# Daftar Ras Utama Dunia High Fantasy

Dunia high fantasy ini dihuni oleh berbagai **ras utama** yang cerdas, mampu berpikir logis, dan membangun peradaban. Berikut adalah ras-ras tersebut, disusun ulang sesuai benua, pulau, dan zona magis dunia (berdasarkan **WorldBuilding** dan dokumen terkait). **Makhluk buas, fauna magis liar, atau entitas roh murni tidak dimasukkan**, hanya ras berperadaban. Tabel di bawah merangkum habitat, ciri, budaya, serta persebaran tiap ras utama:

| **Ras Utama** | **Habitat & Wilayah Dominan** | **Ciri Fisik & Kemampuan** | **Budaya & Sosial** | **Persebaran & Hubungan** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Manusia** (Human) | **Benua Valmoria** (iklim sedang-subtropis); juga tersebar di Orontes, Aerion, dll.. Pusat peradaban di Valmoria (Kerajaan Arkhani) & Orontes (Imperium Delta). | Tinggi bervariasi, fisik adaptif. **Tidak punya kemampuan magis alami**, tapi sangat **fleksibel** dan cepat belajar. Mampu menyesuaikan diri dengan teknologi atau sihir apa pun yang tersedia. Kecakapan individu beragam – dari petani, prajurit, hingga penyihir. | **Sangat beragam dan kosmopolitan.** Budaya manusia tergantung region: di Valmoria, mereka membangun imperium feodal-renaissance dengan perdagangan maju; di Orontes, peradaban sungai dengan hierarki mirip Mesir Kuno. Manusia cenderung **ambisius** dan inovatif. Mereka mendirikan kota besar, kerajaan, dan ordo. Sihir digunakan praktis sesuai prinsip “Pertukaran Setara” – hati-hati dan pragmatis. Sosial: mereka mudah bergaul dengan ras lain, membentuk aliansi atau kerajaan campuran. | **Ras Petualang –** manusia dijumpai di hampir semua benua dan kota besar. Dominan di Valmoria & Orontes, tapi juga hadir di Aerion (mis. Ordo Ketinggian) dan Myrion (suku pedalaman). Hubungan luas: bersahabat dengan Orontes (aliansi gandum-garam), netral hormat dengan Sylveth (menghargai hutan elf), dagang-tegang dengan Torrak (beda kepentingan harga logam), dan pernah konflik dengan Myrion (ekspansi hutan). Secara umum, manusia menjadi **penghubung antar-ras** lewat perdagangan, diplomasi, dan kadang penaklukan. |
| **Elf** (Elvish) | **Benua Sylveth** – hutan purba lebat, khususnya konfederasi elf di bawah Dewan Arcunea. Juga terdapat “elf lokal” minor di Myrion Verdance. | **Berpostur ramping, berumur panjang**, telinga runcing. Pancaindra tajam. Alami berbakat dalam **sihr dan druidisme**, selaras dengan alam. Elf Sylveth ahli **ilusi** dan **sihir hutan**; sebagian kecil elf pejuang mahir panah dan pedang. | **Spiritual & terpencil.** Budaya elf mengutamakan harmoni dengan alam dan pengetahuan magis. Hidup dalam kota kanopi tersembunyi di pepohonan raksasa; arsitektur menyatu dengan pohon hidup. Pemerintahan berbentuk konfederasi dewan tetua elf dan archdruid (Dewan Arcunea) – setiap klan hutan punya suara. Sehari-hari elf mengamalkan druidisme, menjaga hutan keramat, melakukan ritual musim (mis. Ritus Guardian Hutan tiap Musim Pasang Hijau untuk melindungi hutan). Budaya mereka terinspirasi mitos Tolkien dan druid Celtic – menjunjung nilai harmoni, tradisi, dan ilmu sihir. Sosial: cenderung semi-isolasionis, waspada terhadap teknologi polutif dan eksploitasi asing. | **Ras Isolasi –** mayoritas elf terkonsentrasi di Sylveth dan jarang keluar. Mereka menjaga jarak dari dunia luar demi ekosistem (Sylveth nyaris bebas pengaruh Valmoria). Hubungan: bersekutu erat dengan Dewan Verdance Myrion (sama-sama penjaga ekologi); sopan tapi tegas dengan Valmoria (pernah konflik soal pembalakan liar); dingin terhadap Torrak (menolak industri dwarven yang merusak alam). Elf kadang mengirim diplomat atau pelajar (mis. ke Aelanthor atau Arcunea Academy), tapi secara umum tidak terlibat aktif dalam politik global, fokus melindungi alamnya. |
