suci di tengah. **Sihir**: para Raincaller (pawang hujan) suku ini bisa memeras sedikit hujan dari awan dengan tarian ritual – penting karena hujan jarang. Mereka juga pintar membuat jimat angin agar badai pasir menjauh. **Pakaian**: mirip suku gurun, jubah longgar warna krem/putih, cadar penutup wajah untuk melawan debu, tapi dengan pola unik suku (garis biru melambangkan sungai di hati gurun). Ritual: Ziarah Bintang – karena langit Aerion sangat cerah, tiap Musim Pasang Hitam (bulan gelap, langit penuh bintang) suku-suku mengadakan perjalanan bersama menuju bukit tertinggi dekat Skyspire. Di sana mereka menghitung “jatuhnya bintang” (meteor) sebagai tanda petunjuk navigasi spiritual tahun depan. Federasi ini terinspirasi **suku Tuareg dan Bedouin**, resilient dan egaliter. Politik: Konfederasi oasis **tidak langsung diperintah Ordo Ketinggian**, namun mereka membayar hormat dengan menyediakan bahan pangan sedikit bagi Skyspire. Hubungan dengan Ordo pragmatis: Ordo perlukan mereka sebagai penjaga darat (terutama melawan ancaman monster gurun), mereka perlu Ordo untuk perlindungan bandit udara. Hubungan luar: mereka adalah penghubung Aerion-Valmoria – kafilah mereka bawa rempah kaktus, seraphite, dsb ke pelabuhan Valmoria. Mereka waspada pada Valmoria jangan sampai menjajah oasis. Pernah, Mahkota Arkhani menawarkan bangun benteng di oasis terbesar dengan dalih “mengamankan perdagangan”; konfederasi menolak, meminta Ordo melobi Arkhani mundur. Ordo pun membantu karena tak mau Valmoria punya pijakan di Aerion.
* **Kluster Biara Tersembunyi** – Kerajaan Kecil. Aerion juga memiliki tempat-tempat tersembunyi, misal sekumpulan biara di pegunungan timur yang dihuni **Monk Petapa**. Mereka bukan bagian Ordo Ketinggian, melainkan ordo spiritual tua yang mengasingkan diri. Setiap biara berdiri sendiri (karena ~3 total, dianggap kerajaan kecil terpisah). Biara tersembunyi ini sering dibangun di lembah subur tersembunyi yang dijaga ilusi (diduga dibantu Dewan Verdance Myrion). Gaya hidup mereka kontemplatif: bertani sendiri, bermeditasi, mengajari kebijaksanaan langit. **Arsitektur**: Biara dari batu sederhana namun kokoh menempel di dinding tebing, dihiasi lukisan dinding kuno tentang dewa langit. **Sihir**: mereka mempraktikkan ki (energi roh dalam tubuh) dan sedikit telekinesis ringan – filosofi mereka anti teknologi, jadi mereka melatih tubuh hingga bisa melompat tinggi, berjalan di tali udara dsb tanpa alat. **Pakaian**: jubah oranye polos mirip biksu Buddha, kepala plontos atau rambut dikuncir sederhana. Ritual: Puasa Angin – sebulan penuh setiap Musim Pasang Hitam, para biksu hanya makan sekali sehari dan duduk di menara angin alami mendengarkan suara angin, percaya demikian mereka menerima pesan kosmos. Budaya ini mengingatkan pada **biara Tibet dan Shaolin**. Politik: Mereka **apolitis**, namun keberadaan mereka diketahui Ordo Ketinggian. Ordo menghormati mereka selama tidak mengganggu (biara pun tak tertarik seraphite). Uniknya, saat Ordo Ketinggian pertama dibentuk, beberapa murid biara bergabung menyumbang ilmu pernapasan di ketinggian. Kini, biara2 ini kadang menjadi penyimbang moral di Aerion: misal, jika Ordo terlalu komersial, biarawan muncul memberi nasihat di pasar (orang-orang Aerion masih menghargai mereka sebagai suara spiritual). Hubungan luar minim, tapi beberapa peziarah Sylveth dan Myrion pernah datang belajar. Biara pernah hampir diserbu agen Kultus Umbral mencari rahasia anti-entropi (konon para biksu bisa menetralisir entropi dengan meditasi), tapi mereka berhasil menghilang menutup lembah dengan mantra ilusi.

(Aerion memang dikuasai oleh Ordo Ketinggian, namun benua ini menampung banyak entitas kecil yang bertahan dalam bayang-bayang. Pengaruh geografi ekstrem menjadikan Ordo model kekaisaran rute udara, bukan kontrol darat total. Banyak komunitas terpencil tetap lestari, menambah kekayaan budaya Aerion.)

### Superkontinen Myrion–Umbral

Superkontinen ini terdiri dari dua region kontras yang dulunya satu daratan: **Myrion Verdance** di timur dan **Umbral Wastes** di barat. Keduanya bersama-sama disebut superkontinen karena terhubung, tetapi secara ekologi, budaya, dan politik, mereka bagai siang dan malam. Myrion Verdance adalah tanah subur berlembap tinggi, penuh hutan hujan dan rawa magis; sebaliknya Umbral Wastes adalah padang rusak penuh anomali planar dan bahaya supranatural. Kombinasi ini membuat superkontinen berfungsi seperti **“baterai magis dunia”**: Myrion memproduksi energi ley kehidupan, Umbral menyerap entropi chaos. Stabilitas atau kekacauan di sini berdampak global – misal, jika ley di Myrion terganggu atau Umbral meletus anomali, bencana bisa dirasakan sampai benua lain. Secara politik, Myrion cenderung dijaga oleh faksi pecinta alam, sedangkan Umbral tidak punya pemerintah stabil namun menjadi incaran faksi gelap dan oportunis. Keduanya perlu dibahas terpisah:

#### Myrion Verdance (Timur Superkontinen)

Myrion adalah sabuk **hutan hujan tropis dan lahan aluvial** yang sangat kaya keanekaragaman hayati. Iklimnya selalu hangat lembap (mengingatkan akan Amazon atau Kongo namun lebih luas). Pohon-pohon raksasa, rawa berkabut, dan sungai besar mendominasi lanskap. Uniknya, ley-line di Myrion sangat kuat, menjadikannya sumber sihir selaras kehidupan: flora dan fauna di sini banyak yang cerdas atau bersifat magis (contoh: hutan cerdas dengan pepohonan berjiwa, tanaman karnivora arcanum, simbiosis roh dan binatang). Suku-suku setempat (manusia, elf lokal, orc hutan, lizardfolk, dll.) belajar hidup harmonis dengan alam supranatural ini. **Dewan Verdance**, kumpulan para druid terkuat dan pemimpin suku, memimpin upaya menjaga keseimbangan ekologi dan Nadi Mana planet di Myrion. Secara ekonomi, Myrion memasok herbal langka, tumbuhan obat, dan relik hutan bernilai tinggi ke dunia, namun eksploitasi dijaga ketat.

