# Fauna Penting di Dunia 5× Bumi Berbasis Mana Hearth & Ley-Lines

Dunia lima kali ukuran Bumi dengan **sistem sihir Mana Hearth** dan jaringan ley-lines ini memiliki ekosistem fauna yang sangat beragam di setiap bagiannya. Jarak antarbenua yang luar biasa menciptakan isolasi evolusioner seperti “Garis Wallace magis”, sehingga tiap benua mengembangkan makhluk unik. Berikut adalah daftar spesies hewan penting yang terbagi per wilayah geografis utama – **Valmoria, Sylveth, Torrak, Orontes, Aerion, Myrion–Umbral**, dan **Kepulauan Obscura** – lengkap dengan peringkat kelangkaan, peran ekologis, deskripsi ringkas, serta loot ekonomi yang dihasilkan. Setiap wilayah juga dilengkapi ringkasan naratif mengenai tema ekologis/magis setempat dan dampak fauna tersebut pada ekosistem serta ekonomi lokal maupun global.

## Valmoria (Sedang–Subtropis)

Valmoria merupakan **jantung ekonomi-politik** dunia, didominasi populasi manusia. Wilayah ini berupa dataran sedang hingga subtropis yang subur, dialiri sungai, dan telah diolah intensif menjadi lahan pertanian dan kota-kota dagang. Fauna liar Valmoria relatif jinak dibanding benua lain, karena habitat alaminya banyak berubah menjadi lahan garapan. Meskipun begitu, padang rumput Valmoria masih dihuni kawanan herbivora besar **pengikut musim hujan** yang bermigrasi melintasi stepanya. Hewan ternak dan hasil buruan seperti daging serta kulit dari makhluk ini menjadi tulang punggung pangan dan industri ringan Valmoria. Predator alami seperti serigala dan kucing besar telah banyak ditekan ke pinggir hutan, namun beberapa masih bertahan di area liar, berperan menjaga populasi herbivora tetap seimbang.

