## Valmoria (Benua Valmoria)

Valmoria adalah benua beriklim sedang–subtropis yang menjadi jantung ekonomi-politik peradaban manusia di dunia Mana Hearth. Wilayah ini dikuasai oleh Mahkota Arkhani dan makmur berkat pertanian gandum serta kota-kota dagang pesisir, meski rentan secara strategis karena bergantung pada impor mineral dan kayu dari benua lain. Beberapa ras umum berkembang pesat di Valmoria, membangun kerajaan besar dan kota kosmopolitan.

### Manusia (Human)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Manusia dominan di Valmoria, menjadikannya pusat peradaban mereka (Kerajaan Arkhani). Selain itu, mereka telah menyebar luas ke benua lain – misalnya membentuk Imperium Delta di Orontes – serta hadir di Aerion, Myrion, dan daerah lain sebagai pendatang.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Postur dan tinggi manusia sangat bervariasi. Secara fisik mereka adaptif dan tidak memiliki kemampuan magis alami tertentu. Kekuatan manusia justru terletak pada fleksibilitas dan kecerdasan belajar yang tinggi: mereka cepat menguasai teknologi atau sihir apapun yang tersedia. Tiap individu dapat berkembang dalam berbagai peran – petani, prajurit, pedagang, bahkan penyihir – menjadikan kemampuan mereka sangat beragam.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya manusia **sangat beragam** dan kosmopolitan, menyesuaikan lingkungan masing-masing. Di Valmoria, mereka membangun kerajaan feodal-renaissance dengan perdagangan maju; di Orontes, peradaban sungai bergaya Mesir kuno dengan hierarki teokratis. Manusia cenderung **ambisius dan inovatif**, mendirikan kota besar, kerajaan, dan ordo. Mereka menggunakan sihir secara pragmatis dengan prinsip “Pertukaran Setara” yang menekankan kehati-hatian dan keadilan. Bahasa **Umum** yang dipakai luas di dunia berasal dari lidah manusia Valmoria, menjadikannya lingua franca perdagangan. Masyarakat manusia mudah bergaul lintas ras, sering membentuk aliansi multiras atau kerajaan campuran.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Manusia dikenal sebagai ras petualang yang terlibat dalam berbagai aliansi dan konflik di sejarah dunia. Mereka bersahabat dengan Imperium Orontes (terjalin aliansi gandum-garam saling menguntungkan dalam perdagangan pangan vs. garam). Hubungan dengan elf Sylveth netral dan saling hormat – manusia menghargai hutan elf selama tidak mengganggu kepentingan ekspansi. Dengan kerajaan dwarf Torrak, hubungan campuran: bermitra dagang (manusia butuh baja Torrak) namun kerap tegang dalam persaingan harga logam. Sejarah mencatat konflik antara ekspansi manusia Valmoria dengan alam Myrion yang dijaga ras hutan (mereka pernah bentrok dengan Myrion akibat pembukaan hutan secara agresif). Secara keseluruhan, politik manusia luwes – mereka berdiplomasi, berdagang, bahkan menaklukkan jika perlu, sehingga kerap menjadi penghubung antar-ras.
* **Persebaran Global:** Manusia dijumpai di hampir semua benua dan kota besar. Mereka **dominan** di Valmoria dan Orontes, tetapi juga hadir sebagai minoritas penting di Aerion (misalnya sebagai anggota Ordo Ketinggian) dan Myrion (sebagai suku pedalaman). Populasi diaspora manusia tersebar luas, menjadikan mereka ras kosmopolitan. Hubungan global mereka umumnya positif: manusia Valmoria hidup damai berdampingan dengan hobbit dan gnome, menjalin kerjasama teknologi dengan gnome dan dwarf, serta beraliansi dengan bangsa Orontes. Namun, mereka waspada terhadap kekuatan chaos dari Umbral, dan ekspansionisme manusia kadang menimbulkan ketegangan dengan penjaga alam (seperti elf Sylveth dan orc Myrion). Dengan kemampuan beradaptasi dan jumlah yang besar, manusia berperan sebagai perekat peradaban dunia lewat perdagangan, diplomasi, dan ekspansi.

### Hobbit (Halfling)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Kaum hobbit berasal dari pedalaman Valmoria, menghuni lembah subur dan desa-desa pertanian kecil. Mayoritas komunitas hobbit tinggal berdampingan dengan manusia Valmoria di perkampungan rural yang damai; mereka dianggap salah satu ras “umum” di wilayah manusia. Habitat utama hobbit berupa lahan pertanian produktif di iklim sedang Valmoria, dekat sungai dan perbukitan rendah.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Hobbit bertubuh **kecil** – tinggi sekitar 3 kaki (±90 cm) – dengan perut agak buncit dan telapak kaki berbulu lebat. Secara fisik mereka tidak kuat atau tangguh seperti ras besar, namun terkenal **lincah, ringan gerak, dan tangkas**. Pancaindra hobbit cukup tajam, terutama pendengaran, sehingga mereka waspada terhadap bahaya. Mereka mampu berjalan jauh dengan daya tahan mengejutkan, dan sering dianggap **beruntung** secara alami. Hobbit tidak memiliki bakat magis khusus, tetapi ketekunan dan keuletan mereka luar biasa, membuat mereka mampu bertahan di kondisi sulit.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya hobbit **sederhana** dan komunalis. Mereka hidup dalam desa agraris yang damai, menanam gandum, sayur-mayur, serta beternak hewan kecil. Nilai sosial mereka menekankan **kekeluargaan, keramah-tamahan, dan kenyamanan hidup**. Hobbit gemar mengadakan pesta panen dengan makanan melimpah dan musik rakyat riang. Rumah mereka khas berupa liang di perbukitan atau pondok rendah yang nyaman – mencerminkan sifat mereka yang membumi. Secara sosial, hobbit menghormati tetua desa dan memegang tradisi lisan. Pendidikan formal minim, namun kearifan lokal tinggi: banyak hobbit mahir kerajinan tangan (anyaman, tembikar, memasak). Mereka memiliki bahasa daerah sendiri untuk komunikasi sehari-hari, namun juga memahami **Bahasa Umum** manusia Valmoria. Hobbit dikenal **tidak agresif** dan menghindari konflik; meski demikian, dalam keadaan terancam (misal keluarga mereka diserang), hobbit mampu menunjukkan keberanian besar demi melindungi komunitasnya.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Hobbit tidak memiliki kerajaan besar atau sejarah penaklukan – mereka cenderung berada di bawah perlindungan politik manusia Valmoria. Sejarah mereka relatif damai, tanpa perang besar yang melibatkan ras ini secara khusus. Dalam relasi politik, hobbit kerap berperan sebagai mediator netral berkat sifat bersahabat mereka. Mereka nyaris tak pernah bermusuhan dengan ras lain. Di Valmoria, hobbit dihargai oleh manusia sebagai tetangga yang jujur dan pekerja keras. Hubungan dengan dwarf dan gnome juga baik; hobbit berdagang hasil bumi dengan mereka dan menyukai barang kerajinan para kurcaci/gnomo. Terhadap elf Sylveth, hobbit bersikap sopan meski sedikit segan – menganggap elf terlalu serius dan formal. Dengan pembawaan damai, hobbit kerap diundang menjadi penengah konflik antar-ras, mengandalkan keramahan dan jamuan di meja makan untuk meredakan ketegangan.
* **Persebaran Global:** **Terbatas lokal.** Hobbit sebagian besar menetap di Valmoria dan jarang bermigrasi jauh. Mereka bukan tipe petualang lintas benua; kebanyakan puas tinggal di kampung halaman yang tenang. Populasi hobbit di luar Valmoria sangat kecil, biasanya mengikuti keluarga manusia atau berdagang skala kecil. Di kota-kota kosmopolitan Valmoria, hobbit dapat ditemukan sebagai pemasok hasil tani, pemilik penginapan nyaman, atau pengrajin. Karena sifatnya yang bersahabat, mereka hampir tidak memiliki musuh alami. Secara umum, hobbit hidup rukun berdampingan dengan ras lain di Valmoria, dan tidak terlibat banyak dalam dinamika politik global. Peran mereka yang low-profile namun stabil membuat komunitas hobbit menjadi fondasi pasokan pangan dan kerajinan lokal bagi peradaban Valmoria.

### Gnome (Gnomo)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Kebanyakan gnome bermukim di Valmoria, terutama di kota dagang Arkhaven dan pusat guild perniagaan manusia. Mereka hidup di lingkungan urban, kerap berbaur dengan manusia dan dwarf dalam kegiatan ekonomi. Selain di Valmoria, komunitas kecil gnome ditemukan di Aerion (misalnya di akademi rune Ordo Ketinggian) dan di Torrak (sebagai mekanik di bengkel teknisi). Habitat favorit gnome adalah kota kosmopolit dengan akses pada bengkel, perpustakaan, dan pasar – lingkungan di mana rasa ingin tahu dan keterampilan mereka bisa berkembang.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Gnome bertubuh **kecil** (tinggi ±3–4 kaki, 90-120 cm), sekilas mirip hobbit namun lebih ramping. Wajah gnome mudah dikenali dari hidungnya yang menonjol dan telinga runcing kecil. Otak gnome sangat cerdas dan kreatif – mereka dianugerahi pemikiran yang inventif dan rasa ingin tahu tinggi. Secara alami, banyak gnome memiliki bakat sihir ilusi ringan (seperti trik cahaya atau suara) dan kemampuan rekayasa mekanik di atas rata-rata. Meski fisiknya lemah, keahlian gnome dalam **magitek** (menggabungkan sihir dan teknologi) menjadikan mereka inovator ulung.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya gnome terkenal **inovatif dan jenaka**. Mereka mencintai penemuan, perdagangan, dan humor. Dalam masyarakat Valmoria, gnome tergabung dalam Serikat Mercatura bersama manusia dan dwarf, berperan mengelola karavan dagang hingga mengoperasikan menara teleportasi skala kecil. Nilai budaya gnome menekankan **keingintahuan** intelektual dan selera humor. Gnome gemar bereksperimen – bengkel mereka di Arkhaven mencampur rune sihir dengan mesin uap mini untuk menciptakan perangkat baru. Secara sosial, gnome sangat ramah dan banyak bicara; bahkan dalam negosiasi serius pun mereka tak segan melontarkan lelucon. Sistem pendidikan gnome bersifat magitek: anak-anak gnome magang sejak dini kepada insinyur senior, belajar ilmu mekanika dan sihir terapan. **Bahasa** utama mereka adalah dialek Gnomo lokal, namun hampir semua gnome fasih berbahasa Umum dan beberapa bahasa lain, mengingat interaksi dagang luas yang mereka lakukan. Pakaian dan adat gnome biasanya memadukan kepraktisan dengan sentuhan unik – misalnya gnome Valmoria mengenakan jas panjang praktis ala pedagang manusia.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Gnome tidak memiliki kerajaan sendiri, melainkan hidup di bawah naungan kekuatan politik lokal (misalnya kerajaan manusia). Namun, peran mereka sebagai penemu dan saudagar memberi pengaruh signifikan. Sejarah gnome ditandai kontribusi pada kemajuan teknologi: banyak revolusi magitek lahir dari bengkel gnome. Hubungan politik mereka dengan ras lain umumnya positif. Gnome sangat akrab dengan dwarf – keduanya merupakan mitra teknologi; banyak gnome belajar metalurgi pada pandai besi dwarf. Dengan manusia Valmoria, gnome juga **kompak** sebagai rekan dagang dan inovator di kota-kota. Hobbit menyukai gnome karena sifat mereka yang ceria dan kreatif, sehingga interaksi di desa pun harmonis. Relasi dengan elf Sylveth agak **renggang**: kaum elf menganggap gnome terlalu suka “mengutak-atik” alam dengan teknologi, sedangkan gnome merasa elf kurang inovatif. Walau begitu, gnome tergolong toleran dan mudah berteman dengan siapa saja asalkan ada pertukaran pengetahuan. Mereka biasanya menjauhi politik kekuasaan langsung, namun keahlian mereka sering dimanfaatkan penguasa berbagai bangsa sebagai konsultan atau artisanal guild.
* **Persebaran Global:** **Diaspora ilmiah & dagang.** Populasi inti gnome berada di Valmoria, tapi mereka mudah ditemukan di pusat pengetahuan dan perdagangan di berbagai benua. Misalnya, sekelompok kecil gnome bermukim di Aerion sebagai cendekiawan Ordo Ketinggian, membantu riset rune di Skyspire. Di Torrak, gnome bergabung dengan guild teknisi dwarf, berbagi ilmu mesin dan rune. Kota-kota pelabuhan Obscura dan Orontes juga kerap disinggahi gnome pedagang. Dalam komunitas multiras, gnome sering menjadi perekat sosial berkat humor dan kecerdasan mereka. Mereka bukan kekuatan dominan di manapun, tetapi kehadiran mereka hampir universal. Gnome menikmati peran sebagai kosmopolit global – hadir di mana ilmu pengetahuan, penemuan, atau perdagangan berkembang.

## Sylveth (Benua Sylveth)

Sylveth adalah benua berhutan purba yang menjadi rumah utama ras elf dan fae. Hutan raksasa yang menaungi Sylveth (dikenal dengan canopy rimba kuno) menyimpan banyak keajaiban alam. Sylveth juga merupakan pusat pengetahuan magis dunia – di sinilah berdiri Arcunea, akademi sihir dan dewan LORE para elf. Sikap politik Sylveth semi-isolasionis: mereka fokus melindungi hutan keramat dan tradisi alamiah, sehingga membatasi ekspansi asing ke wilayah mereka. Beberapa ras cerdas yang hidup di Sylveth terkait erat dengan alam dan Otherworld magisnya.