* **Dewan Verdance** – Kerajaan Besar. Ini semacam pemerintahan konfederasi Myrion yang diakui luas. Dewan ini terdiri dari para **Archdruid** dari berbagai klan hutan, roh alam penunggu wilayah, dan perwakilan dari ras penghuni Myrion (termasuk beberapa naga tua bijak). Mereka berkumpul di **Galarion** – sebuah kota suci di tengah hutan Verdance, dibangun mengelilingi pohon raksasa yang diyakini sebagai titik Nadi Mana terbesar dunia. Galarion bukan kota biasa; strukturnya terbuat dari anyaman akar dan cabang hidup, membentuk aula alami tempat Dewan bersidang. Budaya Dewan ini mengagungkan **“ekologi suci”**: hukum alam diutamakan, setiap keputusan politik mempertimbangkan dampak ke ekosistem. **Sihir** yang dikuasai tentu druidik tingkat tinggi: mengendalikan pertumbuhan hutan, menyembuhkan tanah rusak, hingga mengunci portal planar liar agar Umbral tidak meluas. Mereka memegang rahasia menjaga “baterai ley” – yaitu ritual untuk menstabilkan hubungan Myrion-Umbral. **Pakaian** anggota dewan umumnya simbolis: jubah hijau-coklat terbuat dari daun tak layu, mahkota dari bunga mekar, kadang tubuh mereka dihiasi lumut hidup. **Ritual khas:** Musyawarah Equinox – dua kali setahun (semi & gugur), Dewan mengumpulkan perwakilan seluruh penjuru Myrion untuk upacara penyelarasan planet: lagu kuno dinyanyikan bersama di sekitar pohon suci, konon suaranya menenangkan roh bumi. Dewan Verdance terinspirasi **Confederacy suku-suku asli dan Dewan Ent dalam fantasi**; kepemimpinannya kolektif dan bijak. Politik: Dewan ini **kekuatan moral**; tidak ekspansionis, tapi punya hak veto terhadap eksploitasi liar. Dunia luar segan: Valmoria misal harus nego jika mau buka lahan di Myrion. Hubungan: Verdance bersahabat erat dengan Sylveth (sekutu alam), bekerjasama dengan Ordo Ketinggian (Dewan butuh info pola cuaca global untuk antisipasi hutan), dan kadang bermitra dengan Orontes soal pertanian (mereka tukar tanaman unggul). Verdance berkonflik laten dengan Serikat Ghar-Karn: ada perang dingin karena Torrak ingin kristal mana Myrion, tapi Dewan melarang pertambangan di tanah suci – ketegangan ini nyata namun tertahan.
  + Klan Penunggang Titan – **Subfaksi** legendaris Myrion, sebuah klan manusia/orc yang menjinakkan **megafauna hutan** sebagai tunggangan. Ini semacam pasukan penjaga alam yang diturunkan Dewan bila ada ancaman besar. Gaya hidup mereka nomaden, berkelana di atas punggung hewan raksasa (seperti gajah purba bermos, kadal titan, atau behemoth berkulit kayu) yang mereka anggap saudara. **Arsitektur**: mereka tidak bangun kota, tapi basecamp di hutan berupa lingkaran pohon hidup yang dilatih melingkar (menciptakan kandang alami). **Sihir** mereka minimal, lebih ke komunikasi roh hewan – pawang mereka bisa telepati dengan tunggangannya. **Pakaian**: sederhana, terbuat dari kulit dan sisik hewan mati alami, dihiasi taring atau bulu sebagai tanda kehormatan (bukan trofi pembunuhan, melainkan tanda persaudaraan dengan hewan yang telah mati). Ritual: Pacta Gaia – saat Musim Pasang Hijau, setiap penunggang melakukan semacam perjanjian rohani dengan hewan barunya: mereka membalur tubuh dengan getah suci pohon Titan dan hewan meminumnya, melambangkan ikatan seumur hidup. Inspirasi klan ini dari **suku pengendali gajah/kerbau (Hannibal) dicampur Na’vi Pandora (Avatar)**. Politik: Klan ini **loyal** pada Dewan Verdance – merekalah “tangan bersenjata” Dewan jika perlu. Contoh, ketika bajak laut Obscura mencoba menjarah kayu Myrion, klan Titan-lah yang menyerbu mereka di pantai dengan menunggang kadal raksasa. Hubungan: mereka cenderung mengisolasi diri kecuali dipanggil. Pernah bentrok dengan pasukan Mahkota Arkhani yang nekat masuk Myrion untuk berburu naga – klan Titan mengalahkan mereka telak, mengingatkan dunia luar agar hormat wilayah Myrion.
  + Persekutuan Petala – **Subfaksi** spiritual, berupa kumpulan **pendeta roh alam** dari berbagai suku Myrion. Mereka menjaga hubungan dengan entitas planar alami (fey, elemental) di hutan Verdance. Gaya hidup mereka berkeliling melakukan mediasi: jika ada roh pohon marah atau peri usil mengganggu desa, merekalah mediatornya. **Arsitektur**: mereka menetap di Petala, yaitu kuil terbuka bertingkat seperti pagoda alami yang dibangun di atas teratai raksasa di danau suci. **Sihir**: spesialisasi mereka eksorsisme alam – membujuk atau mengusir roh jahat, menutup portal kecil ke Umbral sebelum membesar. Mereka juga menjaga titik lemah planar jangan sampai diincar kultus gelap. **Pakaian**: jubah putih-hijau polos, dilapisi dedaunan teratai, mereka selalu membawa cawan air suci sebagai simbol. Ritual: Upacara Penyejuk – di puncak Musim Panas ketika hutan paling gelisah, para pendeta berkumpul menuangkan air dari tujuh mata air suci ke dalam sebuah kolam, mencampur ramuan yang uapnya menenangkan makhluk liar seantero Myrion (ini semacam aromaterapi massal magis). Budaya mereka mengingatkan pada **pendeta Shinto atau pawang animisme Asia Tenggara**. Politik: Mereka **tidak membuat kebijakan**, tetapi berperan seperti “jurist” lingkungan. Dewan Verdance selalu mendengar masukan mereka soal keputusan yang melibatkan roh (contoh: ketika Dewan ingin izinkan Orontes ambil bibit tanaman, Persekutuan memastikan roh penjaga hutan setuju dulu). Hubungan: Para pendeta ini terkadang diutus ke luar Myrion sebagai duta harmoni. Mereka pernah mengirim delegasi ke Valmoria untuk membantu menghijaukan tanah rusak pasca perang, juga ke Ordo Ketinggian mengusir roh badai gurun. Hubungan mereka buruk dengan Kultus Umbral – mereka adalah lawan ideologis (pernah seorang pendeta Petala dibunuh agen Umbral, memicu aksi bersih-bersih kultus di Myrion oleh Dewan).
* **Kerajaan Bayou Zuna** – Kerajaan Sedang. Salah satu kerajaan manusia pribumi Myrion yang diakui Dewan adalah Bayou Zuna, berlokasi di delta sungai barat Myrion, berbatasan dekat dengan wilayah awal Umbral. Mereka semacam benteng peradaban terakhir sebelum zona chaos. Dipimpin oleh **Ratu Shafira**, seorang pemimpin karismatik yang juga penyihir air. Bayou Zuna terbentuk di atas rawa – **arsitektur** kotanya unik: rumah-rumah panggung warna-warni di atas air, dihubungkan jembatan kayu dan lumut. Ada kanal alami yang dijadikan jalur transportasi sampan. Gaya hidup mereka memanfaatkan rawa: menanam padi air, berburu ikan ajaib, membuat obat dari tumbuhan bakau. **Sihir** khas: Vodou Myrion – campuran sihir air dan spiritualisme, para dukun Bayou dapat berkomunikasi dengan arwah leluhur, membuat boneka jerami penolak hantu Umbral, dan mengendalikan kabut pelindung. **Pakaian**: warga memakai kain longgar dengan motif alam (pakis, bunga liar), topi lebar anyaman sebagai ciri petani rawa. Penguasa dan pendeta kadang memakai topeng kayu saat upacara (diyakini mewakili dewa rawa). Ritual: Fiesta Kabut Perak – saat Musim Pasang Perak, rawa diselimuti kabut keperakan; penduduk mengadakan festival malam dengan tarian api di perahu sambil memanggil cahaya rawa (will-o-wisp) bersahabat untuk berkumpul, diyakini membawa berkah. Kerajaan ini terinspirasi **bayou Louisiana dan suku rawa Afrika Barat**, adaptif dengan lingkungan penuh tantangan. Politik: Bayou Zuna **loyal kepada Dewan Verdance** tetapi semi-otonom mengelola pertahanan barat. Mereka benteng penyangga: jika anomali Umbral meluas, merekalah yang pertama menghadapi. Karena itu, Dewan bekali mereka dengan ilmu dan kadang pasukan klan Titan berjaga di dekat situ. Hubungan: Zuna berdagang dengan Orontes kecil-kecilan (melalui rute sungai bawah tanah, menjual jamu dan karet hutan), juga menjalin patroli bersama dengan Thassalon bawah laut di pantai barat (untuk awasi portal gelap bawah air). Konflik: Sering bersitegang dengan Kultus Umbral yang mencoba menyusup lewat rawa; Ratu Shafira bahkan mengerahkan “pasukan zombie” (mayat hidup dikendalikan vodou, dibuat dari penjahat) sekali waktu untuk menakuti agen kultus.
* **Kepala Suku Kirin** – Kerajaan Kecil. Di pedalaman Myrion banyak suku kecil mandiri, salah satunya suku **Kirin** di perbukitan timur. Mereka adalah suku campuran manusia dan elf liar, hidup berdasar nomokrasi (dipimpin semacam dewan adat plus kehendak makhluk kirin magis). Makhluk **Kirin** (sejenis unicorn naga bercahaya) diyakini melindungi suku ini; tiap generasi ada Kepala Suku dipilih berdasarkan tanda kirin. Gaya hidup mereka menggembala hewan hutan, berladang rotasi kecil, dan meramu obat. **Arsitektur**: pondok bambu beratap daun palem di sekitar air terjun suci (tempat Kirin kadang muncul). **Sihir**: ringan, kebanyakan berkat Kirin – air di wilayah mereka selalu murni dan menyembuhkan karena jejak Kirin. Dukun suku mampu membuat ramuan kilau dari bunga yang diinjak Kirin, bisa menyembuhkan penyakit memori akibat wabah Umbral. **Pakaian**: sarung tenun motif garis pelangi (melambangkan sisik Kirin), tubuh dilumuri minyak wangi dedaunan. Ritual: Perburuan Pelangi – ketika Kirin terlihat (biasanya pasca hujan pertama Musim Semi), seluruh suku melakukan prosesi mengikuti jejak Kirin selama 3 hari. Jika berhasil bertemu, mereka akan diberkati; jika tidak, perjalanan itu sendiri dianggap ziarah suci. Budaya suku Kirin mirip **Dayak pedalaman dan mitos Qilin Asia Timur**, memadukan animisme dan legenda hewan suci. Politik: Suku-suku kecil seperti Kirin **tidak terlibat banyak** urusan Dewan, namun mereka membayar hormat (misal: mengirim hasil hutan ke Galarion sebagai upeti) dan dapat meminta bantuan jika terancam. Kirin sendiri makhluk langka; Dewan melindunginya dengan hukum adat ketat. Hubungan: suku Kirin sesekali kedatangan ilmuwan Sylveth atau Orontes yang mau meneliti Kirin – biasanya ditolak sopan atau diizinkan sangat terbatas. Suku ini relatif damai, musuh utamanya hanya hewan buas dan ancaman Umbral acak. Ketika Ordo Ketinggian pernah mencoba tangkap Kirin (ingin seraphite hidup?), suku Kirin bersama druid Verdance memblokir mereka sampai mundur – ini contoh koordinasi lokal dengan pusat demi melindungi makhluk suci.

(Myrion Verdance kaya faksi, namun semua bersatu dibawah nilai ekologis. Walau ada kerajaan manusia seperti Zuna, kepatuhan pada Dewan Verdance tinggi karena mereka sadar bahaya jika Myrion jatuh: entropi Umbral bisa menguasai. Keseimbangan rapuh dijaga melalui kearifan lokal dan kekuatan magis setempat.)

#### Umbral Wastes (Barat Superkontinen)

Umbral Wastes adalah daerah barat superkontinen yang terkena **“bekas luka planar”**: dulu konon terjadi bencana atau perang magis besar yang merobek tabir realitas di sini. Akibatnya, Umbral menjadi tanah rusak, chaotic, di mana hukum alam normal sering tidak berlaku. Cirinya antara lain: langit kadang retak menampakkan void, portal liar ke dimensi lain terbuka-tutup sendiri, makhluk fasa setengah-ada berkeliaran (muncul dan lenyap acak), serta penyakit aneh (misal penyakit memori yang membuat korban lupa identitas). Iklim pun tak menentu: terkadang sangat panas gersang, lalu tiba-tiba badai es magis. Tanahnya sebagian besar tandus atau terkontaminasi Entropi (ΔS) yang menumpuk selama ribuan tahun. Karena kondisi ekstrim ini, tak ada kerajaan konvensional bertahan lama di Umbral. Populasi yang ada hanya segelintir komunitas **survivalis** di pinggiran, ditambah kelompok **kultus gelap** dan bandit yang memanfaatkan kekacauan. Namun, Umbral menyimpan artefak planar berharga dan energi chaos besar, jadi selalu ada yang nekat masuk. Geopolitik Umbral adalah tentang **perebutan artefak dan zona anomali** alih-alih wilayah teritorial biasa. Jika Myrion dijaga Dewan Verdance, maka “penguasa” Umbral yang paling menonjol adalah **Kultus Wajah Terkoyak** – kelompok fanatik yang menyembah kekacauan.