Sebagai pusat perdagangan, Valmoria sangat **bergantung pada impor** sumber daya fauna dari benua lain. Bahan mentah bernilai tinggi – misalnya bulu dan tanduk eksotis, kulit naga air Orontes, hingga minyak abyssal dari leviathan Obscura – membanjiri pasar Valmoria, lalu didistribusikan ke seluruh dunia lewat jaringan bank dan karavan Mahkota Arkhani. Sebaliknya, keterbatasan sumber hewani lokal membuat Valmoria rentan; kegagalan pasokan dari luar (misal krisis hasil panen Orontes) langsung memicu inflasi pangan dan guncangan ekonomi. Fauna Valmoria sendiri turut mendukung ekonomi: kuda perang berkualitas dan hewan beban Valmoria menjadi komoditas dagang antar-wilayah. Bahkan, legenda menyebut Mahkota Arkhani menyimpan seekor naga penjaga, simbol kekuasaan yang tak ternilai bagi stabilitas politik Valmoria.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ekologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bison Padang Mana** | Common | Herbivora migratoris | Bison padang rumput Valmoria berukuran besar dengan sedikit resonansi mana. Bermigrasi mengikuti musim hujan, menjadi mangsa utama predator dan sumber pangan bagi penduduk. Kawanan ini membantu merumput padang secara alami. | Daging dan kulit bison untuk konsumsi dan bahan kulit; tanduk mengandung jejak mana, dapat diolah menjadi pegangan tongkat atau jimat sederhana. |
| **Serigala Senja** | Uncommon | Predator pengendali populasi | Canid liar penghuni hutan dan perbukitan Valmoria. Berburu saat senja dalam kelompok kecil, memangsa herbivora kecil hingga sedang. Instingnya tajam terhadap jejak ley, memandu kawanan mengikuti mangsa yang dipengaruhi aura sihir. | Bulu tebal untuk pakaian hangat; taring dan cakarnya dijadikan jimat keberanian atau ornamen belati. Produk sampingan (ramuan) untuk meningkatkan ketajaman indera pemburu. |
| **Kuda Perang Valmoria** | Rare | Hewan beban & militer | Kuda ras Arkhani berpostur besar dan tangkas, dikembangbiakkan secara selektif. Memiliki stamina tinggi berkat pakan bijian dan tonik sihir ringan. Digunakan sebagai kavaleri elit dan penarik kafilah dagang cepat. | Tenaga angkut dan kavaleri bernilai tinggi; keturunan kuda ini diperjualbelikan mahal. Juga menghasilkan kulit, tulang (lem/perekat), dan rambut ekor untuk tali busur kelas satu. |
| **Grifon Arkhani** | Epic | Predator apex udara | Grifon (singa-elang) langka, dipercaya sebagai simbol Valmoria. Bersarang di puncak pegunungan terpencil. Mampu menerkam bison dan menandingi naga kecil. Hanya segelintir ksatria kerajaan pernah menjinakkan grifon ini sebagai tunggangan udara. | Bulu sayap berukuran besar untuk dekorasi jubah kebesaran atau fletching panah unggul; cakar dan paruhnya sebagai trofi bangsawan atau dijadikan jimat perlindungan elit. Telur grifon, bila ditemukan, laku sebagai komoditas ajaib. |
| **Naga Mahkota Arkhani** | Legendary | Penjaga super-apex (mitos) | Naga tanah kuno berwarna perak yang konon terikat sumpah pada Dinasti Arkhani. Jarang menampakkan diri dan diyakini bersemayam di bawah ibu kota. Dalam legenda, naga ini akan bangkit membela Valmoria di masa krisis terbesar. Sebagai makhluk legenda tunggal, ia praktis di luar rantai ekologi harian. | **Tak ternilai** – dianggap aset kerajaan, bukan komoditas. Jika hipotetis mati, sisik naga ini mengandung kristal mana kelas tertinggi dan inti mana (mana heart) yang dapat menggerakkan artefak besar. Namun, tidak ada perdagangan legal karena statusnya sakral. |

Ringkasan: Fauna Valmoria cenderung jinak dan sudah banyak didomestikasi untuk memenuhi kebutuhan agraris dan militer pusat dunia ini. **Herbivora migran** seperti bison mana menjaga produktivitas padang rumput, sementara predator lokal menjaga keseimbangan hayati meski populasinya ditekan manusia. Valmoria memanfaatkan hewan-hewan domestik (sapi, kuda perang) sebagai pilar ekonomi lokal, dan menjadi **pusat distribusi** hasil fauna eksotis dari segala penjuru. Hal ini membuat pasar Valmoria sangat likuid namun rentan: gangguan ekologi atau siklus migrasi di benua lain (misalnya gagal panen Orontes atau migrasi leviathan Obscura) langsung memengaruhi harga dan stabilitas di Valmoria. Meski memiliki satu-dua spesies legenda yang dijaga ketat, Valmoria lebih banyak berperan sebagai **konsumen dan penghubung** perdagangan fauna antar wilayah daripada sumber fauna langka itu sendiri.

## Sylveth (Hutan Purba & Sungai)

Benua Sylveth diselimuti **hutan hujan purba berkanopi raksasa**, rumah bagi kaum elf, fae, dan segudang makhluk magis hutan. Ekosistemnya sarat sihir kehidupan; banyak flora dan fauna memiliki hubungan **mutualisme dengan pohon keramat atau roh alam**. Contohnya, beberapa hewan bertindak layaknya familiar penjaga bagi pepohonan tua – saling melindungi dari ancaman eksternal. Hutan Sylveth juga dikenal penuh ilusi: predator serta parasit di sini kerap mengandalkan kamuflase dan **sihir ilusi** untuk berburu atau melindungi diri. Hal ini membuat penjelajah awam mudah tersesat oleh penampakan menipu atau glamour fae. Secara ekologis, Sylveth memiliki rantai makanan seimbang: mulai dari herbivora kecil penyebar biji magis, hingga pemburu bayangan di puncak rantai yang menjaga populasi tetap stabil di bawah rindangnya kanopi.