### Elf (Elvish)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Elf merupakan penduduk asli Sylveth, terutama mendiami hutan-hutan purba lebat di bawah naungan konfederasi elf yang dipimpin Dewan Arcunea. Kota-kota elf tersembunyi di puncak pepohonan raksasa Sylveth. Selain di Sylveth, terdapat minoritas elf lokal di Myrion Verdance (hutan hujan Myrion timur) yang hidup bersanding dengan suku-suku hutan setempat. Habitat utama elf adalah hutan lebat berkanopi besar, di mana mereka hidup **selaras dengan alam** dan jauh dari kota batu.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Elf berpostur ramping, berparas anggun, dengan telinga panjang runcing khas. Umur mereka sangat panjang dibanding manusia, sehingga dewasa elf bisa berusia ratusan tahun. Pancaindra elf sangat tajam – penglihatan dan pendengaran mereka melebihi manusia. Secara alami, elf **berbakat dalam sihir** (terutama sihir alam/druidik) dan memiliki keterikatan mendalam pada kekuatan alam. Elf Sylveth mahir dalam **ilusi dan sihir hutan**; banyak pula di antara mereka yang unggul sebagai pemanah ulung dan pendekar pedang lincah, meskipun kecakapan militer bukan fokus utama budaya mereka. Kepekaan mereka terhadap Mana menjadikan elf mampu merasakan perubahan halus dalam ekosistem magis.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya elf **spiritual & terpencil**, berlandaskan harmoni dengan alam dan pencarian pengetahuan magis. Mereka tinggal di **kota kanopi** tersembunyi di puncak pohon-pohon raksasa; arsitektur elf menyatu dengan pohon hidup, seakan bangunan adalah bagian dari hutan. Sistem pemerintahan mereka berbentuk konfederasi: Dewan Arcunea terdiri dari tetua-tetua elf dan archdruid yang mewakili tiap klan hutan. Setiap komunitas/klan elf memiliki suara dalam dewan, mencerminkan nilai **desentralisasi dan musyawarah**. Kehidupan sehari-hari elf diisi ritual druidisme: mereka menjaga hutan keramat, melakukan upacara musim (misalnya Ritus Guardian Hutan setiap Musim Pasang Hijau untuk melindungi pertumbuhan hutan). Budaya elf mengambil inspirasi dari mitos Tolkien dan druid Celtic, menjunjung tinggi **tradisi, ilmu sihir, dan keseimbangan alam**. Secara sosial, elf cenderung semi-isolasionis dan waspada terhadap teknologi polutif atau eksploitasi asing yang dapat merusak alam. **Bahasa** elf klasik (sering disebut High Elvish atau Arcunian) digunakan dalam ritual dan ilmu pengetahuan, sementara dialek sehari-hari elf Sylveth berakar dari bahasa hutan kuno. Banyak elf juga memahami Bahasa Umum untuk komunikasi dengan dunia luar, meski mereka jarang menggunakannya kecuali perlu.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Elf Sylveth terkenal menjaga netralitas dan jarak dari politik global demi melindungi ekosistem mereka. **Mayoritas elf menetap di Sylveth** dan sangat jarang keluar, sehingga sejarah konflik langsung mereka dengan bangsa lain terbatas. Meskipun isolatif, elf Sylveth memiliki beberapa sekutu strategis. Mereka bersekutu erat dengan Dewan Verdance di Myrion – sesama penjaga ekologi dunia – berbagi pengetahuan dan kekuatan untuk mempertahankan alam dari ancaman. Hubungan dengan manusia Valmoria relatif sopan namun tegas; tercatat pernah terjadi konflik ketika ekspansionis Valmoria melakukan pembalakan liar di hutan Sylveth, yang ditentang keras oleh elf. Terhadap bangsa dwarf Torrak, elf bersikap dingin dan curiga – para elf mengecam industri tambang dwarven yang dianggap merusak alam. Elf jarang terlibat perang terbuka; mereka lebih sering menggunakan diplomasi tertutup atau sihir defensif untuk menangkal ancaman. Dalam sejarah, elf kadang mengirim diplomat atau pelajar ke luar (mis. belajar di Akademi Arcunea di Valmoria atau menjalin kontak terbatas dengan kerajaan lain). Namun secara umum, elf memilih tidak aktif berpolitik di luar Sylveth, fokus pada misi suci mereka melindungi alam dunia.
* **Persebaran Global:** **Ras Isolasi.** Populasi elf terkonsentrasi hampir seluruhnya di Sylveth; hanya segelintir yang hidup di luar itu. Elf Myrion (di Verdance) adalah komunitas minor yang dianggap bagian dari ekosistem hutan Myrion. Di benua lain, elf hanya hadir sebagai individu perantau (mis. petualang, diplomat, atau cendekiawan) dalam jumlah sangat kecil. Pengaruh elf dalam dunia luas lebih banyak melalui reputasi dan produk budaya (contoh: teks ilmu sihir Arcunea, atau artefak kayu sakral Sylveth) daripada kehadiran fisik. Hubungan global elf umumnya berporos pada ekologi: mereka mendukung ras atau faksi yang menjaga keseimbangan alam, dan menentang yang merusak. Contohnya, elf Sylveth bersama-sama fae melindungi siklus alam, hingga terang-terangan memusuhi kultus gelap Umbral yang menyebar kekacauan entropi. Di sisi lain, elf bersedia bekerja sama melalui Dewan Arcunea dengan utusan fae dan centaur demi menjaga Sylveth lestari. Karena jarang muncul di panggung politik, elf sering dianggap legenda misterius oleh rakyat awam benua lain. Meskipun begitu, keberadaan elf yang tersembunyi namun kuat membuat bangsa-bangsa lain berpikir dua kali sebelum mengusik hutan Sylveth.

### Fae (Peri Agung & Kaum Fey)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Kaum fae (peri) menghuni Sylveth, terutama di kawasan magis Otherworld yang beririsan dengan dunia nyata di dalam hutan purba dan danau keramat Sylveth. Habitat mereka tidak selalu terlihat di peta – banyak komunitas fae bersembunyi di balik ilusi alam: hutan peri tersembunyi, kolam ajaib, atau glade yang hanya muncul di waktu tertentu. Berbagai sub-ras fae hidup di sini, mulai dari peri hutan kecil, dryad penjaga pohon, pixie nakal, hingga peri agung (Archfey) yang berkuasa di alam magis Sylveth. Intinya, Sylveth berfungsi sebagai pintu gerbang antara dunia fana dan dunia faerie tempat kaum fae bermukim.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Fae **sangat beragam** dalam bentuk dan ukuran. Ada peri mungil bersayap serangga setinggi beberapa inci, ada pula dryad yang menyatu dengan batang pohon, atau peri agung berwujud humanoid anggun dengan aura memukau. Meski rupa mereka berlainan, semua fae memiliki **auramagis** kuat yang mengalir dalam diri mereka. Kebanyakan fae pandai menguasai **ilusi, pesona, dan sihir elemen alam**. Mereka mampu memanipulasi emosi atau ingatan makhluk fana dengan sihir pesona, membuat ilusi yang menipu mata, atau mengendalikan elemen seperti cahaya, bunga, dan angin. Kaum fae juga **abadi** secara usia – mereka tidak menua seperti manusia, sehingga dapat hidup ribuan tahun selama tidak dibunuh. Namun, kelemahan klasik mereka adalah besi dingin: logam besi biasa dapat melemahkan atau menyakiti fae secara tidak wajar. Secara fisik banyak fae tampak rapuh, tapi kekuatan magis dan kecerdikan mereka menjadikan mereka lawan tangguh bila terprovokasi.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya fae bersifat **magis, artistik, sekaligus licik**. Mereka hidup dalam alam paralel penuh keajaiban yang mengikuti aturan berbeda dari dunia mortal. Di Sylveth, terdapat Pengadilan Empat Musim (Court of Seasons) – empat keluarga bangsawan fae abadi yang masing-masing mewakili musim (Musim Semi, Panas, Gugur, Dingin). Istana mereka berubah sesuai musim: misalnya, Istana Musim Dingin selalu diselimuti salju abadi, sedangkan istana Musim Panas selalu bermandikan sinar terang. Kaum fae gemar pesta pora dan seni; mereka mengadakan Grand Masquerade setiap pergantian musim, mengundang makhluk Sylveth (elf, centaur, dll.) untuk berpesta secara magis. Namun, di balik keriangan itu budaya fae juga penuh \*\*intri\*k dan permainan berbahaya – para peri agung sering mengadu kecerdikan dalam siasat politik halus. Fae umumnya tidak terlalu peduli pada urusan politik dunia fana; fokus mereka menjaga **siklus alam** agar tetap seimbang. Mereka merasa sebagai penjaga perubahan musim, pertumbuhan tumbuhan, dan keseimbangan sihir alam. **Bahasa** kaum fae dikenal melodis dan misterius – disebut Sylvan, bahasa ini terdengar seperti perpaduan nyanyian alam dan bisikan. Banyak fae juga mampu berkomunikasi telepati atau melalui tanda alam (misal: pesannya disampaikan lewat berbisik angin). Dalam pergaulan internal, fae menilai tinggi seni, keindahan, dan janji (oath) yang diucapkan: melanggar janji dianggap dosa besar di kalangan mereka. Sistem sosial fae longgar, dipandu oleh para archfey (peri agung) namun individu fae sangat mandiri.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Kaum fae bisa dikatakan semi-planar – mereka eksis separuh di dunia nyata Sylveth, separuh di dimensi faerie tersembunyi. Oleh sebab itu, mereka jarang muncul dalam catatan sejarah dunia luar kecuali terkait alam. Fae memilih **isolasi**; mereka hanya muncul ke permukaan dunia fana jika ada urusan penting menyangkut alam (misal: kerusakan hutan parah). Dalam politik Sylveth, fae menjalin sekutu **longgar** dengan elf. Fae memiliki wakil di Dewan Arcunea Sylveth dan membantu menjaga kelestarian hutan Sylveth bersama elf. Terhadap ras luar, sikap fae **ambivalen** dan tak terduga: mereka bisa sangat ramah dan murah hati jika seseorang menghormati alam, namun bisa berubah menjadi menipu atau mengutuk makhluk luar yang dianggap mengancam lingkungan mereka. Banyak cerita rakyat tentang pelaut atau penebang kayu yang tersesat karena diusili peri. Secara historis, Court of Seasons kaum fae pernah terang-terangan memusuhi Kultus Umbral dari wilayah Umbral, karena kultus ini mencemari siklus alam dengan kekacauan entropi. Konflik itu lebih berbentuk perang magis di balik layar daripada perang fisik terbuka. Pada umumnya, interaksi fae dengan kerajaan mortal sangat minim – mereka tidak terlibat perang besar kecuali alam terancam. Relasi politik terbatas ini membuat fae sering dianggap legenda semata oleh bangsa lain, namun kehadiran mereka yang tersembunyi memiliki dampak nyata dalam menjaga keseimbangan dunia.
* **Persebaran Global:** **Ras Isolasi (Semi-Planar).** Kaum fae nyaris eksklusif berada di Sylveth dan dalam domain faerie tersembunyi yang terhubung ke Sylveth. Mereka tidak memiliki “negara” di peta mortal, melainkan kerajaan-kerajaan kecil di alam paralel. Fae sangat jarang meninggalkan Sylveth; hanya individu penasaran atau terusir yang tampak di dunia luar, itupun biasanya dengan penyamaran. Hubungan mereka dengan dunia luar minimal dan melalui perantara: misalnya, fae mungkin mengirim pertanda alam atau utusan peri kecil bila perlu menyampaikan pesan ke ras lain, ketimbang datang langsung. Satu-satunya perkumpulan luar di mana fae terlibat adalah Dewan Arcunea Sylveth (karena melibatkan nasib hutan mereka sendiri). Di luar itu, kaum fae tidak peduli pada persekutuan politik antarnegara. Mereka menjaga netralitas ketat terhadap konflik manusia, dwarf, atau bangsa lain, kecuali jika konflik tersebut merusak lanskap alam. Dengan kekuatan magis yang hebat namun sikap tertutup, fae ibarat pengawas tersembunyi: keberlangsungan musim, kesuburan tanah, hingga hilangnya badai misterius sering dikaitkan dengan campur tangan halus para peri.