* **Kultus Wajah Terkoyak** – Faksi Besar (bukan kerajaan formal). Ini merupakan sekte rahasia yang jaringannya meliputi seluruh Umbral dan menyusup hingga benua lain. Mereka tidak memiliki ibu kota atau negara, tetapi di Umbral merekalah yang paling mendekati kekuatan terorganisir. **Pemimpin** mereka konon disebut “Oracle Terkoyak”, individu misterius yang diyakini bisa melihat masa depan melalui celah planar di langit Umbral. Tujuan kultus adalah mengejar ΔS tak terbatas – yaitu memanen entropi dan kekacauan murni sebagai sumber kekuatan. Mereka percaya Wajah Terkoyak (mungkin entitas dewa chaos) akan memberi penganutnya potensi ilahi jika kekacauan dibiarkan tumbuh. **Struktur:** kultus terdiri dari sel-sel kecil yang mobile, tiap sel dipimpin Prophet yang mendapatkan visi dari Oracle. Mereka berkumpul di lokasi-lokasi anomali untuk melakukan ritual. **Sihir**: kultus menguasai sihir gelap chaos, contohnya ritual memicu flare entropi yang bisa mengacaukan cuaca atau mutasi makhluk (bahkan rumor mengatakan mereka bisa menciptakan zona mati entropik baru untuk memperluas Umbral). Mereka juga pandai necromancy dan ilusi menakutkan. **Penampilan/Pakaian**: para kultis biasanya menutup wajah mereka dengan topeng robek atau lukisan wajah cacat (melambangkan mengoyak realitas). Pakaian serba gelap kotor, jubah compang-camping berlumur darah kering atau lumut Umbral. **Ritual khas:** Komuni Kegelapan – dilakukan saat Musim Pasang Hitam, di mana semua sel kultus serentak menyanyikan kidung mengerikan di mulut portal planar, berharap “Wajah” muncul. Upacara ini sering memicu munculnya makhluk horor atau rain of blood (hujan darah). Kultus ini jelas terinspirasi **Cult of Chaos (Warhammer) dan sekte Lovecraftian**, sangat destruktif. Politik: Mereka **anti semua kekuasaan teratur**. Musuh utama: Dewan Verdance (mereka ingin merusak Myrion), Sanctum Aurora (ordo suci anti-gelap, misal Sanctum Aurora disebut di doc sebagai kota kuil penyembuhan suci, kemungkinan basis anti-kultus). Namun, mereka kadang dimanfaatkan pihak tertentu: contohnya ada rumor agen gelap Valmoria pernah diam-diam menyewa kultus untuk mengutuk ladang Orontes saat negosiasi dagang gagal. Di Umbral sendiri, kultus ini **menguasai sisa-sisa kota mati**: misal reruntuhan ibu kota kuno Xel’Tohr sekarang jadi markas bayangan mereka, penuh perangkap dan ilusi.
  + Cell Black Sun – **Subfaksi** internal kultus, contoh salah satu sel berpengaruh. Cell Black Sun operasinya di sekitar zona “Matahari Hitam” – area Umbral di mana siang tampak gelap karena distorsi langit. **Pemimpin**nya Prophet Anhar, terkenal sadis. Subfaksi ini mengkhususkan diri pada mutasi makhluk: mereka menangkap makhluk hidup (bahkan manusia) lalu memaparkannya ke entropi tinggi untuk menciptakan abomination yang patuh pada mereka. **Gaya hidup**: para anggota Black Sun tinggal di kamp nomaden, membawa sangkar berisi makhluk eksperimen. **Sihir**: heavy necromancy dan transmogrifikasi; Prophet Anhar konon bisa menanam “benih Umbral” dalam tubuh korban agar perlahan berubah monster. **Budaya**: mereka menghormati kekuatan lewat ketakutan – sering saling menguji dengan menghadapi monster ciptaan sendiri. Pakaian mereka termasuk tulang dan tengkorak makhluk sebagai armor seremonial. Ritual: Night of Metamorphosis – saat Musim Pasang Darah, di mana energi liar tinggi, mereka lakukan upacara merendam tubuh calon inisiat dalam cairan abyssal, memaksanya bertahan dari mutasi; yang selamat diterima jadi anggota penuh (yang gagal jadi monster atau mati). Politik: Cell ini cukup **otonom**, tapi setia Oracle. Mereka kerap bersaing dengan sel kultus lain memperebutkan artefak (jadi ada **intrik internal** kultus: tidak selalu kompak). Terhadap luar, Black Sun secara langsung bertempur melawan pasukan Ghar-Karn yang mencoba ambil kristal di Umbral utara (hasilnya: kedua pihak rugi, area berubah menjadi zona larangan). Black Sun juga memburu pendeta Petala Myrion yang masuk Umbral – dendam karena pendeta mencoba membersihkan entropi di daerah “mainan” mereka.
  + Sisa Ordo Maledictus – **Subfaksi** lain yang berupa mantan ksatria/penyihir terkutuk dari berbagai negeri, kini bergabung dalam kultus. Mereka kurang fanatik religius, lebih melihat kultus sebagai alat balas dendam atau pelampiasan kegilaan. Gaya mereka terorganisir seperti tentara bayaran: markas di benteng karang obsidian (bekas menara magi yang jatuh ke Umbral). **Sihir**: tiap anggota punya latar belakang unik, misal ex-paladin membawa pedang suci tercemar, ex-archmage punya mantra gila. Mereka mengombinasikan disiplin militer dengan chaos – taktik mereka melibatkan penggunaan artefak planar sebagai bom atau memicu portal kecil di tengah musuh. **Pakaian/Perlengkapan**: armor mereka masih utuh namun dicoret simbol kultus, senjata berkarat dihias rune darah. Ritual: Oath of Betrayal – tiap anggota baru (biasanya pelarian dari faksi lain) harus membunuh sesuatu yang pernah ia jaga atau kasihi sebagai tanda melepas masa lalu (misal ex-knight harus membunuh seorang prajurit bekas negaranya). Budaya campuran **Knights Templar jatuh dan Death Eaters Harry Potter**. Politik: Kelompok ini adalah “pasukan elit” kultus, sering diutus untuk misi sulit di luar Umbral. Contoh, merekalah diduga pelaku sabotase Mercusuar Mana Valmoria yang pernah tumbang (menyebabkan kekacauan pasar). Mereka juga memimpin raids ke desa Myrion pinggir untuk menculik orang sebagai korban ritual. Namun, mereka juga sadar tak bisa hidup hanya chaos: diam-diam, faksi ini punya kontak jual beli dengan Liga ShatterChain di Obscura (menukar artefak terkutuk dengan suplai makanan/obat). Ini tentu tanpa sepengetahuan penuh Oracle – indikasi potensi perpecahan: mereka tak segila Black Sun, lebih oportunis.
* **Benteng Arkho** – Kerajaan Sedang (Hancur). Secara formal Umbral tak punya kerajaan sedang kecuali beberapa percobaan koloni yang akhirnya jatuh. Contoh utamanya **Arkho**, sebuah kota-benteng yang didirikan ratusan tahun lalu oleh ekspedisi gabungan Valmoria-Torrak untuk menambang artefak Umbral. Kota ini awalnya mandiri, dilengkapi dinding besi dan meriam rune. Selama beberapa dekade, Arkho sempat berfungsi layaknya kerajaan kecil (diperintah Komandan yang dipilih dewan tentara dan insinyur). Mereka bertahan dengan mengembangkan **sihir proteksi** inovatif: menara resonansi yang memancarkan perisai melingkar menahan anomali. Masyarakat Arkho unik: gabungan insinyur, prajurit, dan keluarga mereka – berusaha menjalani hidup normal di tengah kekacauan. Sayangnya, Arkho jatuh sekitar 50 tahun lalu setelah serangkaian flare Mana besar: perisai tumbang, kultus menyerbu, sebagian besar penduduk tewas atau lari. Sekarang Arkho tinggal **ruin** berbahaya, sering dijadikan sarang monster atau markas sementara bandit. Meski begitu, namanya legenda; banyak petualang masih coba pergi ke sana untuk cari teknologi atau harta karun yang tertinggal. Arkho melambangkan bahwa **geostrategi Umbral menolak pemukiman tetap** – Tirani Jarak dan anomali terlalu hebat.

(Saat ini, Umbral Wastes praktis tak memiliki “kerajaan” seperti wilayah lain. Kehidupan di sana diwarnai ***survival*** komunitas kecil: mungkin ada ~2–3 enklave manusia di gua terlindung atau lembah tersembunyi dengan sumber air ajaib yang masih bertahan (kerajaan kecil). Mereka hidup seperti lingkaran kecil, selalu sembunyi. Ada kabar komunitas ***“City of Exiles”*** di selatan, dihuni kriminal buangan dari Valmoria yang mencoba memulai “negeri bebas” di pinggir Umbral. Namun nasib mereka tak jelas; jika pun ada, populasi kecil itu terus mobile menghindari deteksi kultus. Intinya, Umbral bukan tempat bagi peradaban teratur – melainkan ***arena pertarungan faksi gelap*** dan tantangan yang menanti pahlawan (atau penjelajah nekat).)

### Kepulauan Obscura

**Obscura Archipelago** adalah gugusan kepulauan raksasa di selatan yang tiada putusnya – terdiri dari ribuan hingga jutaan pulau kecil, atol, terumbu, dan beberapa pulau besar berapi aktif. Kawasan ini bisa dibilang **bukan satu benua, melainkan sabuk pulau mega** yang membentang luas. Obscura terkenal sebagai wilayah **“tanpa hukum”**: surga bajak laut, pelabuhan bebas, pasar gelap, dan petualang lepas. Secara geostrategis, Obscura berfungsi seperti buffer zone laut antara benua-benua – ia menghubungkan mereka lewat jalur laut tapi juga memisahkan dengan bahaya badai dan perompak. Iklim Obscura beragam, kebanyakan tropis atau subtropis; banyak pulau diselimuti **rawa berkabut** atau hutan mangrove misterius. Di bawah laut, sekitar palung dalam Obscura, terdapat peradaban bawah air **Thassalon** yang juga pemain kunci. Karena tidak ada kerajaan nasional formal, kekuatan utama Obscura adalah **Liga ShatterChain**, konfederasi kapten bajak laut dan penguasa kota pelabuhan. Selain itu, pulau-pulau individual bisa dikuasai kepala suku, bos bajak laut, atau bahkan makhluk magis lokal (naga laut, dll.). Obscura adalah tempat di mana aliansi dan konflik cepat berubah seiring pergerakan kapal dan harta.