Dalam hal ekonomi, Sylveth memilih pendekatan hati-hati dan **berkelanjutan**. Benua ini merupakan pusat pengetahuan magis dunia (pusat LORE di Arcunea) dan mengekspor hasil hutan bernilai tinggi seperti ramuan herbal, kayu sakral, serta artefak sihir. Semua itu dipetik dengan pengawasan ketat – **hak hutan keramat dijaga** oleh adat elf, sehingga eksploitasi liar sangat dilarang. Fauna Sylveth yang bernilai ekonomi (misal tanduk unicorn atau bulu makhluk fae) nyaris tak pernah diperdagangkan secara resmi karena statusnya dilindungi. Walau demikian, black market di Obscura kerap mencoba menyelundupkan barang terlarang ini, memicu konflik “adat vs ekspansi” antara penjaga hutan dan pemburu gelap. Secara global, spesies Sylveth memengaruhi ekonomi sebagai komoditas **langka nan mahal** – satu vial darah unicorn atau sehelai bulu kolosi hutan dihargai selangit oleh kolektor dan penyihir, meski risikonya tinggi. Ekosistem magis Sylveth juga berperan sebagai penyeimbang sihir: banyak hewan di sini membantu memurnikan mana liar (contoh: unicorn memurnikan air, serangga magis menyerbuk tanaman ber-mana) sehingga menjaga stabilitas ley-lines dunia.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ekologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelinci Peri** | Common | Mangsa & penyebar benih | Kelinci hutan berbulu hijau-cokelat dengan kemampuan bersembunyi alami di bawah terang pendar fae. Memakan jamur dan buah magis lalu menyebarkan bijinya ke seluruh lantai hutan. Reproduksi cepat menjadikannya sumber pangan utama predator Sylveth. | Bulu halus berwarna alam digunakan penenun elf untuk jubah kamuflase. Dagingnya dikonsumsi terbatas (kaya mana ringan), dan foot talisman (kaki kelinci) dipercaya membawa keberuntungan kecil dalam ritual hutan. |
| **Menjangan Ley** | Uncommon | Herbivora penyalur mana | Rusa kecil berwarna pucat dengan tanduk bercahaya biru-hijau saat mendekati aliran ley. Mengembara dari satu mata air roh ke lainnya, mengonsumsi lumut dan bunga ber-mana tinggi. Ia membantu menyebarkan esensi mana lewat kotorannya, menyuburkan tumbuhan magis di jalur yang dilalui. | Tanduk yang rontok alami mengandung serat mana – sangat dicari sebagai bahan tongkat sihir dan ramuan penyembuh. Kulitnya lentur bercorak terang, laku untuk pakaian upacara elf. (Perburuan langsung dilarang, jadi loot biasanya diambil setelah kematian alami). |
| **Macan Kabut** | Rare | Predator puncak terselubung | Kucing besar hutan yang dapat menciptakan selubung kabut ilusi. Juga disebut “harimau bayangan”, ia berburu diam-diam, memangsa kijang dan bahkan penjaga hutan ceroboh. Kulitnya bermotif garis samar yang memudar di bawah sihir, menjadikannya hampir tak terlihat saat mendekati mangsa. | Kulit macan ini dapat dijadikan jubah yang menyamarkan pemakainya di hutan (sangat mahal dan biasanya ilegal karena spesies dilindungi). Taring dan cakar mengandung residu sihir ilusi, berguna sebagai bahan core stealth-amulet. |
| **Kolosi Hutan** | Epic | Penjaga ekosistem sakral | Makhluk raksasa symbiotik antara flora dan fauna – bayangkan ent berjalin dengan hewan. “Colossus” ini tampak seperti pohon raksasa berjalan yang dijalari lumut dan dihuni hewan kecil. Ia bergerak lamban mengawasi hutan keramat, mampu menghalau ancaman besar (misal kawanan orc atau mesin penebang) dengan kekuatan alamnya. | **Sangat jarang diperoleh:** Hati kayu (heartwood) dari kolosi yang gugur bisa ditempa menjadi inti tongkat artefak terkuat. Getahnya berkhasiat sebagai komponen elixir panjang umur. Namun, menuai bagian tubuh makhluk suci ini dianggap tabu; jika pun ada di pasar gelap, harganya astronomis dan berisiko kutukan. |
| **Unicorn Keramat** | Legendary | Pemurni sihir & simbol kesucian | Kuda putih bertanduk spiral emas yang mendiami padang terdalam Sylveth. Sangat sedikit jumlahnya, makhluk cerdas ini bisa menyucikan air dan tanah dari pengaruh sihir gelap. Kehadirannya menjaga kemurnian hutan; konon, di tempat unicorn minum, racun pun berubah jadi obat. Predator alamiah tak ada yang berani mengusiknya. | **Tak diperdagangkan resmi.** Tanduk unicorn merupakan bahan alkimia mujarab (obat segala racun) dan katalis sihir penyembuhan, sedangkan rambut ekornya digunakan untuk string busur atau tongkat sihir terkuat. Nilainya luar biasa tinggi, tapi memperdagangkannya ilegal – sehingga barang ini hanya muncul di pasar gelap Obscura dengan harga selangit. |