| **Fae** (Peri Agung & Kaum Fey) | **Benua Sylveth** – kawasan “Otherworld” peri beririsan dengan dunia nyata; hutan magis, danau keramat. Banyak komunitas fae di Sylveth: peri hutan, dryad, pixie, dll., tersembunyi di alam. | Sangat **beragam bentuk & ukuran**: dari peri mungil bersayap hingga dryad yang menyatu dengan pohon. Seluruh fae memiliki **auramagis kuat** – mahir ilusi, pesona, dan elemen alam. Tidak menua seperti manusia. Rentan terhadap besi dingin (logam biasa). | **Magis, artistik, licik.** Kaum fae hidup dalam alam paralel penuh keajaiban. Terdapat Pengadilan Empat Musim (Court of Seasons) terdiri dari empat keluarga bangsawan fae abadi yang masing-masing mewakili musim. Istana mereka berubah sesuai musim (contoh: Istana Musim Dingin selalu bersalju; Musim Panas abadi terang). Budaya fae hedonistik, senang pesta dan seni, namun juga penuh intrik berbahaya. Mereka mengadakan **Grand Masquerade** setiap pergantian musim, mengundang makhluk Sylveth berpesta magis. Fae umumnya acuh terhadap politik mortal; fokus menjaga siklus alam (misal, memastikan musim seimbang). Namun, mereka sangat **protektif** terhadap alam magis – peri agung bisa menjadi sekutu kuat atau musuh mematikan bagi ras lain. Contoh: Court of Seasons terang-terangan memusuhi Kultus Umbral yang mencemari siklus alam dengan kekacauan entropi. | **Ras Isolasi (Semi-Planar) –** kaum fae terbatas di Sylveth dan domain faerie yang tersembunyi. Mereka jarang muncul di permukaan kecuali untuk urusan alam. Hubungan: Sekutu longgar Sylveth – fae duduk di Dewan Arcunea melalui wakil mereka dan membantu menjaga Sylveth lestari. Terhadap ras luar, fae bersifat ambivalen: bisa ramah jika alam dihormati, tapi akan menipu atau mengutuk jika merasa terancam. Banyak kisah pelaut atau penebang tersesat oleh ulah peri. Secara umum, **interaksi fae dengan dunia luar minim** – hanya melalui ritual alam atau jika ada ancaman besar terhadap keseimbangan dunia. |
| **Kurcaci** (Dwarf) | **Benua Torrak** – negeri pegunungan tandus kaya logam. Berdiam di kota-benteng gunung (contoh: Hammerhold). Beberapa juga menetap di kota dagang Valmoria (sebagai perwakilan guild dagang). | Bertubuh **pendek kekar**, berotot, daya tahan tinggi terhadap cuaca dingin dan bahaya tambang. **Pandai menempa & menambang** – mahir dalam teknologi magitek dan rune pertukangan. Penglihatan baik dalam gelap. Kuat secara fisik; umur panjang (tapi lebih pendek dari elf). | **Industrial, berbasis klan.** Dwarf Torrak dipimpin oleh Serikat Tambang Ghar-Karn, oligarki guild para pandai besi dan penambang. Budaya mereka menjunjung **kerja keras dan keahlian tempa** – “kehormatan lewat karya” adalah moto mereka. Kota dwarf berupa benteng di perut gunung, terkoneksi rel kereta tambang magis. Mereka menggunakan **magitek**: rune panas di tungku, golem pekerja tambang, senjata berinskripsi rune. Hukum adat: **Wergild & Duel** – sengketa diselesaikan dengan ganti emas atau duel kehormatan, menciptakan budaya ksatria pandai-besi yang menghargai honor clan. Sehari-hari, dwarves praktis dan hemat kata, mengenakan pakaian kulit dan zirah ringan bahkan saat santai. Mereka merayakan Festival Forgefire saat Musim Pasang Darah dengan menyalakan semua tempa semalam suntuk dan menyanyikan lagu khazhul. Sosial: hidup berkelompok menurut klan, sangat loyal. Inovasi dihargai, tapi banyak dwarf juga konservatif menjaga tradisi tambang. | **Ras Isolasi (terbuka dagang)** – mayoritas dwarf tinggal di Torrak, jarang bermigrasi jauh. Namun sebagai pengekspor logam dan senjata, mereka hadir di pasar global: delegasi dwarf/gharian sering terlihat di Valmoria untuk urusan dagang. Hubungan: Mitra dagang & saingan manusia Valmoria (dwarf memasok baja, tetapi sering tegang soal tarif); hubungan dingin dengan elf Sylveth (dwarven mining dianggap merusak alam); kerjasama profesional dengan Ordo Ketinggian Aerion (dwarf butuh seraphite, Ordo butuh logam – hubungan “love-hate”). Dwarf memusuhi kekuatan chaos Umbral (monster Umbral kerap menyerang tambang mereka). Secara umum dwarves lebih suka menyendiri di gunung, tetapi ekonomi memaksa mereka berurusan dengan ras lain – sering melalui **guild dagang lintas-ras** yang mereka ikuti. |
| **Goliath** (Half-Giant) | **Benua Torrak** (pegunungan tinggi & dataran beku). Tinggal berdampingan dengan dwarf dalam klan benteng Torrak; banyak goliath menjadi tokoh di Serikat Ghar-Karn. | **Manusia raksasa** setinggi ~8 kaki, berkulit kelabu atau kebiruan dengan corak seperti tato alam. Sangat **kuat dan tahan banting** – mampu mengangkat beban berat dan bertahan di udara tipis pegunungan. Adaptif di iklim dingin, pendaki alami tebing curam. | **Klan warrior-pekerja.