* **Liga ShatterChain** – Faksi Besar. Liga ini adalah **konfederasi longgar para kapten dan bandar bebas** di Obscura. Dibentuk awalnya untuk saling membantu melawan armada Valmoria dan Orontes, kini ia berevolusi menjadi semacam pemerintahan bayangan di kepulauan. Struktur Liga: dipimpin oleh Dewan Kapten, terdiri dari tujuh kapten bajak laut/pedagang paling terkemuka. Mereka bertemu secara berkala di pulau netral **Skullhaven** untuk mengambil keputusan kolektif (misal: menetapkan aturan safe-passage, membagi area jarahan, atau tarif perlindungan). **Hukum** Liga relatif sederhana: hormati Kodal Laut (tidak menyerang sesama anggota tanpa persetujuan dewan, bagi hasil jarahan adil, lindungi pelabuhan konfederasi). Budaya Liga mengedepankan kebebasan absolut dan keuntungan. **Sihir**: tak terorganisir seperti ordo, tapi beberapa kapten mempekerjakan mage mercenaries. Sihir yang sering terlihat misal: cuaca (untuk menimbulkan badai mendadak pada kapal lawan), ilusi (menyembunyikan pulau markas), atau curse untuk menandai harta curian. Mereka juga dikenal memanfaatkan **Lorong Laut Gelap** – rute rahasia melalui kabut dimensional yang hanya kapten ShatterChain tahu. **Penampilan**: beragam, tapi banyak kapten suka berpakaian flamboyan: mantel panjang dari sutra rampasan, topi tricorne dengan bulu, perhiasan emas permata. Kru mereka campuran ras dan budaya, simbol umum adalah **rantai patah** (ShatterChain) tergantung di kapal atau tato di lengan. **Ritual:** Parade Topan Darah – saat Musim Pasang Darah, laut jadi ganas. Liga memanfaatkannya sebagai ujian tahunan: armada anggota berkumpul di perairan Skullhaven untuk unjuk ketangkasan di tengah badai darah, sekaligus pesta besar ketika badai reda, merayakan bertahan hidup. Liga ShatterChain jelas terinspirasi **Bajak Laut Karibia plus elemen Brotherhood of the Coast**, namun di dunia magis. Politik: Liga ini **bukan kerajaan resmi**, tapi berpengaruh. Mereka mengontrol lorong perdagangan rahasia dan pasar gelap (komoditas ilegal, terkutuk, atau budak). Valmoria diam-diam berdamai dengan Liga – alih-alih memusnahkan, mereka suap beberapa kapten agar rute Valmoria aman (perlindungan berbayar). Orontes membenci mereka (garam sering dibajak), sedangkan Torrak kadang memanfaatkan mereka untuk selundup senjata ke musuh Valmoria. Liga juga berhubungan kompleks dengan Thassalon: ada kerja sama (bagi area pengaruh di laut) sekaligus ketegangan (kapten tamak mencoba curi mutiara abyssal Thassalon). Secara internal, Liga kadang goyah oleh perseteruan ego antar kapten, tapi ancaman luar menyatukan mereka kembali.
  + Port Seafir – **Subfaksi/Kota Utama**. Seafir adalah **pelabuhan bebas** paling tersohor di Obscura, anggota penting Liga ShatterChain. Kota ini berdiri di pulau cukup besar berlokasi strategis di jalur utara kepulauan. Diperintah oleh **Gubernur** (gelar kehormatan untuk kapten terkuat yang terpilih memimpin kota, saat ini seorang ex-bajak laut bernama Eleanor “Ironfin”). Seafir berfungsi sebagai **pasar gelap internasional**: barang apapun bisa ditemukan, dari rempah eksotis, senjata magis selundupan, budak, hingga artefak Umbral – selama harganya cocok. Arsitektur kota ini campur aduk: gudang kayu bobrok berdampingan dengan rumah batu peninggalan koloni Valmoria dulu; jalan berliku dengan papan-papan nama berkarat. Atmosfernya hiruk pikuk 24 jam. **Sihir**: di Seafir, terdapat Bazaar Mana – area khusus tempat para mage liar menjual jasa (kutukan bayar, jimat perlindungan, ramalan cepat). Ada juga menara kecil milik Stormcaller yang disewa kota untuk memecah badai besar mendekat. **Gaya hidup** penduduk kasar namun bebas: mereka terbiasa keributan duel di jalan. Pakaian mulai dari compang-camping sampai mewah (hasil rampasan), sehingga ada istilah “mode Seafir” = campuran jaket militer Orontes dengan celana sutra Valmoria, dsb. Ritual: Eksekusi Karnaval – meski tanpa hukum formal, Seafir sesekali menertibkan pengkhianat. Uniknya, hukuman (misal bajak laut melanggar kodal) dilaksanakan di alun-alun publik dalam suasana karnaval: musik, taruhan, minum arak, sementara terhukum “menari di tiang gantung”. Ini dipercaya melepas aura sial dari kota. Politik: Seafir adalah **jantung ekonomi** Liga – tempat pembagian jarahan dan merekrut awak baru. Gubernur Ironfin cukup cerdas menjaga keseimbangan: ia suap perwakilan Mahkota Arkhani agar tak menyerang, dan memberi jatah ke kapten besar agar tak mengusiknya. Hubungan: Seafir memelihara agen di Valmoria dan Orontes (spy dan penadah) untuk dapat info konvoi gemuk. Juga, kota ini melindungi mercenary dari mana pun – misal prajurit pecatan Valmoria bisa datang cari kerja di barak Company of the Scorpion. Ini membuat banyak negara diam-diam bergantung pada Seafir untuk dapat tentara bayaran. Thassalon punya kedutaan rahasia di sini (koordinasi dagang permukaan-bawah laut). Tentu Sanctum Aurora (kota kuil suci) mengutuk Seafir, menyebutnya “pusat dosa”, tapi Seafir justru bangga.
  + Pulau Krakentoa – **Subfaksi/Pulau Mistis**. Tak semua di Obscura didominasi manusia; salah satu penguasa lokal unik adalah **Spesies Leviathan**. Krakentoa adalah pulau gunung berapi yang sebagian besar di bawah laut, puncaknya muncul sebagai pulau kecil. Di sekitar pulau ini tinggal Kraken tua raksasa cerdas bernama Soth’ozar, yang dipuja oleh suku amfibi lokal (gabungan manusia ikan dan penganut cult laut) sebagai dewa. Gaya hidup suku Krakentoa primitif: tinggal di gua pantai dan pondok kayu, memancing dan sesaji ke Kraken. **Sihir**: suku ini praktik sihir darah – mengorbankan darah hewan (atau tawanan) ke laut untuk memohon berkat Kraken. Efeknya, Soth’ozar memberikan perlindungan: kapal musuh yang mendekat bisa dihancurkan tentakel laut tiba-tiba. **Budaya**: arsitektur minim (totem tentakel di pantai), pakaian mereka dari kulit ikan dan sisik, tubuh dicat simbol kraken. Ritual: Upacara Mata Hitam – saat Musim Pasang Hitam, suku berkumpul di pantai malam hari, menatap mata besar Soth’ozar yang muncul dari air, lalu melempar persembahan (biasanya ternak atau tahanan) ke mulut Kraken. Pola ini terinspirasi **kultus pulau ala Lovecraft plus suku Polinesia**. Politik: Pulau Krakentoa bukan anggota Liga ShatterChain (terlalu asing), malah dianggap ancaman. Banyak kapal bajak laut menghindari pulau ini. Namun, beberapa kapten mencoba **aliansi**: misal, Kapten tertentu membuat perjanjian dengan suku Krakentoa untuk melindungi rute rahasia, dengan imbalan mereka bawa budak untuk diberi ke Kraken. Ini rahasia gelap di Liga – resmi mereka menolak dewa laut, tapi praktiknya ada kolusi. Hubungan: Thassalon pernah kirim pasukan mermen untuk basmi Kraken karena mengganggu rute selam, tapi gagal dan rugi banyak – sejak itu, Thassalon memilih netralisasi diplomatik: mengirim hadiah supaya Kraken tidur. Bagi Myrion dan Sylveth, pulau ini bukti bahaya entropi juga mempengaruhi laut (mereka curiga Kraken bermutasi oleh Mana flare).
* **Konfederasi Pulau Rempah** – Kerajaan Sedang. Di sisi timur Obscura (lebih dekat Valmoria), ada sekelompok pulau subur penghasil rempah dan buah langka (**cengkeh api, lada mana, buah zypher**). Pulau-pulau ini (sekitar 2 pulau utama, 5 kecil) dihuni masyarakat agraris yang relatif damai dibanding sisi lain Obscura. Demi bertahan dari bajak laut, mereka membentuk konfederasi pertahanan, dipimpin oleh para tetua suku dan pedagang lokal. Mereka tak punya armada besar, tapi membayar upeti perlindungan ke kapten Liga yang bersedia. Gaya hidup: bertani rempah di lereng vulkanik, menyuling minyak, membuat obat herbal. **Arsitektur**: desa-desa mereka rapi, rumah panggung kayu dengan lumbung rempah berbau harum. **Sihir**: minimal, mungkin hanya kearifan jamu magis (ramuan pendamai angin agar badai lewat). **Pakaian**: sarung batik warna-warni (mereka pandai pewarnaan alami), karangan bunga cengkeh dipakai saat festival. Ritual: Pesta Panen Hijau – tiap Musim Hijau, pulau mengadakan festival panen besar, termasuk tradisi “perahu rempah” mengarungi laut membawa sesaji hasil bumi, diyakini menenangkan roh laut agar kapalnya selamat membawa ekspor. Budaya mirip **kepulauan Maluku/Melayu penghasil rempah**, ramah dan komunal. Politik: Konfederasi ini **bergantung bayangan** pada Liga ShatterChain – semacam negara protektorat. Mereka secara resmi netral, menyuap beberapa kapten agar melindungi mereka dari kapten lain. Mahkota Arkhani mencoba memasukkan mereka ke pengaruh Valmoria (karena nilai komoditas), tapi selama kapten bajak laut memblokir, Valmoria tak bisa kuasai langsung. Hubungan: Konfederasi ini mengekspor rempah ke Sylveth dan Valmoria melalui pasar gelap (karena secara resmi Valmoria enggan beli dari bajak laut, tapi butuh rempah). Juga, Sylveth melindungi salah satu pulau kecil sebagai pos penelitian tanaman (dengan restu tetua suku). Secara umum, mereka disegani – banyak bajak laut justru suka tempat ini karena bisa berdagang damai dan menikmati hasil bumi. Selama upeti lancar, mereka dibiarkan. Namun, kalau ada kapten brutal melanggar (dulu pernah ada yang mencoba jajah pulau ini sendiri), Liga turun tangan karena tak mau kehilangan pasokan rempah bernilai tinggi bagi semua.
* **Atol Para Void** – Kerajaan Kecil. Contoh dari ~8 kelompok kecil, Atol Para Void adalah gugusan atol sangat terpencil di ujung selatan Obscura. Dihuni sekelompok kecil keluarga yang kabarnya punya **darah genasi air** (manusia separuh elemental air). Mereka hidup nomaden antar pulau, memancing dan memuja dewa laut kuno berbeda dengan Kraken di utara. Jumlah mereka sedikit, tak lebih 100 jiwa, tapi terkenal karena **pearl divers** ulung. Mutiara abyssal kadang terbawa arus ke terumbu mereka, lalu mereka kumpulkan. **Gaya hidup** subsisten, rumah mereka hanya gubuk anyaman daun kelapa di pantai. **Sihir**: genasi ini bisa bernapas di air dan berkomunikasi sederhana dengan ikan. Mereka juga mempraktekkan astrologi laut: membaca bintang dan arus (sangat ahli navigasi). **Pakaian**: minim, hanya cawat atau rok tenun serat kelapa, tubuh penuh tatto motif gelombang spiral (mirip Polynesia). Ritual: Malam Tanpa Bulan – saat kombinasi dua bulan baru (Musim Pasang Hitam ganda, peristiwa langka), mereka mengadakan doa sehari semalam di bawah laut (ya, mereka menyelam massal ke laguna, membentuk lingkaran, bernyanyi di dalam air) untuk berkomuni dengan leluhur laut. Budaya mereka jelas **Polinesia** yang sangat terpencil. Politik: mereka **tidak peduli urusan luar**, tapi kadang jadi korban: kapten serakah pernah mencoba memperbudak mereka untuk cari mutiara. Untungnya, Thassalon melindungi mereka (Thassalon menganggap mereka “anak laut”). Kini atol ini di bawah perlindungan de facto Thassalon, dan kapten ShatterChain pun menghormati (kapten tahu lebih baik tak cari gara-gara dengan bangsa bawah laut). Hubungan: Dengan Thassalon, mereka seperti client state – mereka kirim sebagian mutiara ke kerajaan bawah laut, Thassalon beri alat dan makanan kaleng. Mereka jarang bertemu manusia permukaan lain, kecuali mungkin kru kapal terdampar yang mereka selamatkan (lalu dilepas pergi saat ada kapal lewat). Di atlas ini, mereka disebut untuk menunjukkan betapa **beragamnya komunitas kecil di Obscura** – tiap pulau bisa beda sekali budayanya.

(Kepulauan Obscura benar-benar kaleidoskop kekuatan. Intinya, ***“kebebasan laut”*** dihargai tinggi, tapi selalu diimbangi risiko: badai Mana sewaktu-waktu, ancaman leviathan, konflik kapten, dsb. Liga ShatterChain berhasil memberi sedikit orde di tengah chaos itu, namun jauh dari pemerintahan mapan – lebih mirip kode etik bajak laut. Ketiadaan kontrol sentral membuat budaya unik tumbuh di tiap pulau, dari pseudo-demokrasi pedagang di Seafir hingga kultus Kraken. Dan selama Pelagus Belt berbahaya, Obscura akan terus jadi jalur alternatif sekaligus ancaman bagi yang melintas.)

### Sabuk Pelagus (Pelagus Belt)

**Sabuk Pelagus** adalah **rantai kepulauan ekuatorial** yang sangat panjang, memutari planet di sekitar khatulistiwa. Sabuk ini terbentuk dari punggung tengah samudra dan busur vulkanik yang aktif, menciptakan ribuan pulau dari atol karang kecil hingga pulau gunung berapi muda. Pelagus Belt secara geografis berfungsi seperti **“pagar laut”** yang memisahkan benua-benua di utara dan selatan, sekaligus menjadi **jalur dagang utama yang berbahaya namun vital** bagi pelayaran antar benua. Tidak seperti Obscura yang merupakan wilayah tersendiri di selatan, Sabuk Pelagus melintasi area luas dan cenderung dianggap **wilayah netral** (atau wilayah semua, tergantung sudut pandang). Tidak ada kekaisaran tunggal menguasainya – terlalu luas dan terpencar. Namun, secara historis muncul beberapa kerajaan maritim regional yang mencoba menguasai sebagian jalur Pelagus. Iklim bervariasi sepanjang sabuk, tapi umumnya tropis/panas lembap di semua musim (hanya ada musim hujan dan kemarau yang dipengaruhi Musim Pasang). Penduduk Sabuk Pelagus berasal dari berbagai bangsa: ada koloni kecil dari Valmoria, suku asli pulau (mirip Polynesia/Melayu), dan komunitas perantau laut (misal Sea Gypsies magis). Dinamika di Pelagus difokuskan pada **perebutan selat strategis, pulau oasis, dan stasiun perbekalan**.