Ringkasan: **Hutan Sylveth yang magis** melahirkan fauna dengan kemampuan unik dan keterikatan mendalam pada alam. Banyak spesies di sini berperan sebagai **pemelihara dan pemurni mana** – dari kelinci kecil hingga unicorn – secara alami menyalurkan energi ley-lines ke seluruh ekosistem. Kehati-hatian kaum elf menjaga agar siklus sihir ini tidak terganggu eksploitasi. Akibatnya, ekonomi Sylveth lebih bertumpu pada **nilai tambah ilmu dan artefak** ketimbang menjual bagian tubuh makhluk hidup. Spesies-spesies Sylveth memengaruhi ekonomi dunia sebagai **komoditas langka**: barang seperti tanduk unicorn atau heartwood kolosi begitu langka dan dijaga ketat, sampai-sampai jika muncul di perdagangan, harganya mampu menggerakkan ekspedisi pemburu gelap. Namun, resiko kutukan dan kemarahan Dewan Sylveth membuat perburuan ilegal ini permainan berbahaya. Dengan demikian, fauna Sylveth lebih berkontribusi sebagai penopang ekologi sihir global dan inspirasi pengetahuan (misal riset LORE Arcunea) daripada sumber daya material massal.

## Torrak Expanse (Pegunungan & Dataran Tinggi)

Wilayah Torrak adalah tanah pegunungan terjal yang kaya logam dan mineral. Ekosistemnya pun keras: banyak ditemukan **megafauna berunsur batu-logam** yang tahan panas ekstrem. Gunung berapi dan aliran ley-magma di sini menciptakan lingkungan yang dihuni makhluk unik berkulit lapisan batu, bersisik logam, atau berdarah api. Fauna Torrak berevolusi selaras dengan kondisi geologi aktif – contohnya, hewan ternak lokal memiliki bulu tahan bara, dan predator puncaknya mampu hidup di kawah mendidih. Dalam rantai makanan Torrak, hanya makhluk terkuat yang bertahan: predator seperti basilisk berzirah besi mengintai gua, sementara herbivora pun berukuran raksasa dan sering bersenjata tanduk tajam untuk melawan predator.