### Centaur (Manusia-Kuda)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Centaur klan Lorwyn berasal dari wilayah selatan Sylveth, tepatnya di padang rumput Lorwyn yang membentang di tepi hutan purba Sylveth. Mereka mendiami sabana terbuka yang berbatasan langsung dengan hutan elf. Habitat ini berupa padang rumput subur dengan diselingi pohon-pohon kecil – tempat ideal bagi kehidupan nomaden centaur sebagai penggembala makhluk liar. Centaur Lorwyn hidup **nomaden**; alih-alih kota permanen, mereka mendirikan kemah portabel yang berpindah mengikuti migrasi kawanan unicorn liar di padang tersebut. Wilayah padang Sylveth selatan ini berada di bawah perlindungan longgar Dewan Arcunea, namun centaur mengelolanya secara otonom.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Centaur berwujud makhluk bertubuh setengah manusia dan setengah kuda. Bagian tubuh bawah berupa tubuh kuda berkaki empat yang kokoh, sedangkan dari pinggang ke atas berbentuk torso dan kepala manusia. Dengan tubuh kuda tersebut, centaur **sangat cepat dan kuat** – mereka mampu berlari kencang dalam jarak sangat jauh tanpa lelah. Centaur adalah **pemanah ulung**, memanfaatkan kecepatan dan kestabilan tubuh kuda mereka sendiri sebagai “tunggangan” saat memanah sambil bergerak. Daya tahan fisik mereka tinggi, memungkinkan perjalanan panjang melintasi padang. Selain kekuatan fisik, beberapa centaur Lorwyn juga menguasai **shamanisme padang** – kemampuan spiritual berkomunikasi dengan roh angin padang rumput dan memohon perlindungan alam. Hal ini memberi mereka kepekaan khusus terhadap perubahan cuaca dan ancaman di tanah lapang. Centaur memiliki penglihatan jarak jauh yang tajam, berguna untuk mengawasi wilayah luas sabana.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya centaur Lorwyn bersifat **nomadik & terhormat**. Mereka hidup berkelompok dalam suku-suku pengembara yang menggembalakan unicorn liar di padang. Tidak ada kota permanen dalam budaya mereka – tempat tinggal centaur berupa tenda kain tenun hutan yang mudah dibongkar pasang mengikuti migrasi kawanan. Nilai utama budaya centaur adalah **kebebasan**, **kehormatan**, dan **keseimbangan alam**. Setiap individu centaur menghargai kemerdekaan pribadi namun juga tunduk pada kode kehormatan suku. Mereka memiliki satu situs suci penting: Lingkaran Batu Lorwyn, monumen batu megalitik di tengah padang yang menjadi lokasi upacara tahunan seluruh klan. Ritual khas mereka adalah Dance of the Solstice – tarian semalam suntuk mengelilingi batu pada titik balik matahari, sebagai doa agar siklus alam tetap seimbang. Centaur sangat memegang janji; pelanggar sumpah akan dihukum pengasingan, sebuah aib besar dalam komunitas mereka. Seni centaur terwujud dalam bentuk puisi epik lisan yang mengisahkan pahlawan dan keindahan alam padang. Struktur sosial mereka dipimpin oleh dewan syaman (dukun) dan kepala suku, namun setiap individu diberi kebebasan bicara dalam musyawarah. Menariknya, centaur enggan menggunakan teknologi berbasis roda atau logam berat – mereka percaya alam telah menyediakan semua yang dibutuhkan, sehingga peralatan mereka umumnya terbuat dari kayu, kulit, dan batu. **Bahasa** centaur berupa dialek lisan padang rumput yang khas (sering disebut Bahasa Lorwyn). Mereka juga dapat berkomunikasi dalam bahasa elf Sylveth, karena kontak lama sebagai tetangga, namun jarang membaca atau menulis (tradisi mereka sepenuhnya oral).
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Centaur Lorwyn dikenal menjaga netralitas teritorialnya dengan gigih. Secara formal, mereka diakui sebagai bagian longgar dari konfederasi Sylveth – Dewan Arcunea mengakui centaur sebagai penjaga alam selatan Sylveth, namun centaur menuntut otonomi penuh atas padang rumput mereka. Hubungan centaur dengan elf dan fae Sylveth sangat **baik dan saling menghormati**: mereka bersedia membantu berperang jika hutan Sylveth diserang, dan sebaliknya elf/fae menghargai wilayah padang centaur. Terhadap kekuatan luar, centaur bersikap protektif. Mereka bermusuhan dengan penyusup asing yang mencoba memasuki Sylveth lewat padang Lorwyn: sejarah Sylveth mencatat centaur kerap menghalau bandit manusia atau orc yang nekat melintasi sabana menuju Sylveth. Dengan manusia Valmoria, centaur cenderung **tertutup**. Mereka menghindari kontak, meski pernah tercatat negosiasi barter herbal padang dengan obat-obatan Sylveth melalui perantara elf. Secara umum, centaur tidak terlibat dalam politik global atau perang ekspansi; mereka puas menjaga tanah leluhur. Walau demikian, legenda lokal menyebut centaur pernah bersekutu sementara dengan pasukan elf untuk mengusir invasi orc bandit besar di perbatasan Sylveth – peristiwa ini menandai kekuatan militer centaur yang tak boleh diremehkan.
* **Persebaran Global:** **Ras Isolasi (Terbatas Wilayah).** Populasi centaur Lorwyn hanya terdapat di padang rumput selatan Sylveth. Mereka nyaris tak pernah meninggalkan ekosistem sabana tersebut. Tidak ada komunitas centaur di luar Sylveth; jika pun ada individu centaur di negeri jauh, biasanya adalah petualang terasing atau budak yang ditangkap (skenario langka). Centaur jarang terlihat di belahan dunia lain. Hubungan resmi pun hampir tak ada dengan kerajaan luar selain Sylveth. Centaur enggan menyeberangi laut atau melewati hutan rapat, sehingga batas persebaran mereka praktis adalah ekoton padang-hutan Sylveth. Dengan isolasi ini, centaur menjadi legenda di daerah lain – beberapa manusia Valmoria menganggap centaur mitos belaka. Namun di kalangan Sylveth, centaur adalah bagian integral ekosistem dan pertahanan alam. Singkatnya, centaur puas mengasingkan diri di stepa Lorwyn, menjaga tradisi dan alam tanpa tergoda gemerlap dunia luar.

## Torrak (Bentang Torrak)

Torrak Expanse adalah daratan pegunungan dan dataran tinggi yang keras. Benua ini dipenuhi tebing terjal, gunung tandus kaya bijih logam, serta dataran beku di utara. Ekonomi Torrak berpusat pada industri tambang dan bengkel tempa; logam langka dan senjata berat adalah komoditas utamanya. Kehidupan di Torrak dibentuk oleh kondisi geografis ekstrem: masyarakatnya tangguh dan berbudaya militeristis. Serikat Tambang Ghar-Karn, oligarki guild penambang dan pandai besi, memonopoli kekuasaan ekonomi-politik di benua ini. Torrak menjadi tanah air bagi ras-ras pekerja keras seperti dwarf dan goliath, serta menampung populasi marjinal seperti goblin di pinggiran kekuasaan guild.

### Kurcaci (Dwarf)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Ras kurcaci (dwarf) berasal dari negeri pegunungan tandus Torrak. Mereka menetap di kota-benteng dalam gunung – contohnya kota Hammerhold – yang dibangun di perut bumi dan tebing batu. Ekosistem gurun berbatu dan gunung berapi ringan di Torrak menjadi habitat ideal kurcaci untuk menambang logam berharga. Selain di kampung halaman Torrak, beberapa kurcaci juga ditemukan di kota dagang Valmoria (misalnya di Arkhaven) sebagai perwakilan guild dagang atau pandai besi keliling. Namun, mayoritas kurcaci tetap tinggal di benteng-benteng gunung Torrak. Mereka secara tradisional enggan berdiam di dataran rendah terbuka, sehingga koloni di luar Torrak biasanya bersifat sementara atau kecil.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Kurcaci bertubuh **pendek kekar** – tinggi mereka sekitar 4–5 kaki namun berpostur sangat berotot dan padat. Fisik dwarf terkenal punya **daya tahan** tinggi terhadap cuaca dingin ekstrim dan bahaya tambang. Mereka mampu bekerja berjam-jam di bawah tanah tanpa kelelahan berarti. Kurcaci sangat pandai **menempa logam & menambang** – bakat alami mereka dalam teknologi magitek dan ukiran rune menjadikan mereka pandai besi dan insinyur unggul. Mereka memiliki **penglihatan malam** yang tajam, sehingga mudah beraktivitas dalam kegelapan gua. Secara fisik kurcaci kuat (lebih kuat daripada manusia rata-rata) dan berumur panjang, meskipun usia maksimumnya masih di bawah elf. Kombinasi kekuatan fisik, ketahanan, dan keahlian teknis membuat kurcaci mampu mendirikan kota bawah gunung yang kompleks.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya kurcaci bercorak **industrial dan berbasis klan**. Di Torrak, kurcaci dipimpin oleh Serikat Tambang Ghar-Karn, semacam oligarki guild yang dikendalikan para pandai besi dan penambang terkemuka. Prinsip budaya mereka: **“kehormatan lewat karya”** – martabat dwarf diukur dari kerja keras dan keahlian menempa. Kota-kota kurcaci berupa benteng batu di dalam gunung, dihubungkan dengan jaringan rel kereta tambang magis yang memudahkan transportasi hasil tambang. Teknologi mereka maju dalam hal magitek: tungku pembakaran diberi rune panas, terdapat golem pekerja tambang, dan senjata ditempa dengan inskripsi rune sihir. Hukum adat kurcaci mengakui **Wergild & Duel Kehormatan** – sengketa diselesaikan dengan pembayaran emas atau duel satu lawan satu, sehingga budaya dwarven menjunjung honor clan dan tanggung jawab personal. Dalam kehidupan sehari-hari, kurcaci dikenal **praktis dan hemat kata** – berbicara seperlunya dengan gaya blak-blakan. Mereka mengenakan pakaian kulit tebal dan sering membawa palu atau beliung bahkan di waktu luang, siap kerja mendadak. Festival utama kurcaci adalah Festival Forgefire saat Musim Pasang Darah: semalam suntuk semua bengkel tempa dinyalakan untuk merayakan api dan logam, sambil menyanyikan lagu-lagu kuno berbahasa Khazhul. Lagu-lagu Khazhul ini juga menunjukkan bahasa kurcaci, yakni Bahasa Khazhul, yang penuh nada berat dan digunakan dalam tradisi dan nyanyian. Untuk komunikasi dengan ras lain, kurcaci kebanyakan fasih berbahasa Umum, meski logat mereka kental. Secara sosial, kurcaci hidup dalam kelompok klan keluarga besar dan sangat **loyal** pada klan masing-masing. Inovasi teknologi dihargai, tetapi banyak kurcaci juga **konservatif** menjaga tradisi tambang keluarga mereka turun-temurun.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Kurcaci memiliki sejarah panjang peperangan defensif di benteng-benteng mereka dan persaingan dagang. Secara tradisional, kurcaci adalah **ras tersendiri** yang enggan diperintah bangsa lain – mereka tidak pernah ditaklukkan sepenuhnya karena benteng Torrak sulit ditembus. Dalam politik modern, mayoritas kurcaci tetap tinggal di Torrak dan jarang bermigrasi jauh. Meski begitu, kebutuhan ekonomi memaksa mereka membuka diri pada perdagangan global. Hubungan dengan manusia Valmoria adalah campuran **mitra dagang sekaligus saingan**: kurcaci memasok baja dan senjata bagi kerajaan manusia, namun sering terjadi ketegangan mengenai tarif dan monopoli teknologi. Hubungan dengan elf Sylveth kurang baik – elf menuduh penambangan kurcaci merusak alam, sedangkan kurcaci merasa elf menghalangi kemajuan industri. Dengan Ordo Ketinggian Aerion, kurcaci menjalin kerjasama profesional: Ordo butuh logam Torrak untuk mesin terbang, sementara kurcaci membutuhkan seraphite Aerion untuk riset rune – hubungan mereka digambarkan “love-hate” saling butuh tapi saling curiga. Kurcaci juga bermusuhan dengan kekuatan chaos dari Umbral: monster planar kerap menyerang terowongan tambang mereka, sehingga kurcaci rutin mengirim pasukan khusus membersihkan makhluk Umbral. Dalam sejarah, kurcaci pernah membantu manusia Valmoria dalam perang melawan naga atau troll, menyediakan senjata dan insinyur. Namun mereka jarang beraliansi formal; lebih sering terlibat melalui kontrak dagang.
* **Persebaran Global:** **Ras Isolasi (terbuka dagang).** Mayoritas populasi dwarf tetap terkonsentrasi di benteng-benteng Torrak, membuat mereka relatif isolasionis. Hanya sedikit kurcaci yang tinggal di luar Torrak, umumnya sebagai pedagang guild atau duta industri di kota besar Valmoria. Walau begitu, produk dan pengaruh kurcaci tersebar luas lewat perdagangan: baja Torrak, perhiasan mithril, hingga mesin rune buatan dwarf laku di seluruh dunia. Delegasi kurcaci (disebut gharian) sering hadir di Valmoria untuk urusan dagang internasional. Di Aerion, beberapa kurcaci magi-insinyur bekerja sama dengan Ordo Ketinggian dalam proyek teknologi terbang. Di Obscura, kurcaci hampir tidak ada kecuali segelintir pandai besi lepas di pelabuhan. Secara umum, dwarf **lebih suka menyendiri** di pegunungan mereka – mereka berinteraksi dengan bangsa lain bila perlu saja, biasanya melalui jaringan guild lintas-ras yang mereka ikuti. Pengaruh politik dwarf global minimal, tapi pengaruh ekonomi mereka besar sebagai penyuplai logam strategis.