* **Liga Pelagian** – Kerajaan Sedang. Merupakan aliansi longgar beberapa kerajaan pulau di titik-titik strategis Sabuk Pelagus. Liga ini dibentuk bukan oleh bajak laut, melainkan oleh penguasa lokal yang ingin melindungi kepentingan mereka dari dominasi bangsa besar dan ancaman perompak. Terdiri dari 2 kerajaan pulau utama dan beberapa kadipaten kecil, contohnya: **Kerajaan Samudrika** di tengah sabuk (menguasai selat sempit vital) dan **Sultanat Tathar** di barat (pulau kaya rempah dan pelabuhan alami). Mereka mengadakan perjanjian pertahanan bersama dan menyusun aturan transit (memungut bea dari kapal lewat tapi memberikan jasa pilot navigasi). **Pemerintahan**: tidak terpusat, namun setiap tahun para raja/sultan bertemu di kota **Auruline** (kota netral) untuk koordinasi. **Budaya** Liga Pelagian campuran, misal Samudrika dipimpin raja berbudaya mirip India-Polinesia, sedangkan Tathar oleh sultan berbudaya Melayu-Persia. **Sihir**: Mereka berbagi penggunaan Navigator’s Guild – kumpulan navigator pelaut berbakat yang konon diberkahi visi bintang (mereka punya ritual membaca rasi bintang unik di khatulistiwa, sehingga bisa memandu kapal melintasi gyre arus kuat). Juga, beberapa pulau Liga memiliki Totem Pelindung (artefak lokal yang menenangkan badai sekitar – semacam benda suci hasil upacara). **Arsitektur**: kota-kota utama berarsitektur maritim tropis – rumah panggung kayu jati, atap daun nipah, dihiasi ukiran gelombang. Istana sultan mungkin batu karang dihias ubin biru. **Pakaian**: penduduk mengenakan sarung, kain batik atau songket untuk bangsawan, dan bunga tropis sebagai ornamen. Pejabat memakai penutup kepala khas (misal destar atau turban tipis). **Ritual khas:** Festival Arus Hijau – saat Musim Pasang Hijau, arus laut berubah membawa plankton melimpah, ikan bermigrasi besar-besaran. Liga mengadakan festival memancing massal dan syukuran bersama lintas pulau, menguatkan persatuan mereka. Liga Pelagian terinspirasi **Federasi Maritim seperti Srivijaya atau konfederasi Polinesia**, menjunjung kerjasama dagang. Politik: Liga ini **cukup kuat regional** – mereka melatih armada patroli untuk mengusir bajak laut di jalur utama (tentu bentrok dengan ShatterChain kadang terjadi, tapi jarak Pelagus yang jauh membuat interaksi terbatas). Mahkota Arkhani dan Orontes menghormati Liga karena butuh mereka untuk lewat aman; ada kesepakatan tak tertulis bahwa kapal berbendera Valmoria/Orontes bayar upeti diskon jika lewat daerah Liga. Liga juga menjadi penyeimbang Thassalon di ekuator (karena kerajaan bawah laut juga tertarik kendali jalur). Hubungan: Selain itu, Liga **bersahabat dengan konfederasi pulau rempah Obscura** – ada kesamaan etnis sedikit, dan musuh bersama (bajak laut). Walau tak sekuat kekuatan benua, Liga menunjukkan bahwa kerjasama lokal dapat lahirkan stabilitas di tengah laut lepas.
  + Kerajaan Samudrika – **Subfaksi** (salah satu kerajaan utama dalam Liga). Diperintah Raja **Maru Keonga**, kerajaan ini menguasai pulau kembar di titik tengah sabuk, di mana ada selat sempit berarus tenang yang menjadi “pintu gerbang” kapal antar belahan utara-selatan. Samudrika dijuluki “Negeri Seribu Bahtera” karena banyaknya perahu layar hias meramaikan pelabuhan. Budaya memadukan **Hindu-Buddha maritim dan animisme pulau**: ada candi kecil di bukit pantai, sementara rakyat biasa menyembah dewi laut. **Sihir**: Mereka terkenal akan Pendeta Gelombang, yang dapat “berbicara” dengan arwah laut lokal. Konon, pendeta bisa meminta arwah menuntun kapal atau menenggelamkan musuh. **Arsitektur**: Ibukota **Port Naga** dihiasi gapura dan stupa maritim, dicat warna-warni. **Ritual**: Upacara Pelayaran Pertama – tiap tahun, pemuda yang baru dewasa diberi perahu kecil dan berlayar mengelilingi pulau sekali dengan bendera kerajaan, disertai doa pendeta. Ini melambangkan regenerasi pelaut andal. Hubungan: Samudrika kunci di Liga, **aliansi kuat** dengan Tathar; mereka yang usul menstandardisasi bea lewat. Rival: tidak menyukai kapten asing yang semena-mena, pernah menenggelamkan kapal Orontes yang langgar protokol – hampir timbul insiden diplomatik, tapi diselesaikan damai (Arkhani menengahi). Samudrika menjaga netralitas antara ShatterChain vs Arkhani; kapal kedua belah pihak boleh labuh di Port Naga, asal tak berkelahi di dalam.
  + Sultanat Tathar – **Subfaksi** (kerajaan utama lain di Liga). Terletak di ujung barat sabuk dekat Valmoria, Tathar jadi persinggahan pertama/terakhir kapal dari Valmoria. Dipimpin Sultan **Al-Rahid**, seorang manusia berdarah campuran Valmoria-Pelagus, kerajaan ini kaya akan cengkeh dan kapur barus. **Budaya**: mirip kerajaan Melayu-Persia, istananya megah dengan kubah emas, namun juga ada pengaruh Valmoria (bahasa administrasi sedikit pakai Valmorian). **Sihir**: Mereka mengembangkan wewangian magis – parfum dari kapur barus yang bila dibakar dalam ritual bisa mempengaruhi angin (dikatakan dapat menarik angin muson lebih awal atau mengusir serangga vektor penyakit). **Militer**: Tathar punya armada kapal jung cepat dan pasukan bersenjata senapan kuno (impor Torrak). **Pakaian**: rakyat pakai baju kurung, kain batik; bangsawan bersorban, jubah sutra bercorak geometris emas. **Ritual**: Ramuan Angin Perak – pada Musim Pasang Perak, tabib istana meramu minyak wangi khusus yang kemudian disiramkan ke laut dari atas mercusuar, dipercaya menjinakkan badai. Politik: Sultanat Tathar **ambisius**: di Liga ia yang mendorong pemungutan bea tinggi ke armada Orontes (untuk mengisi pundi negeri). Ia juga diam-diam tawar-menawar dengan Valmoria: Tathar izinkan pos dagang Arkhani di kotanya dengan imbalan bantuan militer jika Liga diserang. Ini bikin anggota Liga waspada akan pengaruh Valmoria. Namun, Sultan cukup cerdas menjaga keseimbangan – tak mau jadi boneka Arkhani, tapi gunakan mereka sebagai penyeimbang ShatterChain. Hubungan: Tathar musuh bebuyutan bajak laut (kapal bajak laut ShatterChain sering diincar meriam Tathar). Sempat ada perang kecil antara Tathar dan ShatterChain lima tahun lalu, tapi buntu karena jarak. Akhirnya perjanjian: ShatterChain hindari perairan inti Tathar, Tathar tak kejar ke timur. Dengan Orontes, hubungan formal baik (beli garam dan jual rempah), tapi Orontes kurang senang bea tinggi.
* **Suku Penunggang Paus** – Kerajaan Kecil. Di sabuk juga ada komunitas unik: sekelompok suku nomaden laut yang mengembara di sepanjang Pelagus dengan **menunggang ikan paus**. Suku ini disebut **Orca’en**. Mereka tak punya pulau tetap, melainkan hidup di rakit-rakit besar yang ditarik paus orca raksasa yang telah dijinakkan. Gaya hidup mirip gipsi laut: berpindah sesuai migrasi ikan dan musim. **Sihir**: para dukun Orca’en bisa berkomunikasi dengan cetacea (paus, lumba-lumba) melalui nyanyian kuno. Mereka menganggap paus orca sebagai saudara roh – ketika satu mati, mereka adakan upacara seperti raja wafat. **Arsitektur**: rakit mereka luas, beberapa disatukan jadi platform terapung dengan tenda-tenda kulit ikan. **Pakaian**: banyak dari kulit dan tulang ikan, dihias motif hitam putih mirip corak orca. **Ritual**: Song of the Deep – setiap Musim Pasang Hijau, mereka mengadakan konser nyanyian paus di tengah laut; para penyanyi suku menirukan lagu paus, menarik kawanan cetacea berkumpul. Momen damai lintas spesies ini juga jadi atraksi – kadang kapal dagang sengaja mendekat untuk menyaksikan (dengan izin mereka). Budaya ini terinspirasi **suku Laut (Bajau) dan legenda penunggang ikan**. Politik: Suku ini **tidak tergabung** dalam Liga Pelagian atau ShatterChain, tapi dihormati. Mereka kerap bertindak penolong netral – misal menolong kapal karam tanpa peduli bangsanya. Namun, jika terancam (contoh: ada kapten yang pernah coba tangkap paus mereka buat diambil minyaknya), suku ini bisa memanggil puluhan paus menyerang balik kapal tersebut. Valmoria dan Orontes sudah belajar tidak mengganggu mereka. Liga Pelagian menganggap mereka semacam penunjuk jalan tak resmi; informasi arus dan cuaca dari mereka sangat akurat. Hubungan: dengan Thassalon, suku ini berteman (mereka bisa bicara dengan lumba-lumba utusan Thassalon). Thassalon bahkan merekrut beberapa Orca’en sebagai pemandu bawah laut kadang-kadang. Intinya, mereka contoh bahwa bukan semua penghuni laut terikat kerajaan formal, ada yang hidup bebas selaras alam.
* **Koloni Arkhani Terlantar** – Kerajaan Kecil (bekas). Sepanjang sejarah, Mahkota Arkhani Valmoria pernah mencoba menancapkan kekuasaan di Pelagus. Salah satu upaya adalah mendirikan koloni di pulau **Nova Arkhopolis** di timur sabuk sekitar seabad lalu. Koloni ini awalnya makmur (posisi baik, tanah subur), tapi karena rantai suplai jauh dan sering kena gangguan (bajak laut, badai), lambat laun koloni melemah. Akhirnya, pada suatu Musim Pasang Hitam berkepanjangan ditambah wabah demam hijau, Valmoria menarik dukungan. Koloni pun kolaps – banyak warganya mati atau kembali ke Valmoria, sisanya berasimilasi dengan penduduk pulau asli. Kini Nova Arkhopolis jadi **kota hantu** sebagian; reruntuhan benteng batu gaya Valmoria ditinggal begitu saja. Menariknya, sekitar 300 keturunan kolonial masih mendiami pulau itu, menyatu dengan suku lokal. Mereka membentuk komunitas desa dipimpin semacam kepala adat (keturunan gubernur Arkhopolis) – suatu kerajaan kecil penerus. Budaya mereka hybrid: nama-nama Spanyol/Valmorian tapi cara hidup subsisten lokal. Mereka cenderung isolasi, trauma dari kegagalan lalu. Namun, pulau ini kaya guano (pupuk berharga), jadi sesekali pedagang Valmoria datang beli. Komunitas ini menjadi pengingat bahwa **medan Pelagus yang ganas bisa menggagalkan imperialisme**. Secara politik, mereka netral; Liga Pelagian melindungi mereka agar tidak jatuh ke tangan asing lagi (karena bisa jadi pijakan Valmoria). Komunitas ini dijuluki “**Anak Hilang Arkhani**”. Hubungan: dengan Valmoria, hubungan dingin (mereka merasa ditelantarkan, meski Valmoria kini coba mendekati lagi dengan dalih “melindungi warga keturunan”). Sementara suku-suku tetangga melindungi mereka karena sudah dianggap saudara.