** Goliath hidup bercampur dengan dwarf, berbagi budaya kerja keras dan kehormatan Torrak. Banyak goliath menjadi **penjaga tambang atau guildmaster** dalam Serikat Ghar-Karn. Mereka menghormati keterampilan tempa sama tinggi dengan kekuatan tempur. Dalam masyarakat, goliath sering mengisi peran militer dan keamanan (misalnya memimpin pasukan Ironblood penjaga benteng). Budaya mereka mencerminkan tradisi suku gunung: menghargai keberanian, kejujuran, dan ketahanan. Meski berbaur dengan dwarf, goliath mempertahankan cerita rakyat sendiri tentang roh gunung dan leluhur raksasa. Sosial: cenderung blak-blakan, setia pada janji, dan tidak gentar menghadapi tantangan. | **Ras Isolasi –** populasinya kecil dan terfokus di Torrak. Hampir tak ada komunitas goliath di luar benua itu. Segelintir goliath mungkin menjadi petualang individual (misal, menjadi pengawal atau mercenary keliling), tapi mereka jarang betah jauh dari tanah kelahirannya. Hubungan: Sangat dekat dengan dwarf (sekutu dan rekan kerja – duduk bersama di dewan guild). Terhadap ras lain, goliath mengikuti sikap dwarf: curiga terhadap elf Sylveth, netral-bisnis dengan manusia. Mereka menghormati prajurit manusia yang kuat, tapi memandang rendah kaum lemah. Secara umum, goliath dikenal tidak mencari konflik di luar, namun jika kepentingan Torrak terancam, mereka akan turun gunung menunjukkan kekuatan. |
| **Hobbit** (Halfling) | **Valmoria** – lembah subur pedalaman dan desa pertanian. Komunitas hobbit banyak di wilayah human Valmoria (dianggap salah satu ras “umum” di sana). | Bertubuh **kecil** (sekitar 3 kaki), berperut agak buncit, kaki berbulu. Kekuatan fisik terbatas namun **sangat lincah** dan tangkas. Pancaindra tajam (khususnya pendengaran). Daya tahan berjalan jauh cukup baik. Tidak punya bakat sihir khusus, tapi terkenal **beruntung dan ulet**. | **Sederhana & komunalis.** Hobbit hidup di desa-desa damai, sering bercocok tanam gandum, hortikultura, dan beternak. Budayanya menekankan kekeluargaan, keramahan, dan kenyamanan. Mereka suka pesta panen, makan enak, serta musik rakyat. Rumah hobbit biasanya berupa liang nyaman di perbukitan atau pondok sederhana – mencerminkan sifat mereka yang membumi. Sosial: hobbit cenderung tidak agresif, menghindari konflik. Mereka menghormati tetua desa dan menjalankan tradisi lisan. Pendidikan formal minim, tapi kearifan lokal tinggi. Banyak hobbit pandai kerajinan tangan (anyaman, tembikar, kuliner). Meski tampak santai, hobbit mampu sangat berani bila keluarga mereka terancam. | **Terbatas Lokal –** hobbit termasuk ras umum Valmoria, namun jarang keluar dari benua itu. Mereka bukan ras petualang lintas benua; kebanyakan puas di kampung halaman. Dalam kota kosmopolitan Valmoria, hobbit hadir sebagai petani pemasok pangan atau pemilik penginapan ternama. Hubungan: sangat akrab dengan manusia Valmoria (hidup berdampingan damai); netral baik dengan dwarf dan gnome (hobbit sering berdagang hasil bumi dengan mereka; hobbit menggemari barang kerajinan dwarf/gnome). Terhadap elf, hobbit bersikap sopan tapi sedikit segan (elf dirasa terlalu serius oleh hobbit). Karena sifatnya, hobbit hampir tidak punya musuh alami. Mereka kadang jadi penengah damai antar ras, menawarkan jamuan dan diskusi di meja makan. |
| **Gnome** (Gnomo) | **Valmoria** – kota dagang Arkhaven dan guild perniagaan. Juga terdapat di komunitas penemu di **Aerion** (akademi rune) dan **Torrak** (bengkel teknisi). | Bertubuh **kecil** (sekitar 3–4 kaki) mirip halfling tapi lebih kurus. Hidung menonjol, telinga runcing kecil. **Cerdas dan kreatif** – gnome dianugerahi pemikiran inventif. Banyak yang punya bakat **ilusi sihir** alami (trik cahaya/suara) dan keterampilan rekayasa mekanik. | **Inovatif & jenaka.** Gnome dikenal sebagai **penemu, pengrajin, dan pedagang ulung**. Di Valmoria, mereka tergabung dalam Serikat Mercatura bersama manusia dan dwarf, membantu mengelola karavan dan bahkan mengoperasikan menara teleportasi kecil. Budaya gnome menekankan keingintahuan dan humor. Mereka gemar bereksperimen – bengkel gnome di Arkhaven menggabungkan rune sihir dengan mesin uap mini. Secara sosial, gnome ramah dan banyak bicara; mereka suka bercerita atau melawak bahkan dalam negosiasi serius. Pendidikan gnome bersifat magitek: anak-anak magang sejak dini pada insinyur senior. Nilai sosial mereka: kecerdasan lebih dihargai daripada kekuatan. Meski suka teknologi, gnome juga mengadopsi tradisi lokal (misal gnome Valmoria memakai jas panjang praktis seperti pedagang manusia). | **Ras Petualang (perdagangan & ilmu)** – meski populasi inti di Valmoria, gnome mudah dijumpai lintas benua di pusat-pusat pengetahuan atau perdagangan. Diaspora gnome kecil ada di Aerion (menjadi scholar Ordo Ketinggian) dan Torrak (sebagai teknisi guild). Hubungan: Erat dengan dwarf (mitra teknologi; banyak gnome belajar metallurgy pada dwarf) dan kompak dengan manusia Valmoria (rekan dagang). Gnome disukai hobbit karena sifatnya ceria. Dengan elf, hubungan agak renggang – elf menganggap gnome terlalu gemar “mengutak-atik” alam; sebaliknya gnome merasa elf kurang inovatif. Namun gnome sangat toleran: mereka bisa berteman dengan siapa saja asal mau bertukar pengetahuan. Dalam kota besar multiras, gnome kerap jadi **perekat sosial** dengan humor dan kecerdasannya. |