Secara ekonomi, Torrak didominasi industri tambang dan **perang**. Fauna di sini menjadi sumber sekunder namun penting untuk material magis: tulang dan sisik makhluk berbatu mengandung elemen langka, kristal mana sering ditemukan di sarang cacing tambang, dan darah makhluk api dipakai sebagai bahan bakar alkimia. **Serikat Tambang Ghar-Karn** yang menguasai Torrak bahkan memonopoli ekstraksi kristal mana dan material berharga dari makhluk lokal, menekan harga senjata dan peralatan perang sesuai kepentingan mereka. Pola migrasi hewan Torrak relatif minimal (karena ekosistem terfragmentasi gunung), namun ada fenomena unik: setiap kali terjadi flare ley-magma, muncul gelombang kawin atau menetasnya drake magma secara serentak. Momen ini dimanfaatkan penambang dan pemburu – meski berbahaya, mereka dapat mengumpulkan **loot melimpah** (seperti telur naga magma atau kristal lava) usai peristiwa tersebut. Perdagangan antar wilayah banyak menerima **produk fauna Torrak** berupa kulit dan sisik anti-api, tanduk dan taring raksasa untuk hiasan atau bahan pelet, hingga racun petrifikasi basilisk. Barang-barang ini sangat diminati di Valmoria dan kerajaan lain untuk pembuatan senjata, armor, dan alat sihir berat.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ekologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kambing Gunung Bara** | Common | Herbivora pegunungan | Kambing gunung berbulu abu-kelabu tebal dengan urat mana api kecil di tanduknya. Hidup berkelompok di lereng berbatu dekat sumber panas geotermal. Pakan lumut vulkanik memberinya ketahanan suhu tinggi. Menjadi mangsa harian predator gunung, dan membantu mencegah vegetasi tinggi di lereng yang bisa picu kebakaran besar. | Bulu wol fireproof (tahan api) sangat bernilai untuk pakaian pekerja pandai besi. Tanduknya kaya mineral (kalsium-besi) digunakan sebagai bahan pupuk atau ditumbuk untuk ramuan penguat fisik. Dagingnya alot tapi bergizi, dikonsumsi klan pegunungan. |
| **Tikus Kristal** | Uncommon | Penggali & penyebar mineral | Rodensia gua seukuran kelinci dengan punggung berduri kristal. Menggali terowongan di sekitar urat bijih dan **memakan batu kaya mana**, membuat fragmen kristal tertanam di punggungnya. Spesies ini membantu “menggemburkan” tambang alami, tapi juga dianggap hama karena merusak terowongan tambang buatan. | Kristal kecil yang tumbuh di durinya bisa dipanen – menjadi kristal mana bermutu rendah untuk sihir sederhana. Gigi tikus mengandung logam, dilebur sebagai bahan paduan unik. Beberapa bagian tubuhnya dipakai alkemis untuk ramuan pendeteksi logam. |
| **Basilisk Besi** | Rare | Predator apex gua | Reptil besar mirip kadal raksasa berkaki enam, dengan sisik sekeras besi berkarat. Mendiami gua terdalam dekat kantong mana. Tatapannya konon dapat mematungkan makhluk hidup, namun ilmuwan Torrak menduga itu efek racun gas dari napasnya. Ia memangsa apa saja di bawahnya – termasuk penambang ceroboh – dan menjadi “raja” ekosistem bawah tanah. | Sisik logamnya sangat kuat, dapat ditempa menjadi perisai atau pelat zirah berkualitas tinggi. Mata basilisk (atau kelenjar napasnya) digunakan untuk meracik senjata kimia/panah beracun yang menyebabkan kelumpuhan seperti batu. Darahnya asam, dipakai untuk melarutkan mineral dalam proses peleburan khusus. |
| **Naga Magma** | Epic | Predator puncak vulkanik | Naga (drake) berukuran sedang yang hidup di danau lava dan terowongan magma aktif. Tubuhnya merah pijar dilapisi sisik obsidian yang memantulkan panas. Saat flare ley atau erupsi, naga magma muncul ke permukaan, memangsa apa pun di lereng gunung. Ia juga territorial, sering bertarung dengan naga magma lain memperebutkan kolam lava terbaik. | Sisik obsidian dan tanduk naga magma sangat dicari pandai besi – bila dilebur dalam baja, menghasilkan senjata berunsur api. Hati naga magma mengandung core api, bahan utama furnal (mesin pemanas magis). Darahnya, ketika mendingin, mengkristal menjadi batu lava ber-glyph, berguna sebagai baterai mana atau bahan bangunan tahan panas. |
| **Raksasa Gunung Purba** | Legendary | Raksasa alam (semi-sosial) | Makhluk menyerupai **giant** setinggi puluhan meter, kulitnya berupa batu padas dan beruratkan logam mulia. Diyakini tertidur di inti pegunungan Torrak selama berabad-abad, menyatu dengan lanskap. Hanya pada zaman kuno raksasa ini pernah bangkit, melangkah perlahan mengubah kontur lembah (membendung sungai, membentuk danau). Tidak menyerang makhluk kecil secara sengaja, ia lebih merupakan fenomena alam hidup. | Jarang sekali ada loot kecuali raksasa mati (belum pernah tercatat di era modern). Jika terjadi, tubuhnya akan menjadi tambang berjalan: tulangnya adalah besi meteorit, darahnya mineral cair, dan dagingnya tanah liat subur. Potensi bahan ini tak ternilai bagi pandai besi dan arsitek, namun mengekstraknya hampir mustahil tanpa membangunkan makhluk ini. |