(Sabuk Pelagus, meski tidak memiliki “kerajaan besar”, adalah zona percampuran dan persaingan banyak pihak. Ekonomi pasarnya terfragmentasi – setiap pulau punya mata uang lokal atau sistem barter unik (beberapa pakai ***kerang & gigi ikan*** sebagai uang). Transportasi utama tentu kapal laut, dan mereka mengandalkan mercusuar alam seperti burung migrasi atau bintang, mengingat kompas sering kacau. Ini membuat Navigator Guild Liga sangat dihargai. Sabuk ini menunjukkan bahwa bahkan tanpa pemerintahan tunggal, aturan bisa muncul alami: hukum laut dan kehormatan pelaut berlaku di sini, diselingi kekerasan sporadis. Secara geostrategis, menguasai sabuk ini adalah mimpi semua imperium karena akan menghubungkan dunia, tapi realitasnya: hanya pendekatan federasi dan aliansi lokal yang bisa bekerja, sebab geografi dan iklim menolak sentralisasi.)

## Kerajaan Maritim: Kekuatan Laut dan Ekonomi

Mengingat luasnya samudra dan lamanya perjalanan antarbenua, **kerajaan maritim** memainkan peran kunci dalam geostrategi dunia ini. Alih-alih menaklukkan daratan luas (yang sulit dipertahankan karena jarak), banyak kekuatan memilih mengontrol **jalur laut, selat, kepulauan strategis, dan perdagangan maritim**. Berikut adalah ringkasan beberapa kekuatan maritim utama, lokasi, dan kekuatan ekonominya:

* **Liga ShatterChain (Obscura)** – Konfederasi Bajak Laut. Berbasis di Mega-Kepulauan Obscura, Liga ShatterChain adalah **kekuatan maritim non-konvensional** yang mengontrol rute “bayangan” di lautan. Secara geostrategis, mereka menguasai **lorong-lorong laut gelap** dan pulau persembunyian yang memungkinkan kapal mereka muncul tiba-tiba di rute dagang lawan. Armada mereka tidak sebesar angkatan laut reguler, tetapi sangat terampil dan tersebar. Kekuatan ekonomi Liga terletak pada **pasar gelap global**: mereka memperdagangkan barang-barang terlarang, merampok komoditas penting lalu menjualnya dengan harga tinggi, serta menyediakan jasa “pengawalan” bagi pedagang yang mau bayar mahal. Mereka ibarat penyedia sekaligus perusak jalur suplai – misalnya, jika Valmoria melarang ekspor senjata ke Torrak, Liga akan menyelundupkannya dengan imbalan besar. Meskipun dianggap kriminal, **Liga ShatterChain punya dampak ekonomi signifikan**: suplai ilegal mereka bisa menstabilkan pasar suatu wilayah atau menjatuhkannya (contoh: banjirnya rempah murah bajakan di Valmoria pernah membuat monopoli resmi rugi). Geostrategis, pangkalan Liga tersebar – dari Obscura tengah hingga pulau terpencil Pelagus – membuat mereka susah diberantas total. Mereka memanfaatkan **badai Mana** di laut sebagai tameng alami (kapal biasa menghindar, tapi mereka punya navigator khusus). Dalam hal kekuatan, Liga lebih fleksibel daripada kuat konvensional: mereka tak bisa menaklukkan wilayah luas, tapi bisa melumpuhkan ekonomi kerajaan besar melalui **perang ekonomi laut (embargo dan pembajakan)**. Misalnya, ancaman ShatterChain memaksa Mahkota Arkhani menetapkan premi asuransi tinggi bagi kapal dagang. Aliansi atau gencatan senjata dengan Liga sering jadi penentu perdamaian maritim.
* **Thassalon (Peradaban Bawah Laut)** – Konfederasi Bawah Air. Berlokasi di palung laut dalam sekitar Obscura dan memanjang sepanjang ekuator, **Thassalon** adalah kerajaan bawah laut konfederasi berbagai ras akuatik (merfolk, naga laut, makhluk amphibi cerdas). Secara geostrategis, Thassalon mengontrol **rute bawah laut dan sumber daya abyssal** seperti mutiara Abyssal, karang runik, logam berat di ventilasi geothermal. Mereka jarang berinteraksi langsung dengan manusia permukaan kecuali lewat perdagangan dan perjanjian batas. Namun, kekuatan maritim Thassalon unik: mereka dapat **mengancam kapal dari bawah air** (misal: melepaskan monster laut, menghancurkan lambung kapal), sehingga tak ada armada permukaan berani memusuhi mereka secara serius. Ekonomi Thassalon kuat dalam komoditas laut dalam: Mutiara Abyssal mereka sangat mahal dan dicari penyihir (penyimpan mana yang hebat). Mereka juga menawarkan **rute selam dalam** bagi transportasi penting: contohnya, Thassalon konon mengoperasikan “**jalur teleportasi bawah laut**” di ibu kota kubah mereka Thal’Thass yang bisa membawa delegasi langsung ke permukaan di titik tertentu – ini semacam layanan premium untuk diplomat/perdagangan kilat. Dengan layanan ini, Thassalon mengumpulkan toll berupa perjanjian ekonomi dan konsesi (misal: hak istimewa dagang di pelabuhan Orontes). Secara politik, Thassalon menjaga **netralitas aktif**: mereka bukan penakluk daratan, tapi memastikan tidak ada satu pun kerajaan permukaan menguasai laut sepenuhnya. Mereka punya perjanjian rahasia dengan Ordo Ketinggian (bertukar info cuaca vs pasang), dan bahkan dengan ShatterChain (pembagian zona: permukaan vs bawah). Dalam sejarah, Thassalon pernah menunjukkan kekuatan dengan **memblokade bawah laut**: saat perang Orontes-Valmoria, kapal Valmoria yang cari jalur baru lewat selatan tiba-tiba terjebak kawanan leviathan dipandu pasukan Thassalon – pesan halus agar jangan melanggar perairan Thassalon. Kekuatan ekonomi Thassalon agak tertutup (mereka swasembada pangan lewat budidaya alga, dsb.), tapi pengaruhnya terasa: suplai mutiara atau obat laut dari mereka bisa mengubah keseimbangan perdagangan kota permukaan tertentu.
* **Mahkota Arkhani (Armada Valmoria)** – Kerajaan Terestrial dengan Kekuatan Laut. Meskipun Valmoria adalah kerajaan daratan, **armada laut Mahkota Arkhani** termasuk salah satu yang terbesar di dunia. Lokasi Valmoria sebagai pusat benua dan “jantung dagang” memaksa mereka membangun kekuatan maritim untuk mengamankan rute ke Orontes, Aerion, hingga sebagian Pelagus. Armada Arkhani terdiri dari kapal layar berat bersenjata (caravel dan galleon magis) yang mengawal konvoi dagang. Secara geostrategis, Arkhani mengendalikan **banyak pelabuhan persinggahan**: misal, di pantai timur Valmoria mereka punya pelabuhan militer kuat **Fort Azul** untuk proyeksi kekuatan ke Pelagus barat. Di barat Valmoria, mereka kelola kota pelabuhan **Windfall** sebagai pangkalan armada ke Orontes. Kekuatan ekonominya tampak dari **kebijakan normalisasi pajak pelabuhan**: Arkhani menetapkan tarif standar di wilayahnya dan menawarkan perlindungan konvoi, jadi banyak pedagang memilih lewat jalur Valmoria walau lebih panjang, demi keamanan. Armada Arkhani juga menindak bajak laut di perairan mereka dengan keras – pernah memukul mundur upaya ShatterChain di utara. Walau tak bisa menjangkau seluruh dunia (kendala jarak), Mahkota Arkhani menempuh **diplomasi maritim**: menjalin perjanjian dengan Liga Pelagian untuk memungkinkan “pos dagang Arkhani” di Pulau Tathar. Dari segi ekonomi, kontrol Arkhani atas laut menghasilkan **stabilitas perdagangan**: misal, Arkhaven menjadi pusat clearing harga komoditas global karena kapal dari berbagai negeri berani singgah di sana. Namun, limitasi jarak membuat Arkhani lebih kuat di perairan dekat Valmoria dan Pelagus barat saja. Rantai pasokan panjang (contoh: membawa rempah dari Obscura ke Valmoria) masih rentan – makanya Arkhani tak segan menyewa navigator guild Pelagus atau bahkan berunding dengan ShatterChain demi melindungi kapal-kapal penting. Intinya, Mahkota Arkhani adalah kekuatan maritim terbesar di atas kertas, tapi operasinya bergantung jaringan aliansi pelabuhan dan pengetahuan navigasi global.
* **Liga Pelagian (Federasi Ekuator)** – Kerajaan Maritim Regional. Seperti telah dijelaskan, Liga Pelagian adalah aliansi kerajaan pulau di Sabuk Pelagus. Geostrategis, mereka mengontrol **choke point** di jalur ekuator (selat sempit, oasis pulau untuk mengisi air) dan menyediakan **navigator ahli** bagi kapal lintas samudra. Secara ekonomi, meski tak sekuat kerajaan besar, mereka memanfaatkan **letak strategis** untuk memungut bea dan melakukan re-export komoditas: kapal Orontes misalnya, akan menjual sebagian muatan di pelabuhan Liga, lalu kapal Valmoria beli di sana untuk dibawa pulang – sehingga Liga mendapat margin keuntungan. Mereka juga penghasil komoditas tropis sendiri (kopra, rempah, kayu cendana) yang di barter dengan barang luar. Armada Liga Pelagian gabungan mampu menjaga perairan mereka relatif aman dari perompak, membuat jalur resmi Pelagus **lebih diminati pedagang sah** ketimbang memutar jauh lewat Obscura. Kekuatan maritim Liga bersifat defensif kolektif: tidak ekspansi keluar sabuk, tapi **mengunci sabuk**. Hal ini menambah **stabilitas ekonomi** global – ada kepastian titik transit. Contoh dampak: Saat krisis pangan Orontes terjadi karena banjir abnormal, Liga mempercepat pengiriman gandum Orontes ke Valmoria dengan mengawal kapal lewat selat rahasia yang mereka tahu, mengurangi gejolak inflasi Valmoria. Dengan demikian, walau kecil, kerajaan-kerajaan Pelagus menunjukkan “soft power” maritim yang signifikan – kekuatan navigasi dan pengetahuan laut bisa sama berharganya dengan kekuatan senjata.
* **Ordo Ketinggian (Angkutan Udara)** – Catatan: Walaupun bukan "kerajaan maritim", patut disebut bahwa **Ordo Ketinggian Aerion** memonopoli ruang udara termasuk jalur zeppelin dan mungkin rute udara di atas laut. Ini menjadikan mereka semacam kekuatan maritim di langit. Geostrategis, mereka menawarkan alternatif transportasi lintas laut dengan kapal udara (terutama untuk barang bernilai tinggi dan penumpang penting). Kekuatan ekonomi mereka dalam hal ini adalah **tarif ketinggian** – mirip tol udara yang harus dibayar jika kapal udara melewati wilayah mereka. Meskipun kapasitas angkut zeppelin terbatas dibanding kapal laut, kecepatan dan relatif aman dari bajak laut menjadikannya pilihan premium. Dalam konteks maritim, Ordo Ketinggian telah mengubah beberapa dinamika: misal, mereka membuka rute pos udara antara Valmoria dan Orontes untuk surat penting, mempersingkat komunikasi dari berbulan menjadi beberapa minggu. Juga, saat laut terlalu berbahaya (musim leviathan atau perang), pihak kaya menyewa jasa Ordo untuk kirim barang via udara, meski biaya berlipat. Jadi, Ordo Ketinggian dapat dianggap salah satu “kerajaan jalur” yang memengaruhi ekonomi jalur perdagangan (laut & udara saling melengkapi).