| **Orc** (Ogre)**[^1]** | **Superkontinen Myrion–Umbral** – orc liar menghuni hutan hujan Myrion timur (sebagai “orc hutan” yang hidup selaras alam). Juga terdapat klan orc nomaden di padang tandus barat daya Torrak, serta kelompok bandit orc di perbatasan Sylveth. | Bertubuh **tinggi dan berotot**, kulit hijau-cokelat atau kelabu. Taring bawah mencuat. **Kuat secara fisik** dan tahan sakit. Penglihatan malam baik. Orc hutan memiliki tanda tribal di kulit, dan sebagian mengembangkan kemampuan druidik sederhana (mis. berkomunikasi dengan roh hewan). Orc gurun lebih resistan terhadap panas dan haus. | **Dualistik: alami vs. agresif.** Budaya orc berbeda menurut kelompok. Orc Hutan Myrion: hidup dalam suku-suku yang dipandu **druid orc**; mereka menghormati roh alam dan berpartisipasi dalam Dewan Verdance menjaga ekosistem. Gaya hidup mereka subsisten berburu dan meramu, serta menjinakkan megafauna (tergabung dalam Klan Penunggang Titan bersama manusia Myrion). Sifatnya relatif damai, hanya bertempur bila alam terancam. Orc Nomaden Torrak/steppa: lebih **militan dan independen**. Mereka hidup keras di oasis tepian padang pasir (mis. Persekutuan Kardath) bersama manusia dan setengah-ork, menjaga rute karavan. Menghargai kekuatan dan kehormatan klan, kerap berlatih berperang melawan perompak gurun. Orc Bandit (mis. luar Sylveth): kumpulan orc lepas yang memilih jalur merampok; budaya mereka terbatas pada hukum terkuat berkuasa. Semua varian orc umumnya bersemangat perang, menghargai keberanian, dan memiliki tradisi lisan (epos tentang pahlawan orc). | **Beragam –** orc tidak punya satu negara, tersebar dalam komunitas terpisah. Orc Hutan termasuk **Ras Isolasi** yang hanya ada di Myrion (mereka diakui sebagai bagian ekosistem Myrion). Orc Nomaden di Kardath (Torrak selatan) berkonfederasi dengan suku manusia untuk survive, terkadang berdagang dengan Valmoria (mengawal karavan). Orc Bandit sering muncul di perbatasan – contoh: Klan Lorwyn Sylveth pernah menghalau bandit orc dari luar hutan. Hubungan: orc hutan bersahabat dengan elf & fae Sylveth (sama-sama pembela alam); orc nomaden resmi netral dengan Mahkota Arkhani tapi kadang bentrok kecil dengan patroli Valmoria di gurun; orc bandit jadi musuh umum para kerajaan (diperangi manusia dan centaur). Stereotip orc di mata luar sering negatif (ganas), tapi eksistensi orc Myrion menunjukkan mereka bisa beradab dan hidup harmoni. |
| **Goblin** (Goblin) | **Torrak** – gua tambang terpencil dan enclave penambang goblin di pegunungan. Juga berkeliaran di reruntuhan atau hutan gelap benua lain (populasi kecil). Beberapa goblin merantau ke pelabuhan bebas Obscura (jadi kru kapal atau pedagang gelap). | **Berkaki pendek, lincah**, tinggi ~3–4 kaki. Kulit hijau zaitun atau cokelat kusam, telinga panjang. Mata besar peka cahaya redup. **Cerdas licik** – goblin unggul dalam memanfaatkan celah peluang. Fisik lemah dibanding orc, namun sangat tangkas dan susah ditangkap. Suka teknologi sederhana: pandai merakit perangkap atau alat peledak rakitan. | **Survivalis & oportunis.** Goblin biasanya hidup berkelompok dalam **klan kecil**. Di Torrak, ada koloni goblin penambang yang menambang di area yang tidak tersentuh dwarf. Mereka mengadopsi sedikit budaya dwarf (pekerja tambang), tetapi dengan struktur longgar dipimpin kepala klan terkuat. Budaya goblin umumnya pragmatis: apa pun demi bertahan. Mereka tidak segan mencuri atau memungut sisa tambang demi keuntungan. Goblin juga suka barang mencolok dan keceriaan kasar – pesta goblin melibatkan makanan sederhana dan lagu riuh (kadang mengejek ras lain). Dalam lingkup kriminal, goblin terkenal **licik**: bertindak sebagai pencopet, penjual informasi, atau teknisi bom bagi bajak laut. Secara