### Goliath (Half-Giant)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Goliath merupakan ras manusia raksasa penghuni pegunungan tinggi Torrak. Mereka hidup berdampingan dengan kurcaci di benteng-benteng gunung Torrak sebagai bagian dari klan yang sama. Banyak goliath berpengaruh menjadi tokoh penting dalam Serikat Ghar-Karn (guild gabungan dwarf-goliath) yang memimpin Torrak. Habitat goliath terutama di dataran tinggi berbatu dan puncak gunung bersalju. Mereka terbiasa dengan udara tipis dan suhu dingin; beberapa komunitas goliath tinggal di dataran beku utara Torrak. Secara umum, mereka tidak membangun permukiman terpisah – goliath menyatu dalam kota-benteng kurcaci, menempati distrik khusus atau kamp militer di sekitar benteng.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Goliath adalah **manusia raksasa** dengan tinggi sekitar 8 kaki (±2,4 meter). Kulit mereka abu-abu atau kebiruan pucat, sering kali bercorak tanda alami mirip tato (disebut tanda gunung) di sekujur tubuh. Secara fisik, goliath **sangat kuat dan tahan banting** – mereka mampu mengangkat beban yang tak terbayangkan bagi manusia biasa, serta tubuhnya sanggup menahan cuaca ekstrim dan benturan keras. Mereka adaptif terhadap iklim dingin, memiliki lapisan kulit keras dan sirkulasi panas yang baik sehingga jarang kedinginan di puncak salju. Goliath juga pendaki alamiah; anatomi mereka (otot dan jari-jari kuat) memudahkan memanjat tebing curam dengan gesit. Kendati berukuran raksasa, reaksi goliath cukup tangkas, menjadikan mereka prajurit efektif. Dalam pertempuran, kekuatan mentah goliath sangat menonjol – satu tebasan mereka bisa menghancurkan perisai, dan mereka sanggup berlari menerjang musuh dengan momentum dahsyat di medan berbatu.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Goliath Torrak berbagi budaya dengan dwarf karena kedua ras ini hidup berbaur dalam masyarakat yang sama. Budaya mereka berciri klan warrior-pekerja – menekankan **kerja keras, keterampilan, dan kehormatan**. Banyak goliath menjadi penjaga tambang, prajurit benteng, atau bahkan guildmaster dalam Serikat Ghar-Karn. Goliath menghormati keahlian menempa kurcaci setinggi penghormatan pada kekuatan tempur; seorang pandai besi jenius dipandang sama mulianya dengan panglima perang. Dalam masyarakat benteng, goliath kerap mengisi peran militer dan keamanan: pasukan Ironblood penjaga benteng sering dipimpin goliath, mengandalkan kekuatan raksasa mereka untuk melindungi wilayah. Meski mengadopsi banyak tradisi dwarf, goliath mempertahankan elemen cerita rakyat sendiri – kisah tentang roh gunung dan leluhur raksasa diceritakan turun-temurun di antara mereka. Secara sosial, goliath **blak-blakan, jujur, dan setia janji**. Mereka tidak berbasa-basi, menghargai kejujuran keras. Jika goliath berjanji, mereka akan memenuhinya dengan segala daya. Mereka juga tak gentar menghadapi tantangan apapun – sifat kompetitif membuat permainan adu kekuatan populer di kalangan goliath. **Bahasa** yang dipakai goliath sehari-hari sama dengan kurcaci (bahasa Khazhul) dalam pergaulan di Torrak. Namun, mereka memiliki dialek lisan tersendiri (disebut Gol-Karn) yang berintonasi berat dan biasanya dipakai saat menceritakan legenda leluhur atau berdoa di puncak gunung.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Goliath tidak memiliki sejarah peradaban terpisah; mereka selalu menjadi bagian integral masyarakat Torrak bersama kurcaci. Sejarah Torrak mencatat goliath berperan sebagai garis depan pertahanan benteng dalam banyak perang melawan invasi orc atau monster. Populasi goliath kecil sehingga tidak membentuk kerajaan sendiri – mereka setia pada Serikat Ghar-Karn dan bertempur di bawah panji benteng kurcaci. Relasi politik goliath **sangat dekat dengan dwarf**; kedua ras ini adalah sekutu dan rekan kerja sehari-hari, bahkan duduk bersama di dewan guild Torrak. Dalam diplomasi luar, goliath biasanya **mengikuti sikap kurcaci**. Mereka curiga terhadap elf Sylveth (karena warisan kecurigaan dwarf terhadap elf) dan netral-bisnis dengan manusia Valmoria. Goliath menghormati prajurit manusia yang kuat, namun cenderung memandang rendah ras yang menurut mereka lemah atau penakut. Meskipun jarang terlibat langsung dalam politik antar-negara, dalam sejarah tercatat beberapa kali pasukan goliath turun dari gunung membantu Valmoria melawan ancaman besar (seperti invasi naga gurun) karena adanya perjanjian guild dengan manusia. Secara umum, goliath **tidak mencari konflik** di luar tanah Torrak. Mereka puas mengamankan wilayahnya. Namun, bila kepentingan atau keamanan Torrak terancam, goliath tak ragu meninggalkan isolasi gunung untuk **menunjukkan kekuatan** dan memenuhi kewajiban melindungi sekutu kurcaci mereka.
* **Persebaran Global:** **Ras Terpencil.** Populasi goliath sangat kecil dan hampir seluruhnya terpusat di benua Torrak. Hampir tak ada komunitas goliath di luar Torrak; mereka tidak bermigrasi dalam kelompok. Hanya segelintir goliath individu yang menjadi petualang atau pengembara – misalnya, pernah ada goliath yang menjadi pengawal pribadi raja manusia, atau tentara bayaran dalam perang jauh – namun umumnya mereka tidak betah lama di negeri asing dan akhirnya kembali ke pegunungan. Dengan demikian, di kota-kota besar dunia, kehadiran goliath amat jarang. Di Aerion, tidak dikenal ada goliath (udara tipis sebenarnya cocok bagi mereka, tapi tidak ada insentif migrasi). Di Obscura, mungkin hanya terdengar kisah “raksasa gunung” di bar, tanpa bukti nyata komunitas goliath. Hubungan global goliath terjadi lewat representasi dwarf: diplomat atau pedagang kurcaci otomatis mewakili goliath yang seklan. Meskipun begitu, reputasi goliath sebagai pejuang kuat didengar luas – banyak bangsa menghormati goliath dan enggan memusuhi Torrak karena tahu ada raksasa pegunungan di barisan mereka.

### Goblin (Goblin)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Goblin termasuk ras minor yang menghuni sudut-sudut terpencil Torrak. Mereka umumnya tinggal di **gua-gua tambang** liar atau mendirikan enklave kecil di pegunungan yang belum dijamah dwarf. Contohnya, ada koloni goblin penambang yang beroperasi di area bekas tambang yang ditinggalkan Serikat Ghar-Karn. Selain di Torrak, populasi goblin tersebar sporadis sebagai kelompok kecil: ada yang berkeliaran di reruntuhan kuno atau hutan gelap di benua lain (jumlahnya sangat sedikit), dan sebagian merantau ke pelabuhan bebas Obscura menjadi kru kapal bajak laut atau pedagang gelap. Habitat favorit goblin biasanya lingkungan marginal yang luput dari perhatian bangsa besar – lorong tambang sempit, pinggiran rawa, kawasan kumuh kota, atau kapal bajak laut di laut lepas.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Goblin berbadan **kecil** dan lincah. Tinggi mereka sekitar 3–4 kaki (90-120 cm) dengan kaki dan tangan yang kurus namun cekatan. Kulit goblin berwarna hijau zaitun, cokelat kusam, atau keabu-abuan, sering kotor karena jarang mandi. Mereka bertelinga panjang, hidung pesek, dan bermata besar yang peka terhadap cahaya redup – adaptasi dari hidup di gua gelap. Secara fisik goblin **lemah** dibanding orc atau manusia, namun sangat **tangkas** dan sulit ditangkap karena gerakannya cepat dan licin. Goblin juga dikaruniai kecerdikan licik: mereka unggul dalam memanfaatkan celah dan kesempatan. Banyak goblin pandai **merakit peralatan sederhana** dari rongsokan – misalnya memasang perangkap jebakan, menjinakkan bahan peledak rakitan, atau mencuri peralatan lalu mengubah fungsinya. Goblin mungkin tidak memiliki kekuatan besar, tetapi keahlian mereka dalam tipu daya, sabotase, dan kelicikan bertahan hidup menjadikan mereka ancaman terselubung.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya goblin bisa diringkas sebagai **survivalis & oportunis**. Mereka hidup berkelompok dalam klan kecil atau geng, biasanya kurang terorganisir dibanding ras lain. Di Torrak, koloni goblin penambang meniru sebagian budaya dwarf: mereka bekerja di tambang, tetapi struktur kepemimpinannya longgar, dipimpin oleh goblin terkuat atau tercerdik di kelompok. Secara umum, goblin **pragmatis** – mereka akan melakukan apa pun untuk bertahan hidup dan meraih keuntungan. Etika moral mereka lentur; mencuri, menipu, atau memulung dianggap sah asalkan menguntungkan kelompok. Goblin gemar barang mencolok dan hiburan kasar. Pesta goblin sederhana namun riuh: mereka makan seadanya dan menyanyikan lagu keras (sering berisi ejekan terhadap ras lain). Dalam lingkungan kriminal, goblin termashyur sebagai makelar informasi, pencopet, atau teknisi bom bagi bajak laut. Struktur sosial goblin tidak mengenal konsep bangsa besar – tiap klan berdiri sendiri dan **jarang bersatu dalam jumlah besar** karena justru sering bertikai internal akibat sifat saling khianat. Pemimpin goblin dipilih berdasarkan kombinasi **kekuatan dan kecerdikan**; tapi posisi itu rawan digulingkan jika ada goblin lain yang merasa lebih cerdik. **Bahasa** goblin berupa dialek kasar penuh slang, berbeda-beda tiap kelompok. Mereka biasanya juga mengerti Bahasa Umum kasar (untuk berdagang barang jarahan) dan beberapa kata umpatan dari bahasa orc atau dwarf.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Goblin tidak memiliki negara atau sejarah nasional, sehingga sering terlupakan dalam arus besar sejarah dunia. Mereka lebih dikenal melalui insiden-insiden kecil: misalnya, keterlibatan goblin dalam gerombolan bandit, atau ditemukannya jaringan pencurian di kota pelabuhan yang dalangnya goblin. Secara politik, goblin dianggap **ras marjinal** – jarang diakui sebagai bangsa berdaulat. Enklave goblin di Torrak bertahan sendiri di sela kekuasaan Serikat Ghar-Karn; mereka cenderung mengisolasi diri kecuali perlu barter hasil tambang atau kebutuhan pokok. Di kota-kota manusia, goblin hampir tak pernah di posisi terhormat: mereka hanya muncul di area kumuh sebagai pekerja kasar bayaran rendah atau pedagang gelap. Hubungan goblin dengan ras lain sebagian besar **negatif**. Dwarf Torrak menganggap goblin sebagai pengganggu tambang; meski ada toleransi minimal untuk perdagangan kecil, dwarf umumnya menjaga jarak. Manusia biasa pun tidak menyukai goblin karena reputasinya sebagai pencuri dan penipu. Menariknya, satu tempat di mana goblin relatif diterima adalah di kalangan bajak laut Obscura: Liga Shatter‐Chain di kepulauan Obscura memiliki kru kapal dari berbagai ras, termasuk goblin. Goblin yang bergabung bajak laut bisa naik posisi sebagai navigator atau pembuat bom kapal. Hubungan dengan orc agak kompleks – goblin kadang **tunduk pada orc kuat** (menjadi bawahan dalam serbuan), tapi mereka juga terkenal suka berkhianat jika ada keuntungan pribadi. Singkat kata, goblin berada di pinggiran peradaban, memanfaatkan celah kekuasaan dan bertahan dengan kecerdikan. Mereka bukan ancaman besar terorganisir, tapi eksistensinya bagai hama yang selalu ada di celah dunia, siap memanfaatkan kekacauan untuk keuntungan sendiri.
* **Persebaran Global:** **Ras Minor Marjinal.** Goblin hidup terpencar di kantong-kantong kecil seluruh dunia. Tidak ada wilayah yang benar-benar “dikuasai goblin”; mereka selalu berada di bawah bayang-bayang kekuatan bangsa lain. Di Torrak, mereka menetap di gua-gua pinggiran. Di Valmoria, mereka mungkin jadi gelandangan kota atau pengikut bandit. Di Sylveth, jarang ada goblin karena hutan dijaga ketat elf (walau mungkin ada yang nekat berburu artefak di perbatasan). Di Orontes, goblin muncul sebagai penyelundup di delta sungai. Populasi goblin terbesar di luar Torrak mungkin justru di Obscura – di pelabuhan bebas dan kapal bajak laut, goblin menemukan ceruk untuk beroperasi. Tak ada catatan diaspora terhormat, karena goblin tak membentuk koloni perantauan resmi. Interaksi global goblin sebatas melalui jalur kriminal dan pasar gelap. Dengan demikian, keberadaan goblin sering terlupakan dalam politik global, namun penguasa waspada bahwa di setiap kota besar kemungkinan bersembunyi komunitas goblin kecil yang bisa mengganggu ketertiban jika dibiarkan.

## Aerion (Benua Aerion)

Aerion adalah benua dataran tinggi kering yang unik. Iklimnya gurun dingin dan langitnya tipis – kondisi ini justru ideal untuk pengembangan sihir berbasis rune superkonduktif (udara kering memperlancar aliran mana). Kekuasaan utama di Aerion dipegang oleh Ordo Ketinggian, ordo religius-magis yang menguasai ruang udara Aerion dan teknologi kapal terbang zeppelin. Populasi Aerion sedikit dan terpencar, sebagian besar tinggal di oasis, gua tebing, atau nomaden di dataran tinggi kering. Secara politik, Ordo Ketinggian bertindak sebagai pemerintahan supra-lokal, sementara kelompok lain tunduk atau terisolasi di kantong-kantong benua. Tidak ada ras darat yang eksklusif berasal dari Aerion (penduduknya kebanyakan diaspora manusia dan gnome dari Valmoria), namun benua ini memiliki satu ras unik penghuni langitnya: kaum garuda.