Secara keseluruhan, **kekuatan maritim di dunia ini seimbang oleh geografi**. Tidak ada satu pun imperium yang bisa menguasai seluruh laut karena skala planet dan ancaman alam (badai skala benua, makhluk abyssal). Sebaliknya, banyak kekuatan menengah tumbuh di laut, dan melalui diplomasi serta konflik terbatas, mereka menjaga agar arus perdagangan tetap mengalir meski dengan biaya tinggi. Dari perspektif ekonomi pasar nodal, **menguasai hub pelabuhan sama dengan menguasai ekonomi**. Itulah sebabnya kota seperti Arkhaven, Seafir, Port Naga, hingga Thal’Thass begitu penting: mereka node yang menghubungkan jaringan global. Para kerajaan maritim di atas memastikan node-node itu tersambung (atau terganggu) sesuai kepentingan mereka.

## Musim, Musim Pasang, dan Pengaruhnya

Dunia ini mengalami dua jenis musim: **musim klasik** seperti di Bumi (semi, panas, gugur, dingin) akibat peredaran planet mengelilingi matahari, dan **Musim Pasang** unik yang dipicu oleh dua bulan kembar planet. Kedua siklus musim ini saling berinteraksi, memengaruhi iklim, ekosistem, dan aktivitas penduduk secara mendalam. Berikut penjelasannya:

### Musim Klasik (Semi, Panas, Gugur, Dingin)

Dengan tahun ≈390 hari dan kemiringan aksis yang serupa Bumi, planet ini memiliki empat musim klasik, meskipun durasi masing-masing sedikit lebih panjang (sekitar 3 bulan lebih per musim). **Musim Semi (semi)** ditandai cuaca menghangat dan tanaman berbunga, **Musim Panas (panas)** dengan suhu puncak (kecuali di daerah tropis yang relatif konstan), **Musim Gugur (gugur)** saat suhu menurun dan beberapa vegetasi meranggas (terutama di Valmoria utara dan Aerion tertentu), dan **Musim Dingin (dingin)** dengan suhu terendah, salju di zona sedang-tinggi. Namun, karena planet 5× lebih luas, musim klasik bervariasi ekstrem di berbagai tempat:

* **Valmoria & Orontes (zona sedang-subtropis):** Mengalami empat musim relatif jelas. Di Valmoria utara, misalnya, **musim dingin** membawa salju ringan yang bisa mengganggu logistik (rute gunung tertutup, desa pegunungan terisolasi). **Musim semi** di Valmoria penting untuk tanam gandum; festival panen kecil digelar saat mencium bunga pertama. Orontes, meski lebih tropis, bagian utara dan dataran tinggi merasakan siklus basah-kering yang analog dengan musim (semi/panas = musim hujan deras memicu **banjir tahunan** yang dikendalikan, gugur/dingin = musim kering panen). **Pengaruh ekonomi:** pergiliran musim klasik menentukan kalender tanam dan panen; kerajaan Orontes sangat bergantung pada prediksi musim semi vs telat (banjir tak tepat waktu bisa picu krisis pangan). Di Valmoria, musim dingin yang panjang dapat menaikkan harga bahan bakar dan gandum.
* **Sylveth & Myrion (tropis/lembap):** Hanya memiliki sedikit perbedaan musim klasik. Hutan hujan **hijau sepanjang tahun**, namun intensitas hujan bisa lebih tinggi di “musim panas” (monsoon) dan sedikit reda di “musim dingin”. Meski demikian, penduduk Sylveth tetap mengenal konsep musim dari perubahan halus alam: **semi** ditandai mekarnya bunga canopy serentak, **dingin** ditandai beberapa pohon purba menjatuhkan daun tua (bukan semua gugur, tapi cukup untuk disadari). **Pengaruh budaya:** Sylveth merayakan pergantian musim sebagai waktu ritual (seperti Equinox festival oleh Court of Seasons di tiap peralihan【analysis】), meski efek cuaca tak sedramatis di utara. Myrion serupa tropis, tapi di perbatasan dekat Umbral, musim dingin bisa membawa angin dingin anomali dan wabah memori lebih banyak (mungkin karena roh planar lebih aktif di udara dingin).
* **Torrak & Aerion (pegunungan/tinggi):** Dikenal **ekstrem**. Torrak di puncak tinggi merasakan musim dingin yang panjang dengan badai salju di puncak, namun musim panas pendek bisa sangat panas di lembah (mirip gurun tinggi). **Pengaruh sosial:** suku dan kota di Torrak merencanakan kampanye militer di musim panas (jalan gunung terbuka). Sebaliknya di musim dingin, mereka mengadakan turnamen duel di dalam ruangan benteng (cara menjaga moral prajurit selama terkurung salju). Aerion dataran tinggi gersang: di sini musim klasik datang lebih pada perubahan suhu malam-hari. **Musim dingin** di Aerion bisa menggigit dengan angin dingin menambah risiko blackout rune (kelembapan rendah plus dingin ekstrim malah bikin beberapa rune retak). Ordo Ketinggian menghindari operasi besar di puncak musim dingin karena udara terlalu rapuh untuk sihir. **Musim panas** di Aerion membawa badai debu di beberapa dataran, menguji ketahanan kota oasis.
* **Obscura Archipelago & Pelagus (maritim tropis):** Kedua wilayah ini beriklim laut tropis; musim klasik tidak terlalu beda (tidak ada musim dingin bersalju). Namun, **musim panas** biasanya berarti **musim badai**: matahari terik memanaskan laut, menumbuhkan badai siklon skala besar. Bagi pelaut Obscura/Pelagus, kata “musim panas” identik dengan “musim topan”. **Musim gugur** relatif tenang, sering dimanfaatkan untuk pelayaran jarak jauh. **Musim semi** membawa pertumbuhan plankton melimpah, baik untuk nelayan. **Pengaruh tradisi:** di Obscura, musim badai (panas) dianggap waktu istirahat – banyak kapal berlindung di teluk aman, pelaut menghabiskan waktu di tavern, muncul festival musik untuk mengusir bosan. Di Pelagus, masyarakat pulau menyesuaikan siklus tanam kelapa/padi dengan musim hujan (semi/panas) vs kemarau (gugur/dingin); misal, di Sultanat Tathar, kalender agrarnya adaptif terhadap dua siklus: mereka menanam padi saat awal musim semi agar panen pas masuk musim gugur sebelum badai besar akhir panas.

Secara keseluruhan, musim klasik memberikan **ritme kehidupan tahunan**: periode tanam, panen, migrasi hewan (contoh: Orontes punya migrasi naga air di musim hujan), hingga kampanye militer (banyak kerajaan menghindari perang di musim dingin kecuali terpaksa). Namun, dunia ini tidak hanya diatur matahari, melainkan juga oleh **dua bulan** dengan Musim Pasangnya.

### Musim Pasang (Perak, Darah, Hijau, Hitam)

Planet ini memiliki dua satelit alami (bulan) yang orbitnya sedemikian rupa sehingga menimbulkan **empat fase musim pasang** setiap tahunnya. Nama musim pasang – **Perak, Darah, Hijau, Hitam** – berasal dari penampakan langit atau fenomena yang dominan di periode tersebut. Setiap Musim Pasang berlangsung sekitar seperempat tahun (~3 bulan, meski tak tepat simetris karena orbit bisa eliptik). Musim pasang memengaruhi **pola arus laut, perilaku makhluk, dan ritual masyarakat**, di luar pengaruh musim klasik. Berikut rincian keempatnya:

| **Musim Pasang** | **Ciri-ciri & Pengaruh** |
| --- | --- |
| **Perak** (Silver Tide) | Ditandai kemunculan bulan besar berwarna perak cemerlang. **Arus laut** relatif tenang dan teratur; ini musim pelayaran aman. **Migrasi hewan**: banyak makhluk laut (ikan, kura-kura) bertelur di periode ini karena arus stabil. **Cuaca** cenderung lebih cerah, malam sangat terang oleh sinar bulan perak – bagus untuk navigasi bintang. **Pengaruh budaya**: Musim Perak dianggap musim keberuntungan di banyak tempat. Petani menjadwalkan panen atau tanam penting di bawah bulan perak, percaya hasilnya berkah. Pelaut menjadikan Musim Perak sebagai waktu memulai ekspedisi jauh. Banyak **ritual syukur** digelar: festival lentera di Valmoria, upacara “Doa Pasang Perak” oleh pendeta Orontes【analysis】, hingga festival laut Liga Pelagian. |
| **Darah** (Blood Tide) | Bulan kedua memerah, terkadang dua bulan tampak bersamaan memberi warna langit kemerahan. **Arus laut** menjadi ganas dan tak menentu; badai tropis kerap muncul. Kerap terjadi **“red tide”** biologis: ledakan alga merah beracun di perairan hangat, mencemari pantai (ini analogi ilmiah dari pasang darah). **Migrasi**: predator besar (misal leviathan) muncul ke permukaan mengikuti perubahan rantai makanan; ini musim berbahaya di laut. **Cuaca**: sering ekstrem – badai petir lebih sering, angin kencang mengamuk bahkan di darat, memicu kekeringan di tempat lain. **Budaya**: Musim Darah sering diasosiasi dengan pertumpahan darah atau konflik. Sejarah mencatat banyak perang dimulai atau memuncak di Musim Darah, mungkin karena tekanan lingkungan (kekurangan pangan dari gangguan alga, dsb). Masyarakat menggelar **ritual proteksi**: di Sylveth druid memperkuat barier hutan, di Torrak benteng siaga penuh, di Obscura justru ada “Parade Topan Darah” menantang badai【analysis】. Juga perdagangan merosot – kapal kecil tak berani berlayar, menyebabkan **harga barang naik** (pernah terjadi: migrasi leviathan Musim Darah → harga minyak abyssal naik, Liga ShatterChain naikkan tarif konvoi, pedagang kecil bangkrut). |
| **Hijau** (Green Tide) | Disebut “hijau” karena pada fase ini kedua bulan tampak di langit bersama dalam nuansa hijau lembayung (hasil kombinasi optik), dan kehidupan alam tampak bersemi liar. **Arus laut** membawa nutrisi – terjadi bloom plankton masif, laut memunculkan warna kehijauan di banyak tempat. Ini menarik **migrasi ikan dan makhluk** laut melimpah; paus, ikan terbang, hingga naga laut bermigrasi mencari plankton. Darat juga mengalami ledakan kehidupan: hutan tropis Myrion dan Sylveth tumbuh lebih cepat, hewan berbiak. **Budaya**: Musim Hijau dianggap musim kesuburan dan panen laut. Nelayan Orontes dan Pelagus menyukai musim ini – tangkapan berlipat. Petani di Orontes juga panen padi utama saat ini, merayakan festival syukur. Banyak **ritual kesuburan** diadakan: di Myrion para druid mengucap syukur pada roh tanah, di Valmoria ada festival cinta (karena dianggap waktu baik berkeluarga). Namun, ada sisi negatif: hama dan penyakit juga melonjak (wabah serangga, penyakit zoonosis karena hewan migrasi). Kerajaan sering mempersiapkan stok obat menjelang Hijau. Ekonomi: komoditas pangan biasanya melimpah dan murah di akhir Musim Hijau. Pengecualian: di Umbral, Musim Hijau bisa memicu efek aneh – kadang tumbuh “hutan daging” chaos di patch entropi, menimbulkan makhluk aneh; ini tetap lokal Umbral. |
| **Hitam** (Black Tide) | Fase ketika kedua bulan berada di sisi berlawanan (atau konjungsi baru) sehingga malam gelap gulita tanpa cahaya bulan【analysis】. **Arus laut** berbalik lambat dan ada fenomena arus dingin naik (upwelling) di lautan abyssal. Hal ini membawa makhluk laut dalam ke permukaan, termasuk beberapa horor abyssal – sehingga pelaut sangat waspada di Musim Hitam. **Cuaca**: langit malam hitam total mempengaruhi perilaku; banyak hewan malam jadi agresif (tak terpengaruh sinar bulan penenang). Badai cenderung reda sementara, tapi suasana “mati” ini justru menumpuk energi untuk badai awal Perak berikutnya. **Fenomena magis**: Tanpa cahaya bulan, beberapa ley-line jadi terlihat di langit (aurora eterik), dan ritual gelap lebih mudah (kultus kegelapan memanfaatkan ini). **Budaya**: Musim Hitam dikaitkan dengan perenungan dan bahaya tersembunyi. Banyak komunitas melakukan **ritual introspektif**: di Sylveth, para elf bermeditasi di malam tanpa bulan untuk mendengar pesan alam; di Aerion, biarawan lakukan Puasa Angin di kegelapan【analysis】. Sebaliknya, kelompok gelap merajalela: Kultus Wajah Terkoyak melakukan Komuni Kegelapan mereka di Musim Hitam【analysis】, memanfaatkan ketiadaan pengaruh bulan (bulan perak biasanya melemahkan entitas gelap). Dalam masyarakat umum, malam-malam hitam ini sering diisi cerita horor di sekitar api unggun untuk berjaga semalaman. Ekonomi: Musim Hitam bukan waktu ideal berlayar, tapi kapal besar tetap jalan dengan bantuan lampu Mana. Namun risiko navigasi tinggi (bintang saja panduan, tak ada bulan) – Ordo Ketinggian biasanya menambah intensitas mercusuar Mana mereka untuk membantu kapal. Harga asuransi naik karena kecelakaan kapal sering terjadi di periode ini. Di darat, tingkat kejahatan cenderung naik sedikit (kegelapan mempermudah aksi). |