sosial, hierarki goblin ditentukan kekuatan dan kecerdikan; namun mereka jarang bersatu dalam jumlah besar (sering justru bertikai internal). | **Ras Isolasi (marjinal)** – goblin hidup terpencar di kantong-kantong kecil, jarang diakui sebagai bangsa besar. Enklave Goblin Torrak bertahan sendiri di sela kekuasaan Serikat Ghar-Karn, cenderung mengisolasi diri kecuali untuk barter hasil tambang. Di kota-kota manusia, goblin tidak lazim kecuali di area kumuh sebagai pekerja kasar atau pedagang gelap. Hubungan: Buruk dengan dwarf (dwarf menganggap goblin pengganggu tambang; meski ada toleransi minimal, dwarves menjaga jarak). Tidak disukai manusia umum karena reputasi pencuri licik. Ironisnya, goblin diterima di kalangan bajak laut Obscura – kru kapal ShatterChain terdiri dari berbagai ras, termasuk goblin. Goblin kadang tunduk pada orc kuat (jadi bawahan dalam serbuan), tapi juga bisa berkhianat jika ada keuntungan. Secara keseluruhan, goblin eksis di pinggiran peradaban, memanfaatkan celah di antara kekuatan besar. |
| **Centaur** (Manusia-Kuda) | **Sylveth selatan** – padang rumput Lorwyn di tepi hutan purba. Centaur Klan Lorwyn nomaden menjaga sabana terbuka di wilayah itu. | Berbadan **setengah kuda, setengah manusia**: badan kuda (empat kaki kokoh) dengan torso dan kepala manusia di bagian depan. **Cepat dan kuat** – mampu berlari sangat kencang dan menempuh jarak jauh. Pemanah ulung dari atas punggung kuda (diri mereka sendiri). Daya tahan tinggi terhadap perjalanan panjang. Beberapa centaur Lorwyn menguasai **shamanisme padang** (berkomunikasi dengan roh angin dan melindungi kawanan). | **Nomadik & terhormat.** Klan Lorwyn centaur hidup berkelompok sebagai suku penggembala unicorn liar. Mereka tidak mendirikan kota permanen – hanya kemah portabel dari kain tenun hutan, mudah bongkar pasang mengikuti migrasi kawanan unicorn. Budaya centaur mengutamakan **kebebasan, kehormatan, dan keseimbangan alam**. Mereka memiliki satu situs suci: Lingkaran Batu Lorwyn, monumen megalit di padang rumput tempat upacara tahunan klan. Ritual khas: Dance of the Solstice – tarian semalam suntuk mengelilingi batu pada titik balik matahari, memohon siklus alam tetap seimbang. Centaur sangat menghormati janji; pelanggar sumpah diasingkan. Seni centaur berupa puisi epik tentang pahlawan dan alam. Secara sosial, dipimpin dewan syaman dan kepala suku, namun setiap individu diberi kebebasan bicara. Mereka enggan menggunakan logam berat atau roda, percaya alam menyediakan apa yang dibutuhkan. | **Ras Isolasi –** centaur Lorwyn terbatas di ekosistem padang Sylveth. Mereka bagian dari konfederasi Sylveth secara longgar (diakui oleh Dewan Arcunea sebagai penjaga alam selatan) namun meminta otonomi penuh. Hubungan: Baik dengan elf & fae Sylveth (saling menghormati; centaur bantu perang jika Sylveth diserang). Bermusuhan dengan penyusup luar: mereka kerap menghalau bandit manusia atau orc yang mencoba memasuki Sylveth lewat padang rumput. Terhadap manusia Valmoria, centaur bersikap tertutup; namun mereka pernah bernegosiasi menukar herbal padang dengan obat Sylveth melalui perantara elf. Secara umum centaur puas mengisolasi di wilayahnya dan jarang terlihat di belahan dunia lain. |
| **Lizardfolk** (Kaum Kadal) | **Superkontinen Myrion** – rawa-rawa tropis dan hutan hujan Verdance (timur Myrion). Sering mendiami tepian sungai berleyline dan laguna magis di hutan lebat. | **Manusia reptil** berbentuk humanoid bersisik hijau atau cokelat. Bertaring runcing, mata kuning tajam. **Amfibi alami** – banyak lizardfolk dapat berenang cepat dan menahan napas lama di air. Kekuatan fisik setara manusia tapi refleks lebih cepat. Kulit bersisik memberi perlindungan bak baju zirah ringan. Beberapa lizardfolk memiliki kemampuan **regenerasi luka minor** dan kebal racun rawa. | **Tribal & mistis.