### Garuda (Aarakocra) – Ras Langit

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Garuda adalah bangsa **manusia-burung** yang mendiami langit Aerion. Mereka berkoloni di pulau-pulau batu melayang di atmosfer tipis Aerion dan di puncak mesa terpencil di atas awan. Habitat garuda sangat terpencil: pulau terapung yang diselimuti awan, sarang di tebing-tebing tinggi, atau bahkan “berkampung” di arus jet stream dengan terus terbang migrasi bersama angin. Contohnya, terdapat kelompok garuda yang menghuni gugus Pulau Terapung Skyreach di atas Aerion, serta komunitas kecil di puncak Pegunungan Mesa yang menjulang menembus awan. Mereka hidup di ketinggian yang sulit diakses bangsa darat.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Garuda berwujud **humanoid bersayap burung**. Postur tubuhnya setinggi sekitar 6 kaki (±180 cm), namun rangka tulangnya ringan dan berongga seperti burung untuk mempermudah terbang. Lengan garuda berbentuk sayap besar berbulukan; beberapa subras bahkan memiliki empat anggota badan (sepasang tangan bersayap + sepasang sayap tambahan). Garuda adalah flier ahli – mereka mampu terbang **melesat di angin kencang** Aerion dengan gesit, memanfaatkan arus udara untuk meluncur jauh. Mata garuda **sangat tajam**, sebanding dengan mata elang: mereka dapat melihat detail objek puluhan mil jauhnya dari udara. Hal ini membuat mereka navigator langit ulung. Garuda dapat berkomunikasi dengan bahasa umum, tetapi juga punya bahasa sendiri berupa **nada siulan kompleks** yang bisa membawa pesan jauh di udara. Beberapa individu garuda mewarisi kemampuan **aeromansi alami**, misalnya bisa mengendalikan embusan angin kecil untuk membantu manuver terbang atau menciptakan arus naik saat lepas landas. Secara fisik, kaki garuda bercakar tajam, berguna untuk mencengkeram tebing atau menangkap mangsa. Pancaindra mereka adaptif di ketinggian – penglihatan malam mereka cukup baik di langit gelap, dan telinga mereka peka menangkap perubahan tekanan udara (membantu mendeteksi badai).
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Komunitas garuda bersifat **spiritual & mandiri**. Mereka membentuk suku-suku langit yang tinggal jauh dari peradaban darat. Permukiman garuda berupa **desa kecil di pulau terapung** atau tepian tebing, terdiri dari sarang-sarang besar dan pondok ringan anyaman ranting. Garuda menghindari penggunaan logam berat – alat dan senjata mereka dibuat dari kayu ringan, tulang, atau kain awan (bahan magis sejenis kapas awan). Budaya garuda berpusat pada **pemuliaan angin dan langit**. Mereka mempercayai roh angin sebagai penuntun spiritual. Ada ritual khas Puasa Angin: pemuda garuda bermeditasi di puncak awan selama beberapa hari, menahan lapar sambil diterpa angin, untuk mendapatkan visi spiritual kedewasaan. Pemerintahan suku garuda biasanya dipegang dewan tetua bersayap paling bijak yang memimpin dengan nasihat dan konsensus. Keseharian garuda sederhana – mereka berburu burung kecil atau ikan terbang sebagai makanan, mengumpulkan air hujan di tadah alami, dan menenun kain awan sebagai pakaian. **Bahasa** garuda sehari-hari adalah bahasa siulan mereka yang kompleks, mampu meniru bunyi angin. Mereka juga mempelajari bahasa umum manusia untuk berdagang terbatas (misalnya menukar bulu atau artefak langit dengan garam atau logam ringan). Nilai sosial garuda menekankan **kedamaian batin dan solidaritas komunitas**. Mereka cenderung introspektif, menikmati kesendirian melayang di langit, namun akan **garang melindungi wilayah udara** mereka bila terancam. Garuda melatih prajurit langit bersenjata tombak ringan dan cakar besi kecil terpasang di kaki – efektif untuk menukik menyerang musuh dari atas. Mereka sedikit tertutup terhadap orang luar, tetapi sangat setia kawan di dalam komunitas.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Garuda jarang muncul dalam sejarah daratan karena **minim interaksi langsung** dengan bangsa lain. Mereka tidak memiliki kerajaan formal; suku-suku garuda mengatur diri sendiri. Dalam catatan Aerion, garuda sudah ada sejak zaman purba – legenda menyebut Paus Langit (makhluk legendaris sebesar kapal) mungkin berusia setua dunia, dan garuda menganggap diri mereka penerus roh langit kuno. Hubungan dengan Ordo Ketinggian Aerion bersifat **netral-terpisah**. Ordo Ketinggian menghormati hak garuda atas pulau terapung dan tidak mencoba menundukkan mereka. Kedua pihak kadang bertukar informasi: garuda memberi kabar pergerakan badai, sedangkan Ordo menukar barang seperti garam atau peralatan medis yang berguna bagi garuda. Ordo Ketinggian bahkan menetapkan zona larangan terbang di area pulau garuda sebagai bentuk penghormatan. Garuda sendiri menghindari terlibat konflik mortal. Jika kapal udara Valmoria melintas wilayah mereka, garuda lebih memilih menjauh agar tak dianggap ancaman. Meski demikian, ada kisah terkenal: sebuah kapal udara Ordo Ketinggian pernah jatuh diserang roc gurun (burung raksasa predator). Sekelompok garuda muncul menolong awak kapal dan mengusir roc tersebut. Peristiwa itu menunjukkan potensi aliansi garuda saat dibutuhkan, meski mereka umumnya enggan terlibat. Terhadap ras lain seperti manusia atau dwarf di darat, garuda praktis tidak punya hubungan – mereka hidup di dunia terpisah di langit. Mereka hanya mengamati dari jauh.
* **Persebaran Global:** **Ras Langit.** Garuda mendiami wilayah yang benar-benar sulit dijangkau ras darat, sehingga persebaran mereka unik. Populasi garuda terkonsentrasi di langit Aerion dan sekitarnya; tidak ada garuda di permukaan tanah kecuali individu yang turun. Hanya **segelintir garuda petualang** yang pernah turun ke daratan, biasanya sebagai utusan suku atau pencari pengetahuan khusus. Di dunia luar, kehadiran garuda nyaris mitos: beberapa pelaut mengaku melihat sosok bersayap terbang tinggi di atas laut, dan bangsa Orontes memiliki lukisan kuno langit menggambarkan dewa bersayap (mungkin inspirasinya garuda). Tidak ada “koloni” garuda di benua lain. Dengan kata lain, garuda **mengisolasi diri di ketinggian**. Hubungan global mereka terjadi hanya via langit: mereka mengamati pola cuaca global dan migrasi makhluk terbang. Konon garuda menganggap diri sebagai penjaga sunyi langit – memastikan bahwa langit dunia tetap bebas dari dominasi sepihak bangsa darat. Peran ini jarang diketahui, tapi misalnya garuda berkolaborasi dengan merfolk dalam bertukar informasi cuaca udara-laut demi mencegah badai besar. Secara keseluruhan, garuda berada di luar percaturan duniawi, namun keberadaan mereka mengingatkan bahwa bahkan di langit tinggi pun ada kehidupan berdaulat yang turut menjaga keseimbangan planet.

## Myrion (Superkontinen Myrion – Zona Verdance)

**Myrion Verdance** adalah wilayah timur dari superkontinen Myrion-Umbral. Kawasan ini berupa sabuk hutan hujan khatulistiwa yang **sangat lebat dan luas**, dengan tanah aluvial subur serta jaringan sungai berleyline magis. Myrion berfungsi sebagai “baterai magis” dunia: hutan Verdance yang cerdas dan penuh roh menjadi sumber sihir selaras kehidupan dan sumber daya alam. Dewan Verdance (koalisi druid penjaga hutan) menjaga nadi Mana di Myrion, memastikan ekosistemnya seimbang dan kekuatan alam terlindungi. Beberapa ras cerdas berkembang di kawanah liar Myrion, di antaranya orc hutan dan lizardfolk, yang hidup harmonis dengan alam Verdance. Meskipun Myrion kaya hayati dan magis, isolasinya tinggi – jarak antarbenua yang jauh membuat Myrion relatif terpisah dari pengaruh Valmoria dan lainnya (fenomena Tirani Jarak).

### Orc

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Orc pada dunia ini berasal dari kawasan timur superkontinen Myrion, terutama menghuni hutan hujan tropis Verdance. Mereka dikenal sebagai **“orc hutan”** Myrion – suku-suku orc yang hidup menyatu dengan alam hutan khatulistiwa. Habitat orc hutan berupa pedalaman rimba lembap, di mana mereka mendirikan perkampungan sederhana dan melatih diri sebagai pemburu dan druid. Selain di Myrion, kelompok orc lain juga muncul secara nomaden di padang tandus barat daya Torrak (steppa gurun sekitar perbatasan Myrion-Torrak). Ada pula segelintir kawanan orc bandit berkeliaran di perbatasan Sylveth, meski mereka bukan bagian dari komunitas resmi Sylveth. Intinya, habitat utama orc adalah alam liar – entah itu hutan tropis, sabana gersang, atau perbukitan terpencil. Catatan: “Orc” di sini mengacu pada ras orc berperadaban (yang membangun suku/komunitas), berbeda dari **ogre** liar yang dianggap monster buas dan tidak dihitung sebagai ras berperadaban. Ogre memang eksis di dunia Mana Hearth, tetapi mereka makhluk soliter dan tidak membangun peradaban sehingga tidak disertakan sebagai ras utama.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Orc bertubuh **tinggi dan berotot**. Postur pria orc bisa mencapai 7 kaki (±2,1 m) dengan otot kekar, wanita orc sedikit lebih rendah namun tetap kuat. Kulit orc bervariasi antara hijau zaitun, cokelat gelap, hingga abu-abu kehitaman. Mereka memiliki sepasang taring bawah mencuat dari mulut, ciri khas orc. Orc sangat **kuat secara fisik** dan memiliki ambang rasa sakit tinggi – mereka dapat terus bertarung meski terluka parah. Penglihatan malam orc baik, adaptasi dari nenek moyang mereka yang berburu di senja hari atau malam. Beberapa orc hutan memiliki tanda tribal berupa tato alami di kulit, dan sebagian dari mereka mengembangkan **kemampuan druidik sederhana** – misalnya dapat berkomunikasi dasar dengan roh hewan atau mempercepat pertumbuhan tanaman obat. Di sisi lain, orc padang gurun (nomaden Torrak) cenderung lebih tahan terhadap panas dan haus, adaptasi dari iklim kering. Secara temperamental, orc dikenal bergairah dan agresif, namun itu diimbangi sifat setia kawan yang kuat dalam suku mereka. Mereka juga dikaruniai insting bertarung alami; bahkan orc tanpa pelatihan militer bisa menjadi lawan berat karena naluri liar dan kekuatan mentahnya.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya orc **sangat beragam** tergantung kelompoknya, bagaikan dua wajah – satu sisi alami spiritual, sisi lain agresif warrior. **Orc Hutan Myrion** mengedepankan harmoni alam: mereka hidup dalam suku-suku yang dipandu para druid orc (shaman). Mereka menyembah roh hutan dan binatang, menghormati Verdance. Orc hutan berpartisipasi dalam Dewan Verdance bersama elf dan lizardfolk untuk menjaga ekosistem Myrion. Gaya hidup orc hutan subsisten: berburu secukupnya, meramu buah hutan, serta menjinakkan hewan megafauna (misalnya dinosaurus kecil atau gajah hutan) untuk membantu pekerjaan. Mereka bahkan bergabung dengan manusia pedalaman Myrion dalam Klan Penunggang Titan untuk menunggang hewan raksasa titanic sebagai simbol persatuan alam. Sifat orc hutan relatif damai; mereka hanya bertempur jika alam mereka terancam. Sebaliknya, **Orc Nomaden Torrak** (disebut juga orc gurun/steppa) mengembangkan budaya lebih militan dan independen. Mereka tinggal keras di oasis tepian padang pasir (contoh: Persekutuan Kardath di selatan Torrak) bersama suku manusia gurun dan setengah-orc, menjaga rute karavan dari perompak gurun. Orc nomaden menjunjung **kekuatan dan kehormatan klan**, sering melatih diri dalam pertempuran. Mereka memiliki tradisi lomba tempur persahabatan dan razia kecil melawan bandit lain demi melatih keberanian. Sementara itu, **Orc Bandit** (misal di luar Sylveth) bukan suku formal melainkan kumpulan lepas orc yang hidup dari merampok. Budaya orc bandit sangat kasar, menganut hukum rimba: yang terkuat berkuasa sebagai pemimpin geng. Semua varian orc umumnya menghargai **keberanian dan kekuatan**. Mereka punya tradisi lisan kaya – epos kepahlawanan orc sering didongengkan dari generasi ke generasi mengobarkan semangat juang. **Bahasa:** Orc memiliki bahasa suku tersendiri dengan dialek berbeda tiap kelompok. Orc hutan berbicara bahasa Orc Verdance yang dipenuhi istilah alam, sementara orc gurun punya dialek lebih keras dengan banyak kata serapan manusia gurun. Kebanyakan orc juga bisa bicara Bahasa Umum untuk berunding dengan pedagang atau musuh (walau cadel). Tulisan tidak umum; sejarah orc diturunkan lisan melalui griot suku.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Orc tersebar dan **tidak memiliki satu negara** bersatu. Sejarah orc tercatat dalam lingkup komunitas terpisah: suku-suku orc hutan Myrion diakui sebagai bagian ekosistem Myrion di bawah perlindungan Dewan Verdance, sementara orc nomaden Kardath pernah beberapa kali bergabung dengan konfederasi suku manusia gurun demi bertahan hidup dalam kondisi keras. Contohnya, suku orc Kardath beraliansi longgar dengan kafilah Valmoria – mereka menyewakan jasa pengawalan karavan melintasi padang tandus Torrak selatan. Orc bandit sering muncul sebagai ancaman regional; tercatat Klan Centaur Lorwyn Sylveth pernah menghalau kelompok bandit orc yang mencoba memasuki Sylveth. Dalam hubungan antar-ras, orc hutan Myrion **bersahabat** dengan elf dan fae Sylveth karena visi sama sebagai pembela alam. Mereka juga bekerjasama erat dengan lizardfolk di Dewan Verdance. Orc nomaden Torrak secara resmi netral dengan Mahkota Arkhani Valmoria, walau kadang terjadi bentrokan kecil dengan patroli manusia Valmoria di gurun karena kesalahpahaman wilayah. Orc bandit adalah **musuh umum** bagi banyak bangsa: manusia, centaur, hingga dwarf kerap bekerjasama memerangi para perampok orc ini. Stereotip orc di mata bangsa “beradab” cenderung negatif – mereka dianggap ganas, primitif, dan suka perang. Namun, keberadaan orc Myrion yang dapat hidup beradab dan selaras alam menunjukkan bahwa orc juga mampu membangun peradaban harmoni bila diberi kesempatan. Pandangan ini perlahan mengubah persepsi, apalagi setelah beberapa orc hutan diangkat menjadi bagian resmi Dewan Verdance (suatu pengakuan politik penting).
* **Persebaran Global:** **Beragam & terpencar.** Orc hidup tersebar di berbagai wilayah tanpa pusat tunggal. Dominasi lokal orc ada di hutan Myrion timur – di situlah mereka menjadi salah satu ras penjaga Verdance. Di Torrak selatan, orc hadir sebagai populasi **minoritas nomaden** berkonfederasi dengan suku manusia gurun. Di Sylveth, orc hanya tampak sebagai bandit liar di luar perbatasan (Sylveth sendiri tidak ada orc warga). Di Valmoria, populasi orc nyaris nol kecuali budak atau tentara bayaran sesekali. Di Obscura, segelintir orc petualang mungkin bergabung jadi bajak laut, tapi tidak membentuk komunitas. Karena tiada negara orc, diaspora orc terjadi hanya per individu, misalnya orc yang meninggalkan suku untuk mencari tantangan. Hubungan global orc kompleks: beberapa bangsa menghargai orc hutan sebagai sekutu lingkungan, sementara yang lain memburu orc bandit sebagai ancaman. Contohnya, Imperium Orontes pernah menawarkan hadiah bagi kepala gerombolan orc yang mengganggu rute garam mereka. Namun dewasa ini, orc perlahan mendapat tempat dalam diplomasi ekologi – utusan orc Myrion hadir di pertemuan aliansi penjaga alam bersama elf dan lizardfolk. Walau reputasi “buas” masih melekat, orc kian diakui kontribusinya dalam menjaga belantara Myrion dan keragaman budaya dunia.