Musim Pasang ini **melengkapi atau kadang melawan musim klasik**. Contoh interaksi: **Musim Panas bersamaan Musim Darah** – situasi sangat rawan, badai dahsyat di puncak panas bisa menghancurkan armada (penguasa cenderung hindari perang laut saat ini, kecuali nekat). **Musim Dingin bersamaan Musim Hitam** – malam sangat panjang dan gelap di wilayah tinggi, moral rakyat bisa turun; banyak festival cahaya di Valmoria utara diselenggarakan jika Hitam jatuh di puncak dingin, untuk mencegah depresi. **Musim Semi saat Musim Hijau** – momen paling subur: kerajaan agraris Orontes memanfaatkan momentum ini untuk menanam varietas baru, Sylveth melakukan upacara pembaruan hutan besar-besaran. **Musim Gugur di Musim Perak** – cuaca tenang, banyak kapal terakhir berlayar sebelum masuk musim badai, ini puncak perdagangan tahunan (disebut “**Musim Perak Emas**” oleh pedagang Valmoria karena transaksi tinggi saat itu).

Pengaruh musim pasang sangat terasa juga dalam **kepercayaan dan kalender**: kalender resmi dunia sering mencantumkan pergantian Musim Pasang sebagai sub-bulan. Tiap wilayah punya penafsiran mitologis:

* Valmoria: Perak diasosiasi dengan dewi keberuntungan, Darah dengan dewa perang, Hijau dengan dewi panen, Hitam dengan dewa kematian. Upeti dan ritual dilakukan pada masing-masing dewa di musim terkait.
* Sylveth: memandang Musim Pasang sebagai napas planet – Perak (tarikan napas, ketenangan), Darah (hembusan panas, adrenalin), Hijau (penyembuhan), Hitam (tidur/renungan).
* Orontes: sangat memperhatikan Musim Perak dan Darah karena pengaruh ke banjir. Mereka miliki ramalan “Pasang Kembar” – jika dua Musim Pasang sama datang berurutan (bisa terjadi karena tahun 13 bulan tidak bagi 4 persis, kadang pola bergeser), dianggap pertanda baik (Perak dua kali) atau buruk (Darah dua kali).
* Obscura: mungkin paling lugas – mereka menyusun **jadwal pelayaran** dengan acuan ini. Kapten Obscura tahu: **Perak/Hijau** cenderung aman, **Darah/Hitam** waspada atau hindari laut jauh. Juga, pasar gelap Obscura panen ketika? Saat Darah/Hitam, karena kapal legal berkurang, mereka justru dapat laba tinggi.

Terakhir, **Musim Pasang & Mana**: Ada kepercayaan bahwa Musim Pasang memengaruhi **flare Mana** di ley-line. Beberapa catatan Dewan Verdance menyebut flare (letupan energi aether) sering terjadi mendekati akhir Musim Hijau dan puncak Musim Darah, memperkuat mutasi makhluk. Jadi faksi magis biasanya bersiap: Ordo Ketinggian memeriksa menara rune ekstra di fase tersebut, Serikat Ghar-Karn mengurangi penambangan di musim rawan untuk hindari ledakan entropi di tambang.

Dengan demikian, **musim dan musim pasang menjalin pola kompleks yang memandu peradaban**. Kerajaan merencanakan ekonomi, militer, dan ritual keagamaan dengan mempertimbangkan keduanya. Dunia ini, meskipun liar, menjadi teratur dalam ketidakpastiannya karena penduduk belajar menyesuaikan: musim klasik dari matahari memberi stabilitas jangka panjang, musim pasang bulan memberi ritme dinamis jangka pendek.

## Penutup: Geografi, Iklim, dan Ekonomi yang Terjalin Logis

Dari uraian di atas, tampak jelas bahwa setiap aspek geopolitik dan budaya dunia ini **saling terikat erat dengan geografi, iklim, medan, dan sistem ekonomi**. Beberapa poin kunci keterkaitan logis tersebut:

* **Geografi fisik menentukan fragmentasi politik:** Ukuran planet yang 5× Bumi dan adanya hambatan alam (lautan luas, gurun supermasif, hutan lebat, tirai kepulauan) membuat kekuasaan politik tersentralisasi sulit berlangsung. Ini menjelaskan kenapa banyak kerajaan berukuran sedang-kecil dan konsep kekaisaran rute dominan. Misalnya, Mahkota Arkhani memfokuskan kontrolnya pada koridor perdagangan (pelabuhan, jalan karavan) alih-alih menjangkau setiap pelosok Valmoria yang luas. Demikian pula Dewan Verdance menjaga titik ley vital ketimbang seluruh hutan Myrion jengkal demi jengkal. Secara **logis**, geografi memaksa kerajaan menyesuaikan model kekuasaannya: maritim untuk pulau, federasi untuk hutan, guild untuk pegunungan.
* **Iklim dan sumber daya membentuk budaya dan ekonomi:** Setiap benua memiliki iklim unik (misal Sylveth lembap hutan, Torrak kering pegunungan, Orontes tropis subur) dan itu langsung tercermin dalam ekonomi utama mereka. Orontes memegang pangan karena dataran banjirnya luas, Torrak fokus industri perang karena hanya itu keunggulannya di medan keras, Sylveth dan Myrion tumbuh budaya druidik karena hutan lebat penuh magis butuh penjagaan. Pakaian dan arsitektur pun menyesuaikan: di Aerion yang kering-dingin, bangunan ringkas dan jubah tebal (plus teknologi rune anti-lembap) adalah keniscayaan; di Obscura tropis, rumah panggung dan pakaian minim praktis untuk cuaca panas lembap. Ketersediaan atau kelangkaan sumber daya alam akibat medan juga menuntun interaksi ekonomi: Valmoria butuh impor kayu/bijih, maka ia membangun armada dagang dan menjalin hubungan (serta konflik) dengan Torrak dan Sylveth yang menyuplai.
* **Sistem ekonomi nodal dan akses transportasi mempengaruhi kekuasaan:** Seperti disebut, “siapa menguasai pelabuhan/koridor/ley, dia menguasai pendapatan”. Ini terlihat konsisten: Mahkota Arkhani kaya karena kendalikan Arkhaven (node pasar utama), Ghar-Karn berjaya sebab monopoli jalur logistik logam, Ordo Ketinggian makmur dari tarif udara, Liga ShatterChain kuat karena kuasai rute alternatif gelap. Bahkan subfaksi kecil seperti Serikat Garam Safira Orontes pun muncul karena menguasai distribusi garam (node komoditas vital). Secara logis, ekonomi nodal menciptakan **pusat-pusat kekuasaan** yang tidak selalu berbanding lurus luas wilayah, melainkan posisi strategis. Oleh karena itu, atlas ini menekankan kota penting dan hub (Arkhaven, Arcunea, Hammerhold, Seafir, Thal’Thass) sebagai kunci memahami geopolitik – merekalah simpul jaringan yang membuat roda ekonomi berputar. Rantai pasok nyata dan risiko rute juga menjelaskan kenapa misalnya Liga Pelagian bisa makmur: mereka mengurangi risiko rute di sabuk ekuator, sehingga dihargai.
* **Medan dan iklim memicu adaptasi sosial dan magis:** Tradisi duel Torrak lahir karena budaya prajurit di lingkungan keras; festival air Orontes lahir dari syukur banjir di lahan subur. Sihir pun berkembang sesuai lingkungan: Aerion mengembangkan superkonduksi rune di udara kering, Myrion melahirkan druid penyembuh karena alam melimpah, Umbral memunculkan kultus entropi karena tanahnya chaos. Subfaksi-subfaksi dalam kerajaan menunjukkan adaptasi unik: Keluarga Ashborne Valmoria yang di utara berbaju bulu dan pakai astrologi (langit jernih dingin) berbeda dengan Guild Mercatura kosmopolitan kota pelabuhan (yang fokus transportasi). Suku-suku pulau Pelagus menyanyi untuk navigasi bintang karena kompas tak andal di area anomali medan. Semua keputusan budaya ini logis muncul dari interaksi manusia (atau makhluk) dengan lingkungannya.
* **Keputusan politik dipandu pertimbangan lingkungan & ekonomi:** Contoh jelas, Dewan Verdance melarang eksploitasi liar di Myrion karena tahu efek ekologis global jika Myrion rusak (ley jadi tak stabil, bencana global). Mahkota Arkhani memilih aliansi dagang ketimbang penaklukan Sylveth, sadar hutan sulit diduduki dan lebih berguna sebagai mitra dagang rempah. Ordo Ketinggian menahan ambisi teritorial karena sadar tiap pos udara di luar Aerion akan rentan kelembapan (jadi mereka pilih monopoli transit saja). Bahkan Liga ShatterChain, sekehendak hati pun, punya kalkulasi geostrategis: mereka tak jarah secara berlebihan wilayah Pelagus yang mereka butuhkan untuk pangkalan supply. **Transportasi** juga mempengaruhi: Orontes membangun kota sepanjang delta agar rantai suplai pangan efisien; Valmoria fokus infrastruktur jalan dan menara teleport (terbatas) untuk mengurangi tyranny of distance.

Secara keseluruhan, atlas ini menggambarkan dunia fiksi 5× Bumi yang **koheren**: tiap komponen saling mendukung logika dunia. Ketika kita melihat peta imajiner dunia ini, kita bisa memahami mengapa kerajaan tumbuh di sana, mengapa budaya mereka begini, kenapa konflik terjadi, berdasarkan kondisi alam dan magis setempat. **Geografi menentukan nasib** – dan di dunia ini, nasib diwujudkan dalam alur ley-line, rute kapal, musim kosmik, dan perjuangan makhluk untuk beradaptasi. Dengan fondasi yang logis ini, dunia tersebut siap menjadi latar kisah epik maupun simulasi permainan yang hidup, di mana detail sekecil apapun (dari pakaian ritual hingga harga gandum) punya tempat dalam jaringan sebab-akibat yang masuk akal.

**Sumber:**

* Deskripsi dunia dan benua
* Sistem kekuasaan rute, ekonomi nodal, dan faksi kunci
* Informasi kosmologi dan musim pasang
* Contoh skenario geopolitik & ekonomi
* Dokumen “IG+GEMINI 2” (worldbuilding terperinci) yang menjadi dasar atlas ini.