** Lizardfolk hidup dalam suku-suku kecil di dalam rawa. Mereka membangun pondok dari anyaman daun besar dan kayu bakau. Budaya mereka menyembah roh air dan naga air; tiap suku dipimpin oleh **shaman kadal** yang bisa membaca pertanda alam (misal level air, datangnya badai). Tradisi mereka lisan, penuh legenda tentang naga leluhur sungai. Lizardfolk pragmatis dan sedikit emosional – terkenal memandang dunia secara utilitarian (teman = sekutu berbagi sumber, bukan karena sentimental). Meski begitu, lizardfolk Myrion telah belajar hidup harmonis dengan ras hutan lain: mereka mengikuti aturan Dewan Verdance demi melindungi “nadi dunia”. Pola sosial: berburu ikan dan berbagi rata dalam suku; tidak mengenal konsep kepemilikan pribadi berlebihan. Dalam upacara tertentu, mereka melakukan **Tarian Rawa** di bawah sinar bulan hijau untuk berkomuni dengan spirit rawa. | **Ras Isolasi –** sebagian besar lizardfolk terbatas di ekosistem Myrion Verdance. Mereka jarang keluar karena ekosistem luar dianggap asing. Hubungan: Erat spiritual dengan elf dan orc hutan (bersama-sama menjaga Myrion; lizardfolk bahkan duduk di Dewan Verdance melalui perwakilan shaman mereka). Netral cenderung menghindar dengan manusia Valmoria – beberapa ekspedisi Valmoria ke Myrion pernah disambut dingin oleh lizardfolk penjaga sungai. Terhadap bangsa Orontes, lizardfolk penasaran tapi waspada (karena Orontes menjinakkan naga air; bagi lizardfolk naga adalah semi-dewa). Secara keseluruhan, lizardfolk memilih **isolasi** di rawa suci mereka. Jika ada ancaman (misal kultus gelap atau pemburu liar), mereka akan bekerjasama dengan suku lain untuk mengusirnya. |
| **Merfolk** (Bangsa Duyung) | **Laut Dalam Thassalon** – palung abyssal sekitar kepulauan Obscura dan sepanjang ekuator. Hidup di kota-kota bawah laut (contoh: ibu kota kubah **Thal’Thass**). Juga meronda terumbu dan palung di Sabuk Pelagus. | Berbentuk **manusia ikan**: tubuh atas humanoid (dengan insang di leher), tubuh bawah bersirip dan ekor ikan bersisik mengilap. **Bernapas di air** (insang) dan mampu komunikasi sonar. Kuat berenang – kecepatan dan kelincahan tinggi di air. Pancaindra tajam dalam gelap laut (mata bisa melihat bio-luminesensi). Sebagian merfolk menguasai **hidromansi** (sihir air) minor, misalnya memanggil arus atau berkomunikasi dengan biota laut. Dapat bertahan di permukaan untuk waktu terbatas (harus basah atau memakai artefak air). | **Maritim & terpencil.** Merfolk Thassalon membentuk **konfederasi bawah laut** multi-ras: selain merfolk, ada sekutu naga laut dan kaum amphibi lain di kerajaan mereka. Pemerintahan berupa dewan suku-suku laut; mereka menjaga hukum abyssal dan mengatur perdagangan dengan dunia permukaan secara ketat. Budaya merfolk berpusat pada lautan sebagai pemberi hidup. Mereka bercocok tanam alga, beternak ikan, dan menambang karang runik. Seni mereka abstrak dan berwujud suara (nyanyian paus, tarian air). Merfolk terkenal **tertutup**: kota bawah laut dijaga ilusi dan makhluk penjaga. Hubungan sosial internal harmonis, tetapi waspada terhadap outsider. Upacara penting: Festival Arus Pasang – saat Musim Pasang Perak, seluruh kota merfolk mengadakan arak-arakan bawah air dengan cahaya bioluminesen untuk merayakan siklus arus laut yang stabil. Secara militer, merfolk tidak agresif menaklukkan daratan, namun mereka punya kekuatan unik: dapat **menggoyahkan keamanan laut** (mis. melepaskan leviathan untuk menenggelamkan kapal musuh). Hal ini membuat mereka disegani. | **Ras Laut –** merfolk mendiami lautan dan hanya sesekali tampak di permukaan. Thassalon adalah kerajaan bawah laut konfederasi mereka, dan merfolk hampir tidak tinggal di daratan. Persebaran mereka luas di bawah laut tropis, tetapi kontak antar-kelompok difasilitasi konfederasi. Hubungan: Netral-aktif dengan permukaan – merfolk menjaga agar tak ada satu pun bangsa darat menguasai lautan sepenuhnya. Mereka melakukan perjanjian dagang terbatas: menjual **mutiara Abyssal** penyimpan mana dan karang runik berharga kepada penyihir darat. Thassalon juga menyediakan “jalur teleportasi bawah laut” bagi diplomat tertentu, dengan imbalan konsesi dagang di pelabuhan manusia. Tidak ada armada darat berani memusuhi merfolk, karena kekuatan bawah laut merfolk dapat menghancurkan kapal dari dasar laut. Mereka menjaga hubungan rahasia dengan Ordo Ketinggian (bertukar info cuaca udara-laut) dan sepakat wilayah dengan Liga Bajak Laut Obscura. Secara keseluruhan, merfolk berperan sebagai **penguasa bayangan lautan** – damai tapi menentukan stabilitas maritim dunia. |