### Lizardfolk (Kaum Kadal)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Kaum lizardfolk merupakan manusia reptil yang berasal dari superkontinen Myrion, khususnya di wilayah rawa-rawa tropis dan hutan hujan Verdance timur Myrion. Mereka sering mendiami tepian sungai berleyline (sungai yang berimpit dengan jalur ley energi) dan laguna magis di dalam hutan lebat. Habitat utama lizardfolk adalah **rawa tropis** – daerah basah penuh lumpur, pepohonan bakau, dan sungai bercabang. Contoh wilayah: Delta Sungai Luminar di Myrion timur, yang dipenuhi teratai raksasa dan dianggap “tanah suci” bagi beberapa suku kadal. Lizardfolk membangun permukiman sederhana dari kayu bakau dan daun besar di antara kabut rawa.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Lizardfolk berbentuk **humanoid reptil** bersisik. Tubuh mereka ditutupi sisik hijau lumut atau cokelat payau, membantu kamuflase di lingkungan rawa. Mereka memiliki taring runcing dalam mulut moncongnya dan mata kuning tajam dengan selaput bening – memungkinkannya melihat jelas baik di udara maupun di air. Lizardfolk bersifat **amfibi alami**: banyak dari mereka dapat berenang cepat dan mampu menahan napas sangat lama di bawah air. Secara kekuatan, lizardfolk setara dengan manusia rata-rata, namun refleks dan kelincahan mereka lebih tinggi sehingga unggul dalam perburuan mendadak. Kulit bersisik mereka bertindak bak **zirah alami** – cukup keras untuk melindungi dari luka ringan, memberikan perlindungan ekstra dibanding kulit manusia. Beberapa lizardfolk memiliki kemampuan regenerasi luka minor (luka kecil dapat sembuh lebih cepat) dan kekebalan terhadap racun rawa ringan. Adaptasi ini hasil dari kehidupan di ekosistem penuh tanaman beracun. Indera penciuman lizardfolk juga cukup tajam, dapat mencium mangsa di air keruh. Secara umum, lizardfolk sangat cocok dengan lingkungan rawa: mereka dapat berjemur meningkatkan energi, menyelam berburu ikan, dan bergerak tenang tanpa memicu riak air.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Lizardfolk hidup dalam budaya **tribal & mistis**. Mereka terbagi dalam suku-suku kecil yang mendiami berbagai rawa – tiap suku biasanya terdiri dari beberapa keluarga besar kadal. Permukiman lizardfolk berupa pondok-pondok beratap daun besar dan jembatan kayu bakau, sering dibangun di atas panggung untuk menghindari banjir rawa. Budaya mereka memuja **roh air dan naga air** sebagai pelindung alam. Tiap suku dipimpin oleh seorang shaman kadal (dukun) yang mampu membaca pertanda alam seperti ketinggian air sungai atau datangnya badai. Tradisi mereka bersifat lisan, penuh legenda tentang naga leluhur sungai yang memberi kehidupan. Lizardfolk memandang dunia secara **sangat praktis dan nyaris tanpa emosi** – konsep pertemanan bagi mereka didasari manfaat (sekutu berbagi sumber daya) ketimbang sentimen. Hal ini membuat ras lain menganggap lizardfolk dingin, padahal itu hanya perspektif utilitarian mereka. Meski begitu, di Myrion Verdance, lizardfolk telah belajar hidup **harmonis** dengan ras hutan lain: mereka mengikuti aturan Dewan Verdance demi melindungi “nadi dunia” (jalur ley) yang melewati wilayah mereka. Pola sosial lizardfolk menekankan kebersamaan berburu dan berbagi hasil secara adil dalam suku; mereka **tidak mengenal konsep kepemilikan pribadi berlebihan** – sumber daya alam dianggap milik bersama. Upacara adat lizardfolk misalnya Tarian Rawa: di bawah sinar bulan hijau (Musim Pasang Hijau), para lizardfolk menari melingkar di rawa untuk berkomuni dengan spirit rawa dan memohon kesuburan. **Bahasa:** Lizardfolk berbicara dalam bahasa desisan reptil yang sulit dipahami ras lain – banyak mengandung suara “s”, “k”, dan dengkuran rendah. Mereka juga dapat berkomunikasi dengan bahasa isyarat tangan di air. Untuk interaksi dengan Dewan Verdance, seringkali shaman kadal belajar sedikit Bahasa Umum atau bahasa elf, atau komunikasi dilakukan melalui penerjemah druid.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Lizardfolk selama berabad-abad hidup terisolasi di rawa suci Myrion, sehingga sejarah konflik mereka sebagian besar internal (perebutan lahan antar suku) atau melawan ancaman alam. Namun, masuknya Dewan Verdance mengintegrasikan lizardfolk ke dalam kerangka politik Myrion. Kini, lizardfolk **memiliki wakil dalam Dewan Verdance** – shaman mereka duduk bersama elf dan orc untuk mengambil keputusan menjaga ekosistem. Hubungan lizardfolk dengan ras hutan lain sangat **erat secara spiritual**. Mereka bersekutu dengan elf Verdance dan orc hutan, sama-sama melihat diri sebagai penjaga alam Myrion. Ketika terjadi ancaman seperti penebang liar atau kultus gelap, lizardfolk tak segan bekerjasama dengan suku elf/orc tetangga untuk mengusir musuh. Terhadap manusia Valmoria, sikap lizardfolk **netral cenderung menghindar**. Ada cerita ekspedisi penjelajah Valmoria yang mencoba masuk Verdance namun disambut dingin bahkan diusir halus oleh penjaga sungai lizardfolk. Mereka menganggap orang luar berisik dan membawa polusi, maka lebih baik dihindari. Dengan bangsa Orontes, lizardfolk bersikap penasaran tapi waspada: Orontes dikenal menjinakkan naga air untuk irigasi, sementara bagi lizardfolk naga air adalah makhluk semi-dewa yang dihormati. Belum pernah pecah perang antara lizardfolk dan Orontes, tetapi lizardfolk berhati-hati jika orang Orontes memasuki rawa tanpa izin. Seiring waktu, lizardfolk mulai memahami perlunya aliansi lebih luas: utusan kecil mereka pernah diundang ke Sylveth untuk bertukar ilmu pengobatan herbal, dan ketika ancaman Umbral meningkat, lizardfolk mengirim bantuan ramuan penawar racun ke Valmoria. Namun, secara keseluruhan, mereka tetap memilih isolasi di wilayahnya selama tidak ada ancaman langsung.
* **Persebaran Global:** **Ras Isolasi (lokal Verdance).** Sebagian besar lizardfolk terbatas di ekosistem Myrion Verdance – mereka hampir tidak pernah keluar dari wilayah rawa tropis mereka. Ekosistem luar dianggap asing dan tidak nyaman bagi lizardfolk (terlalu kering atau dingin). Dengan demikian, nyaris tidak ada komunitas lizardfolk di luar Myrion. Hanya individu luar biasa (misal seorang shaman petualang) yang mungkin terlihat di tempat jauh, itu pun jarang. Hubungan dengan dunia luar minimal: lizardfolk tidak terlibat perdagangan internasional atau politik global. Mereka tidak dominan di belahan mana pun kecuali di habitat spesifik mereka. Walau demikian, dalam beberapa dekade terakhir, lizardfolk mulai dikenal oleh bangsa lain melalui reputasi: misalnya, penyihir Valmoria mencari teratai hijau obat ke Verdance dengan bimbingan lizardfolk, atau cerita tentang pejuang kadal misterius yang membantu menghalau kultus gelap di perbatasan Umbral. Secara umum, lizardfolk memilih **mengasingkan diri di rawa suci**. Hanya jika rawa mereka terancam – oleh invasi, pencemaran, atau kekuatan gelap – mereka akan muncul bekerjasama dengan penjaga alam lainnya untuk mempertahankan harmoni dunia.

## Obscura (Kepulauan Obscura & Thassalon)

Obscura adalah kumpulan **mega-archipelago** di selatan, terdiri atas jutaan pulau kecil dari atol karang hingga gunung vulkanik muda. Wilayah ini terkenal sebagai daerah luas tanpa hukum dengan kota-kota pelabuhan bebas, sarang bajak laut, dan penyelundup. Liga Shatter-Chain – dewan kapten bajak laut – menguasai politik informal di sini, menjadikan Obscura surga bagi mereka yang mengejar kebebasan laut dengan risiko tinggi. Uniknya, di bawah laut sekitar Obscura terdapat peradaban bawah air **Thassalon**, kerajaan konfederasi bangsa duyung (merfolk) yang mengendalikan sumber daya abyssal berharga seperti mutiara mana dan karang runik. Jadi, Obscura mencakup dua dunia: pulau-pulau di atas permukaan yang dihuni berbagai ras petualang (tanpa ras asli eksklusif), dan dunia bawah laut di sekitarnya yang diperintah ras merfolk.

### Merfolk (Bangsa Duyung)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Merfolk adalah bangsa duyung penghuni **lautan dalam Thassalon** – yaitu palung abyssal di sekitar kepulauan Obscura dan sepanjang garis ekuator. Habitat utama mereka berupa kota-kota bawah laut, seperti ibu kota Thal’Thass yang berada di dalam kubah raksasa di palung laut terdalam. Merfolk juga berpatroli di terumbu karang dan palung laut pada Sabuk Pelagus (sabuk kepulauan ekuatorial) untuk menjaga wilayah mereka. Intinya, seluruh lautan tropis di planet ini adalah rumah bagi merfolk, meskipun pusat peradaban dan kerajaan mereka ada di sekitar Obscura. Mereka memilih tinggal di kedalaman abyssal yang jauh dari jangkauan makhluk darat.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Merfolk berwujud setengah manusia setengah ikan. Dari pinggang ke atas, tubuh mereka humanoid dengan dua lengan, namun memiliki insang di sisi leher untuk bernapas dalam air. Dari pinggang ke bawah, tubuh merfolk berupa **ekor ikan bersisik mengilap** dengan sirip lebar, memungkinkan mereka berenang cepat dan lincah. Kulit bagian atas biasanya berwarna cerah atau kebiruan, sedangkan sisik ekor berwarna-warni (biru, hijau, atau perak). Merfolk bernapas di air menggunakan insang, tetapi mereka juga dapat bertahan di daratan untuk waktu terbatas – mereka harus menjaga tubuh tetap basah atau menggunakan artefak air untuk bisa bernapas di luar air. Kemampuan alami merfolk termasuk **komunikasi sonar**: mereka dapat berkomunikasi jarak jauh dalam air melalui gelombang suara frekuensi tinggi seperti lumba-lumba. Mereka juga **perenang yang sangat kuat**, mampu mencapai kecepatan tinggi dan melakukan manuver tiba-tiba di dalam air. Pancaindra merfolk tajam dalam gelap laut dalam; mata mereka dapat melihat bioluminesensi dan gerakan dalam kegelapan abyssal. Beberapa merfolk menguasai **hidromansi minor** – contohnya memanggil arus laut ringan, membentuk gelembung udara, atau berbicara dengan makhluk laut. Mereka juga memiliki daya tahan tekanan tinggi di kedalaman laut yang akan mematikan bagi ras darat. Walau merfolk secara fisik lemah di daratan, di habitat mereka (air) mereka sangat unggul: seorang prajurit merfolk bisa menenggelamkan manusia dengan mudah atau memanggil gelombang air untuk menjatuhkan kapal kecil.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Budaya merfolk bersifat **maritim & terpencil**. Mereka membentuk Konfederasi Thassalon, suatu kerajaan bawah laut multiras yang dipimpin bangsa merfolk. Selain merfolk, dalam konfederasi ini ada sekutu seperti naga laut, kaum amphibi (misal kua-toa atau frogfolk laut), dan makhluk bawah air cerdas lainnya. Pemerintahan Thassalon berupa dewan suku-suku laut; masing-masing klan merfolk mengirim perwakilan ke dewan konfederasi. Hukum yang mereka junjung disebut Hukum Abyssal, melarang pertumpahan darah tak perlu di wilayah suci laut dalam dan mengatur ketat perdagangan dengan dunia permukaan. Budaya merfolk berpusat pada **lautan sebagai pemberi hidup**. Mereka bercocok tanam alga dan tanaman laut, beternak ikan dan moluska sebagai sumber pangan, serta menambang karang runik dan mutiara abyssal sebagai komoditas. Seni merfolk cenderung abstrak dan diwujudkan dalam bentuk suara serta tarian air: misalnya nyanyian paus bersahut-sahutan atau tarian bersama arus laut. Merfolk terkenal **tertutup** terhadap bangsa darat; kota-kota bawah laut mereka disembunyikan oleh ilusi dan dijaga makhluk penjaga (misal hiu atau leviathan peliharaan). Struktur sosial internal merfolk harmonis dan komunal – mereka hidup gotong-royong, berbagi sumber daya secara adil. Upacara penting merfolk ialah Festival Arus Pasang: saat Musim Pasang Perak, seluruh kota merfolk mengadakan pawai bawah air dengan cahaya bioluminesen, merayakan siklus arus laut yang stabil tiap tahun. **Bahasa:** Merfolk memiliki bahasa bawah air berupa gabungan bunyi sonar, nyanyian, dan isyarat sirip. Bahasa ini sulit ditangkap telinga manusia. Mereka juga mengembangkan sistem tulisan berupa ukiran karang yang bersinar dalam gelap laut. Untuk berkomunikasi dengan makhluk permukaan, beberapa merfolk mempelajari Bahasa Umum dan bahasa isyarat sederhana (karena berbicara di udara sulit bagi merfolk tanpa alat).
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Merfolk telah lama menguasai lautan tanpa terlibat banyak dalam konflik darat. Mereka memposisikan diri sebagai **penyeimbang kekuatan maritim** – memastikan tak ada satu pun bangsa darat yang menguasai lautan sepenuhnya. Alih-alih menaklukkan wilayah daratan (yang tidak mereka butuhkan), merfolk memperkuat dominasi di laut dengan kekuatan militer unik. Secara militer, merfolk tidak agresif ekspansionis, namun mereka memiliki aset dahsyat: kemampuan menggoyahkan keamanan laut. Dikisahkan, pasukan merfolk bisa melepaskan leviathan (monster laut raksasa) untuk menenggelamkan armada musuh yang mengancam. Kengerian semacam ini membuat tidak ada armada darat yang berani memusuhi merfolk secara terbuka. Dalam relasi politik, merfolk cenderung **netral-aktif** terhadap bangsa permukaan. Mereka menjaga jarak tapi waspada: contohnya, mereka melakukan perjanjian dagang terbatas dengan penyihir atau kerajaan darat, menukar **mutiara Abyssal** (penyimpan mana ampuh) dan karang runik berharga dengan barang yang mereka butuhkan. Thassalon bahkan menyediakan jalur teleportasi bawah laut khusus bagi diplomat permukaan terpilih, dengan imbalan konsesi dagang di pelabuhan manusia. Merfolk secara rahasia menjaga hubungan dengan Ordo Ketinggian Aerion – saling bertukar informasi cuaca antara udara dan laut untuk mengantisipasi badai. Mereka juga mencapai kesepakatan wilayah dengan Liga Bajak Laut Obscura: para bajak laut tidak mengganggu kota merfolk, sebaliknya merfolk membiarkan kapal bajak laut beroperasi selama tidak mencemari laut. Dalam sejarah, belum pernah ada perang besar langsung antara merfolk dan kerajaan darat, namun merfolk diduga pernah campur tangan secara terselubung, misalnya menghancurkan armada invasi Valmoria secara misterius (diduga ulah sekutu merfolk di kedalaman). Secara keseluruhan, merfolk berperan sebagai **penguasa bayangan lautan** – mereka menjaga perdamaian laut dari dalam gelap, dan keputusan mereka dapat menentukan jatuh bangunnya kekuatan maritim dunia.
* **Persebaran Global:** **Ras Laut (Dominan di Lautan).** Merfolk mendiami hampir seluruh lautan tropis dunia, dengan kerajaan Thassalon sebagai pusat confederasi. Mereka hampir tidak pernah tinggal di daratan, sehingga tidak muncul dalam sensus negara mana pun. Persebaran merfolk sangat luas di bawah permukaan air – koloni-koloni kecil merfolk ada di berbagai lokasi yang kaya sumber daya laut (terumbu besar, palung dalam, gunung laut). Meski tersebar, semua klan merfolk berhubungan melalui jaringan konfederasi Thassalon, yang memfasilitasi kontak antar-kelompok laut jauh. Bagi dunia darat, keberadaan merfolk sulit dilacak; mereka bisa muncul di mana saja sepanjang ekuator laut. Dalam terminologi geopolitik, merfolk memegang **kendali de facto atas lautan**. Tak satu pun bangsa darat mampu mengklaim laut sebagai wilayah tanpa persetujuan (diam-diam) merfolk. Misalnya, ketika Imperium Orontes mencoba mengirim armada besar menguasai jalur laut Obscura, badai misterius memusnahkan armada itu – banyak yang percaya merfolk berada di baliknya. Merfolk menjaga agar kekuatan maritim dunia tetap seimbang: mereka mungkin diam-diam membantu kapal lemah yang diserang bajak laut untuk mencegah monopoli bajak laut, atau membiarkan bajak laut mengganggu armada dagang kerajaan yang dianggap terlalu dominan. Karena hidup di tempat yang tak terjangkau, merfolk nyaris tak tersentuh oleh politik darat, namun mereka mempengaruhi politik itu dari balik layar lautan.

## Orontes (Benua Orontes)

Orontes adalah benua sub-tropis berupa dataran **delta sungai raksasa** yang sangat subur. Kekuasaan di Orontes didasarkan pada kontrol atas pangan (produksi serealia skala benua) dan hak atas air – kekaisaran di sini mempertahankan legitimasi melalui kendali banjir tahunan sungai besar. Imperium Orontes (juga disebut Kekaisaran Aurum) memanfaatkan naga air jinak untuk irigasi dan memonopoli pasokan garam, menjadikannya kekuatan ekonomi pangan utama dunia. Politik Orontes sering ditandai Perang Garam & Air, yaitu konflik klasik memperebutkan sumber garam dan pengendalian banjir. Namun, di pinggiran kekaisaran terdapat lahan rawa liar yang sulit dijangkau pemerintah pusat – di sinilah hidup suku-suku manusia amfibi independen.

### Manusia Amfibi (Marshlander)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Manusia amfibi, atau Marshlanders, adalah sub-ras manusia yang berdiam di **delta rawa Orontes** – wilayah lahan basah liar di tepi luar Imperium Aurum Orontes. Contoh komunitasnya adalah Suku Xibanyu yang tinggal di hutan rawa dengan rumah panggung bambu dan rakit di atas air. Habitat utama marshlanders berupa rawa-rawa berlumpur, sungai cabang, dan hutan bakau di delta sungai besar. Lingkungan ini kaya flora-fauna namun sulit dijinakkan untuk pertanian biasa, sehingga suku marshlander hidup agak terpisah dari petak sawah utama Orontes. Mereka cenderung mendirikan **pemukiman terapung atau setengah tenggelam**, misalnya desa rakit, rumah di atas pohon bakau, atau pondok di pulau lumpur.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Secara umum marshlander **berbentuk manusia**, namun memiliki beberapa ciri fisik turunan **naga air** kecil akibat interaksi magis di masa lampau. Kulit mereka sawo matang atau gelap, dengan sisik halus kehijauan di punggung dan lengan – sisik ini hampir seperti tato berkilau di cahaya tertentu. Kelopak mata mereka ganda: ada selaput transparan tambahan yang bisa menutup saat menyelam, memungkinkan mereka melihat di bawah air dengan jelas. Paru-paru marshlander kuat, membuat mereka dapat menahan napas di air lebih lama dari manusia biasa; beberapa juga memiliki insang rudimenter yang membolehkan mereka bernapas dalam air dangkal untuk waktu terbatas. Jari tangan dan kaki mereka berselaput, menjadikan mereka **perenang dan penyelam ulung** di rawa. Marshlander juga kebal terhadap racun rawa ringan – tubuh mereka telah beradaptasi dengan gigitan serangga dan tanaman beracun setempat. Beberapa individu memiliki kemampuan magis minor warisan naga air: misalnya bakat meramu penawar racun alami dari tumbuhan, atau kemampuan memanggil katak rawa raksasa sebagai tunggangan. Kekuatan fisik marshlander mirip manusia pedalaman umumnya, namun mereka lebih lentur dan seimbang berjalan di lumpur. Pendengaran dan penciuman mereka terlatih mendeteksi bahaya tersembunyi (seperti buaya atau ular di rawa). Kombinasi adaptasi ini membuat marshlander sangat tangguh bertahan di habitat rawa liar yang bagi orang kota Orontes terasa mematikan.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Marshlanders hidup dalam **suku-suku rawa yang adaptif** terhadap alam basah. Mereka subsisten dari hasil **berburu ikan dan buaya**, mengumpulkan umbi lotus, serta meramu herbal obat dari tumbuhan rawa. Budaya mereka memadukan tradisi manusia pedalaman (mirip suku Dayak atau suku Nil Hulu) dengan unsur pengkultusan naga air kecil. Marshlander menghormati **roh sungai dan naga air** sebagai leluhur pelindung; misalnya, mereka menganggap setiap banjir besar adalah perjalanan naga air yang harus diterima dengan syukur alih-alih dilawan. Ada upacara Pesta Bunga Air saat Musim Pasang Hijau di mana suku-suku berkumpul merayakan mekarnya lotus suci sebagai ungkapan terima kasih pada alam rawa. Organisasi sosial marshlander berupa suku-suku **otonom**; tidak ada raja tunggal di antara mereka. Setiap suku dipimpin oleh tetua atau dukun rawa yang bijak, dan keputusan diambil lewat musyawarah antar keluarga. Mereka sangat menjunjung **kebebasan** – suku-suku hanya beraliansi longgar saat perlu menghadapi ancaman besar, tetapi sehari-hari mereka independen. Gaya hidup marshlander berpindah jika sumber daya menipis: mereka tidak segan meninggalkan pemukiman lama untuk mencari rawa baru yang lebih kaya ikan. Pengetahuan lingkungan mereka tinggi; salah satu teknik terkenal adalah “tidur lumpur” – marshlander bisa mengubur diri dalam lumpur lembab dan berhibernasi saat masa paceklik, memperlambat metabolisme sampai kondisi membaik. Mereka mahir membuat **ramuan antidote** (penawar racun) dari flora rawa dan memanfaatkan hewan rawa: contohnya, mereka menangkap dan melatih katak raksasa sebagai tunggangan perang kecil atau alat transportasi melintasi paya. **Bahasa:** Marshlander memiliki bahasa asli yang khas, dengan banyak bunyi sengau dan tiruan suara rawa (mirip bahasa suku air). Selain itu, banyak suku mengerti bahasa resmi Orontes (dialek kekaisaran mirip Mesir Kuno) karena interaksi dengan pedagang, meski mereka jarang mau berbicara banyak dengan orang luar. Tradisi mereka lisan; cerita kepahlawanan suku dituturkan lewat nyanyian malam di sekitar api unggun panggung rakit.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Suku-suku manusia amfibi Orontes **tidak pernah sepenuhnya ditaklukkan** oleh Kekaisaran Aurum. Sejarah menunjukkan, ketika kekaisaran Orontes berekspansi, mereka menganggap delta rawa liar sebagai “tidak berguna” dan sulit ditaklukkan, sehingga lebih memilih mengisolasinya. Hal ini memberi ruang bagi marshlanders mempertahankan cara hidupnya. Interaksi politik antara marshlanders dan kekaisaran Orontes berlangsung dalam dinamika tarik-ulur: kadang suku rawa berpihak pada Firaun (Kaisar Orontes), kadang mendukung federasi kota pemberontak – tergantung siapa yang berjanji menghormati otonomi mereka. Misalnya, tercatat **Suku Xibanyu** pernah membantu tentara kekaisaran menunjukkan jalan rahasia lewat rawa untuk mengepung markas pemberontak kota, dengan imbalan wilayah suku dijadikan cagar dilindungi hukum kerajaan. Sebaliknya, ada pula suku rawa lain yang membangkang kekaisaran dan bahkan bersekutu dengan Kultus Umbral demi memperoleh artefak gelap untuk melindungi diri. Tindakan ini membuat pemerintah Orontes waspada; belakangan Firaun menjalankan **diplomasi halus**: mengirim hadiah dan utusan ke tetua suku, serta menjanjikan wilayah rawa tak akan diganggu jika suku tetap bersahabat. Hingga kini, Orontes sadar tak bisa menaklukkan rawa sepenuhnya tanpa dukungan suku lokal, sehingga cenderung melakukan pendekatan kooperatif ketimbang konfrontasi. Terhadap ras luar selain Orontes, marshlanders hampir tidak punya kontak. Mereka hidup terasing; hanya sesekali pedagang Valmoria nekat masuk rawa mencari teratai obat, dan itupun pertemuannya singkat di perbatasan saja. Secara historis, marshlanders adalah penjaga tersembunyi – misalnya, saat perang saudara Orontes, suku-suku rawa diam-diam menjaga agar tidak ada pihak yang meracuni sungai (karena itu melawan kepercayaan mereka). Walau tak tertulis, peran ini penting menjaga Orontes dari bencana ekologis.
* **Persebaran Global:** **Ras Isolasi (lokal Orontes).** Manusia amfibi Orontes terbatas di delta rawa besar Orontes; mereka praktis tidak ditemukan di tempat lain. Mereka **tidak membaur** dengan warga kota Orontes – jarang sekali marshlander pindah ke ibu kota atau kota pertanian, karena mereka dianggap aneh dan mereka sendiri merasa terkekang di peradaban kering. Populasi mereka relatif kecil dan tersebar di beberapa suku independen. Tak ada diaspora marshlander yang signifikan; satu-satunya kemunculan di luar mungkin sebagai budak eksotis yang ditangkap pedagang (itu pun jarang karena marshlander sulit ditaklukkan di rawa). Secara global, pengaruh marshlander minimal dan keberadaan mereka nyaris tak diketahui bangsa lain. Mereka tidak berdagang internasional, tidak ikut aliansi besar, dan tidak mengirim utusan ke luar. Dunia luar mungkin hanya mengenal mereka dari cerita petualang tentang “manusia rawa berinsang”. Namun, di sekitar Orontes mereka punya peran penting sebagai penyeimbang kekuasaan lokal. Marshlanders lihai menjaga **keseimbangan kekuasaan** di batas imperium: misalnya, jika kekaisaran terlalu menekan, mereka bisa membantu pemberontak; jika pemberontak mengancam merusak rawa, mereka berbalik dukung kekaisaran. Dengan cara ini, mereka memastikan tidak ada pihak yang berani sewenang-wenang memasuki wilayah rawa suci mereka. Pada akhirnya, marshlanders adalah contoh adaptasi manusia unik: mereka mempertahankan kemerdekaan dan tradisi dalam bayang-bayang kekaisaran besar, menjadi penjaga alam liar di jantung peradaban Orontes.