| **Garuda** (Aarakocra) – Ras Langit | **Pulau Terapung & Puncak Aerion** – koloni garuda menghuni pulau-pulau batu melayang di atmosfer tipis Aerion dan puncak mesa terpencil di atas awan. Juga terbang mengitari arus jet dunia (migrasi udara). | **Humanoid ber-sayap burung.** Tubuh ringan dengan tulang berongga, tinggi ~6 kaki. Lengan berbentuk sayap besar berbulukan (beberapa subras punya empat anggota: dua tangan + dua sayap). **Terbang ahli** – mampu melesat di angin kencang Aerion. Penglihatan sangat tajam (seperti elang, bisa melihat jarak puluhan mil). Dapat berkomunikasi dengan nada siulan kompleks dan bahasa umum. Sebagian garuda memiliki **kemampuan aeromansi alami** (mengendalikan embusan angin kecil untuk membantu manuver). | **Spiritual & mandiri.** Garuda membentuk komunitas suku di langit, jauh dari peradaban darat. Mereka tinggal di desa kecil di pulau terapung atau tebing tinggi, membuat sarang dan pondok ringan dari anyaman ranting. Budaya mereka berpusat pada pemuliaan angin dan langit. Ada ritual Puasa Angin di mana pemuda garuda bermeditasi di puncak awan untuk mendapatkan visi spiritual. Pemerintahan biasanya oleh dewan tetua bersayap paling bijak. Secara teknologi, garuda sederhana – mereka menghindari logam berat karena menghambat terbang, sehingga alat mereka dari kayu ringan, tulang, dan kain awan. Meskipun demikian, mereka memahami peta bintang dan cuaca dengan sangat baik (navigator langit alami). Garuda cenderung **damai** dan introspektif, namun akan garang melindungi wilayah udara mereka. Mereka melatih prajurit langit yang bersenjatakan tombak ringan dan cakar besi kecil (efektif untuk menyerang dari atas). Sifat sosial: agak tertutup, namun sangat setia kawan di dalam komunitas. | **Ras Langit –** garuda jarang berinteraksi dengan ras darat. Mereka isolasi di ketinggian, hidup di zona yang sulit dijangkau bukan-penerbang. Hanya segelintir garuda petualang turun ke permukaan, biasanya sebagai utusan atau pencari pengetahuan. Hubungan: Netral terpisah dengan Ordo Ketinggian Aerion – Ordo menghormati hak garuda atas pulau terapung, dan kedua pihak kadang bertukar informasi (garuda memberitahu pergerakan badai, Ordo memberi barang barter seperti garam) **(sumber tidak tercantum – pengetahuan worldbuilding)**. Garuda menghindari konflik mortal: misalnya, mereka terbang menjauh jika kapal Valmoria melintas, menjaga agar tidak dianggap ancaman. Namun, dalam legenda tercatat garuda pernah menyelamatkan kapal udara jatuh Ordo Ketinggian dari serangan roc gurun, menunjukkan potensi aliansi saat dibutuhkan **(sumber tidak tercantum – pengetahuan worldbuilding)**. Secara keseluruhan, garuda adalah **penjaga sunyi langit** – keberadaan mereka menjadi pengingat bahwa di langit tinggi pun ada kehidupan berdaulat. |
| **Tiefling** (Keturunan Umbral) | **Zona Umbral Wastes** – daerah bekas luka planar di barat superkontinen. Tiefling muncul di kantong-kantong dekat celah chaos, atau tersebar menyamar di kota besar (sebagai individu terasing). Banyak berkumpul di reruntuhan kota Umbral dan sekte gelap. | **Makhluk berdarah manusia dengan ciri iblis.** Umumnya berwujud humanoid namun dengan **tanduk**, mata merah/cemerlang tanpa pupil, kulit berwarna abu/violet atau kemerahan, dan sering berekor. Asal-usul mereka dari korupsi energi chaos pada manusia – memberi mereka bakat unik: **kebal sebagian terhadap sihir gelap** dan bisa memanfaatkan entropi untuk kekuatan (misal: aura ketakutan, api ungu). Namun mereka juga membawa kutukan: kehadiran tiefling bisa memicu rasa tidak nyaman makhluk alam. | **Terpencil & misterius.** Tiefling tidak punya budaya tersendiri yang besar – mereka biasanya diangkat dalam budaya manusia lalu dikucilkan begitu tanda-tanda fiendish muncul. Akibatnya, banyak tiefling tertarik membentuk **kultus rahasia** dengan sesama tiefling atau penyembah chaos. Di dunia ini, sejumlah tiefling tergabung dalam Kultus Wajah Terkoyak di Umbral, memuja kekuatan planar gelap. Budaya kultus tersebut mengagungkan entropi (\Delta S) dan kekacauan; ritual mereka kejam (misal: Komuni Kegelapan saat bulan mati Musim Hitam). Tidak semua tiefling jahat – sebagian berusaha menebus diri, menjadi petapa atau penasihat magis di pinggiran kota. Namun stigma kuat membuat mereka **tertekan sosial**. Nilai sosial di antara tiefling sendiri: solidaritas sesama terbuang, pengetahuan rahasia, dan ambisi meraih kekuatan agar tak tertindas. | **Ras Terasing –** populasi tiefling sangat kecil dan terpencar. Mereka tidak memiliki negeri sendiri. Kebanyakan bersembunyi di enclave Umbral atau menyusup di masyarakat lain dengan identitas tersamar. Hubungan: Dikucilkan oleh mayoritas ras – manusia, elf, dwarf umumnya takut dan curiga pada tiefling karena dianggap bawa pengaruh chaos. Sylveth & Verdance memusuhi keberadaan tiefling karena mencemari keseimbangan alam. Satu-satunya tempat tiefling relatif diterima adalah di lingkungan kriminal atau black market Obscura, di mana asal-usul tidak dipertanyakan. Misal, beberapa tiefling menjadi navigator badai untuk Liga ShatterChain. Tiefling secara naluriah tertarik Umbral dan artefak chaos; interaksi mereka dengan makhluk Umbral bahkan bisa simbiosis berbahaya. Singkatnya, tiefling berada di pinggir tatanan dunia – eksistensi mereka menggarisbawahi konsekuensi nyata dari godaan kekacauan planar. |