## Umbral (Zona Umbral Wastes)

Umbral Wastes adalah wilayah barat dari superkontinen Myrion-Umbral. Berbeda dengan timur yang subur, Umbral merupakan **bekas luka planar** – suatu zona tandus penuh anomali magis dan sisa-sisa kekacauan planar. Di sini langit tampak “retak” oleh distorsi aether, portal liar ke dimensi chaos bermunculan sporadis, dan penyakit magis aneh dapat memengaruhi ingatan makhluk hidup. Umbral terkenal berbahaya dan tidak cocok bagi peradaban normal. Namun, di reruntuhan kota kuno yang pernah ada, berkembanglah kultus dan makhluk gelap. Salah satu faksi di Umbral adalah **Kultus Wajah Terkoyak**, kelompok pemuja kekuatan planar gelap yang memanfaatkan artefak chaos untuk tujuan mereka sendiri. Satu-satunya “ras” beradab yang muncul dari kekacauan Umbral adalah para tiefling – keturunan manusia yang tercemar energi iblis.

### Tiefling (Keturunan Umbral)

* **Asal Wilayah & Habitat Utama:** Tiefling adalah makhluk berdarah manusia yang lahir dari korupsi energi chaos planar. Mereka banyak muncul di **Zona Umbral Wastes** – khususnya di kantong-kantong daerah dekat celah planar chaos yang membuka di Umbral. Seringkali, tiefling lahir dari keluarga manusia biasa yang tinggal di sekitar retakan planar, lalu bayi tersebut bermutasi oleh paparan entropi. Selain di Umbral, beberapa tiefling menyembunyikan diri di kota-kota besar berbagai benua, berbaur sebagai individu terasing tanpa diketahui jati dirinya. Habitat “alami” tiefling sebenarnya tidak ada, karena mereka bukan masyarakat tersendiri sejak awal. Namun, banyak tiefling yang selamat berkumpul di **reruntuhan kota Umbral** yang ditinggalkan, membentuk komunitas kecil atau sekte gelap untuk saling melindungi. Mereka juga tertarik ke pusat kekuatan chaos – misalnya markas Kultus Wajah Terkoyak di jantung Umbral Wastes – karena di sanalah energi planar yang mengaliri mereka dianggap suci.
* **Ciri Fisik & Kemampuan Unik:** Tiefling umumnya berwujud **humanoid** seperti manusia, namun dengan ciri-ciri iblis yang jelas. Mereka biasanya memiliki sepasang **tanduk** di kepala (bentuk dan ukurannya bervariasi, ada yang melengkung ke belakang, ada yang runcing ke atas). Mata tiefling berwarna merah menyala atau bercahaya tajam tanpa pupil, memberikan tatapan menyeramkan. Kulit mereka sering berwarna tidak lazim: abu-abu kebiruan, ungu gelap, atau merah marun, terkadang dengan urat-urat bercahaya halus. Banyak tiefling memiliki **ekor tipis** sepanjang 3-4 kaki dengan ujung runcing atau berjangkar kecil, warisan ciri setan. Asal-usul tiefling – energi chaos yang meresapi manusia – memberi mereka bakat unik: tiefling **kebal sebagian terhadap sihir gelap** dan mampu memanipulasi entropi sebagai kekuatan. Contohnya, beberapa tiefling dapat memunculkan **aura ketakutan** di sekitarnya (mahkluk lemah akan gentar), atau melepaskan **api ungu** chaos dari tangan mereka. Kekuatan ini berbeda dari sihir biasa, karena bersumber dari kekacauan planar sehingga sulit ditangkis dengan mantera normal. Namun, bersamaan dengan itu tiefling juga membawa **kutukan**: kehadiran tiefling kerap memicu rasa tidak nyaman bagi makhluk alamiah – hewan gelisah, bayi menangis, tanaman layu sedikit. Ini membuat tiefling sulit bergaul di lingkungan normal. Secara fisik, tiefling setara manusia walau cenderung lincah dan licik. Mereka sanggup melihat dengan baik dalam gelap (darkvision) seperti leluhur iblisnya, dan tahan terhadap panas ekstrim.
* **Budaya, Bahasa, Sistem Sosial:** Tiefling **tidak memiliki budaya tersendiri yang besar**. Sebagian besar tiefling dibesarkan dalam budaya manusia biasa (misal, lahir di desa manusia), namun kemudian **dikucilkan** begitu tanda-tanda fiendish mereka muncul. Karena itu, tiefling tumbuh sebagai outsider yang terpisah dari masyarakat sekitarnya, sering penuh penderitaan batin. Banyak tiefling akhirnya tertarik membentuk **kultus rahasia** bersama sesamanya atau bergabung dengan sekte penyembah chaos di Umbral. Di dunia Mana Hearth ini, sejumlah tiefling diketahui tergabung dalam **Kultus Wajah Terkoyak** di Umbral, yang memuja kekuatan planar gelap entropi. Budaya kultus tersebut mengagungkan Entropi (ΔS) dan kekacauan; ritual mereka terkenal kejam, misalnya Komuni Kegelapan saat bulan mati Musim Hitam di mana mereka melakukan pengorbanan darah untuk memohon visi chaos. Tentu tidak semua tiefling jahat – ada sebagian yang justru berusaha menebus diri dari kutukan darahnya. Tiefling semacam ini mungkin menjadi petapa jauh di pegunungan, atau penyihir soliter yang menawarkan jasanya sebagai penasihat magis di kota kecil (meski selalu dipandang curiga). Nilai sosial di antara komunitas tiefling sendiri menekankan **solidaritas sesama kaum terbuang**, pencarian **pengetahuan rahasia**, dan ambisi meraih kekuatan agar tidak ditindas. Tiefling sering mengembangkan bahasa sandi atau argot rahasia untuk berkomunikasi tanpa diketahui orang luar. **Bahasa:** Tiefling biasanya berbicara bahasa tempat asalnya (sering Bahasa Umum atau dialek manusia lokal). Namun mereka kerap mempelajari Bahasa Infernal atau Abyssal, bahasa para iblis, baik dari mimpi buruk atau dari grimoires cult – ini memperkuat aura menakutkan mereka. Dalam komunitas tiefling tertutup, Bahasa Infernal bisa jadi lingua franca. Secara estetika, tiefling menyukai seni dan tulisan yang gelap: puisi tentang malam kekal, lukisan abstrak penuh simbol chaos, dsb. Mereka membentuk subkultur gotik di pinggiran kota-kota besar, walau jarang diakui terang-terangan.
* **Sejarah Singkat & Relasi Politik:** Karena jumlahnya kecil dan tersebar, tiefling **tidak memiliki negara** maupun sejarah kolektif yang kuat. Mereka lebih sering disebut dalam catatan sebagai individu berpengaruh (sering negatif), seperti penyihir istana yang ternyata tiefling menyamar, atau gembong kriminal pasar gelap yang berdarah iblis. Populasi tiefling sangat sedikit dan berpencar di enclave-enclave Umbral atau tersembunyi di masyarakat umum dengan identitas palsu. Dalam kancah politik dunia, tiefling tidak muncul sebagai kekuatan tersendiri. Alih-alih, mereka **dikucilkan** oleh mayoritas ras lain: manusia, elf, dwarf umumnya takut dan curiga kepada tiefling karena dianggap membawa pengaruh chaos ke lingkungan mereka. Sylveth dan Myrion secara resmi memusuhi keberadaan tiefling di wilayah mereka karena aura tiefling dianggap mencemari keseimbangan alam. Satu-satunya tempat di mana tiefling relatif diterima apa adanya adalah lingkungan kriminal atau black market di kota pelabuhan Obscura. Di sana, asal-usul tidak banyak dipertanyakan. Misal, beberapa tiefling bekerja sebagai navigator badai untuk armada bajak laut Liga Shatter-Chain – kepekaan chaos mereka justru berguna untuk membaca cuaca buruk. Interaksi tiefling dengan makhluk Umbral (demon, iblis, dll.) bisa berbahaya; terkadang terjadi semacam simbiosis gelap: tiefling membantu iblis tertentu di dunia fana dengan imbalan kekuatan lebih, hal yang membuat pemerintah dunia sangat waspada. Singkatnya, tiefling berada di **pinggiran tatanan dunia** – kehadiran mereka menjadi pengingat nyata akan konsekuensi menggoda kekacauan planar. Sejarah Mana Hearth mencatat beberapa insiden yang melibatkan tiefling, misalnya pemberontakan kultus di kota Umbral yang memicu anomali planar luas. Insiden-insiden ini memperburuk stigma tiefling. Pada masa kini, meski ada segelintir tiefling berusaha hidup lurus, kebanyakan masyarakat masih enggan mempercayai mereka.
* **Persebaran Global:** **Ras Terasing (Diaspora individu).** Populasi tiefling sangat kecil dan **tersebar** ke berbagai tempat tanpa komunitas besar. Tidak ada “kota tiefling” atau wilayah mayoritas tiefling. Di Umbral Wastes, mungkin jumlah tiefling terbanyak, itupun mereka berbaur dengan kultus atau klan bandit. Di kota-kota besar (Valmoria, Orontes, dsb.), tiefling hadir hanya sebagai individu penyendiri yang menyembunyikan identitasnya. Mereka ahli berkamuflase, memakai tudung untuk menutupi tanduk, atau menggunakan ilusi agar terlihat seperti manusia biasa. Diaspora tiefling bisa dibilang tidak terdeteksi – kita hanya tahu mereka tersebar karena kadang ada yang tertangkap basah. Satu-satunya konsentrasi tiefling mungkin di **Kota Reruntuhan Umbral**, di mana puluhan tiefling berkumpul dalam komunitas kecil untuk bertahan hidup di zona chaos. Namun tempat itu pun liar, bukan permukiman formal. Karena kondisi ini, tiefling tidak memiliki representasi politik atau diplomatik di dunia manapun. Mereka ibarat bayang-bayang di keramaian: selalu ada, tapi tidak dianggap. Kemana pun mereka pergi, tiefling cenderung hidup di bawah radar. Meskipun diaspora mereka global, dampak mereka tetap terbatas kecuali dalam situasi ekstrem (misal, jika mereka membuka portal chaos besar). Dengan demikian, tiefling adalah anomali berjalan di tengah masyarakat – sedikit, terpencil, namun selalu mengingatkan dunia bahwa planar chaos terus mengintip di celah-celah realita Mana Hearth.