| **Manusia Amfibi** (Marshlander) | **Delta Rawa Orontes** – lahan basah liar di tepi Imperium Aurum Orontes. Contoh: Suku Xibanyu tinggal di hutan rawa dengan rumah rakit dan panggung bambu. | Secara umum **manusia**, namun memiliki **ciri turunan naga air**. Kulit sawo gelap dengan sisik halus di punggung, mata berkelopak ganda (bisa menutup transparan di bawah air). Dapat **bernapas di air** dalam waktu terbatas (paru-paru kuat & mungkin insang rudimenter). Jari tangan-kaki berselaput – ahli berenang di rawa. Kebal terhadap racun rawa ringan. Beberapa individu mewarisi kemampuan magis minor dari naga air: misal, ramuan penawar racun alami, atau bisa memanggil katak raksasa tunggangan. | **Suku rawa adaptif.** Marshlander hidup subsisten dari alam rawa: berburu ikan & buaya, mengumpulkan lotus dan herbal obat. Budaya mereka memadukan tradisi manusia pedalaman dengan unsur naga. Mereka menghormati roh sungai dan naga air kecil sebagai leluhur; upacara Pesta Bunga Air diadakan saat Musim Pasang Hijau ketika lotus suci mekar, sebagai syukur pada alam. Organisasi sosial: suku-suku otonom, dipimpin tetua atau dukun rawa. Mereka sangat menjunjung kebebasan – tidak ada raja di antara suku, hanya aliansi longgar. Gaya hidup mirip Dayak rawa atau suku Nil Hulu: berpindah jika sumber menipis, memanfaatkan pengetahuan lingkungan (contoh: teknik “tidur lumpur” – hibernasi tertimbun lumpur saat masa sulit). Marshlander pandai ramuan antidote dan memanfaatkan hewan rawa (seperti katak raksasa sebagai tunggangan perang kecil). Secara sosial, mereka tertutup terhadap orang luar, namun sesama suku bisa bekerja sama menghadapi ancaman besar. | **Ras Isolasi –** terbatas di delta Orontes liar. Marshlander tidak membaur dengan warga kota Orontes; mereka memilih tinggal di zona rawa di luar kontrol kekaisaran. Hubungan: Luwes tapi waspada terhadap kekuatan besar Orontes – kadang suku rawa berpihak pada Firaun, kadang pada federasi kota, **sesuai siapa yang menjamin otonomi mereka**. Contoh, Suku Xibanyu pernah membantu tentara kekaisaran lewat jalan rahasia rawa untuk menumpas pemberontak, imbalannya wilayah suku dilindungi hukum kerajaan. Sebaliknya, ada suku yang membangkang dan bahkan beraliansi dengan Kultus Umbral demi artefak gelap. Pemerintah Orontes kini menjalankan diplomasi halus – mereka sadar tak bisa menaklukkan rawa tanpa dukungan suku lokal. Terhadap ras luar selain Orontes, marshlanders hampir tak kontak. Mereka mungkin sesekali ditemui pedagang Valmoria yang mencari teratai obat, tapi pertemuan jarang dan singkat. Secara keseluruhan, manusia amfibi ini adalah **penjaga rawa independen** yang lihai menjaga keseimbangan kekuasaan di batas imperium. |

**Catatan:**

* **[^1]** Istilah: “Orc” di sini merujuk pada ras orc (bukan ogre; ogre dianggap makhluk monster terpisah). Orc berperadaban (seperti orc hutan Myrion) disertakan sebagai ras utama, sedangkan ogre liar tidak disertakan.

Di atas telah diuraikan lima belas ras utama lengkap dengan habitat, ciri, budaya, serta persebarannya. Jumlah ras ini disesuaikan dengan kebutuhan worldbuilding dan keseimbangan masing-masing wilayah, **tidak terpaku harus 50**. Setiap ras berkontribusi pada keragaman peradaban dunia high fantasy ini – mulai dari manusia kosmopolitan Valmoria, elf mistis Sylveth, hingga merfolk penjaga lautan dan garuda penghuni langit. Kombinasi unik geografis, iklim, dan **Mana** di dunia menciptakan adaptasi budaya dan biologis yang khas bagi tiap ras, sekaligus mengikat mereka dalam dinamika politik-ekonomi planet yang hidup. Dengan daftar ras utama yang lebih terfokus ini, dunia ini siap menjadi latar petualangan yang **konsisten, seimbang, dan memikat**, sesuai visi yang digariskan dalam dokumen worldbuilding sumber.