Ringkasan: Fauna Torrak telah **berevolusi menghadapi lingkungan ekstrem**, sehingga tubuh mereka kaya material anorganik berharga. Hal ini menjadikan banyak spesies Torrak sebagai sumber mineral hidup: kristal mana, logam, dan elemen api bisa diperoleh dari tubuh makhluk-makhluknya. Ekosistem pegunungan yang keras ini relatif sederhana – populasi rendah, interaksi langsung predator-buruh – namun dampaknya besar bagi ekonomi perang dunia. **Monopoli Ghar-Karn** memastikan bahwa hasil tambang dan hewan (seperti kristal basilisk atau sisik naga magma) semuanya masuk rantai pasok industri senjata Torrak. Barang-barang tersebut lalu diekspor mahal ke Valmoria dan negara lain yang membutuhkan peralatan perang berkualitas. Di sisi lain, hadirnya makhluk berbahaya seperti naga magma dan basilisk juga berarti risiko: kadang tambang ditutup karena invasi monster, atau jalur dagang lewat celah gunung terancam. Meski demikian, orang Torrak justru menempa kekuatan dari tantangan ini – berburu monster sudah lama menjadi **bagian budaya** (ritual wergild/duel) mereka. Dengan kata lain, fauna Torrak membentuk siklus ekonomi-keberanian: dari bahaya lahir bahan baku, yang memperkaya negeri dan menempa reputasi para pemburunya.

## Orontes (Dataran Sungai Raksasa)

Orontes adalah benua luas berupa **dataran aluvial sungai raksasa** – sering dijuluki “Kerajaan Sungai”. Ekosistemnya didominasi jaringan sungai, rawa, dan delta yang subur. Fauna Orontes banyak yang **amfibi atau akuatik**, beradaptasi dengan siklus banjir musiman. Mulai dari ikan dan reptil, hingga amfibi raksasa, semuanya berkembang seiring naik-turun air sungai. Bahkan, bangsa Orontes berhasil **menjinakkan naga-air** dan amfibi raksasa sebagai bagian dari sistem irigasi dan transportasi mereka. Misalnya, naga-air dipakai untuk menarik kapal atau memicu hujan, sementara salamander kolosal membersihkan kanal dari gulma. Di padang rawa, terdapat herbivora besar semi-akuatik (mirip kuda nil atau lembu rawa) yang merumput di padang banjir saat surut, lalu bermigrasi ke tanah lebih tinggi kala musim hujan – menyuburkan lahan dengan pupuk alami sepanjang rute migrasinya.

Penguasaan atas fauna perairan memberi Orontes kekuatan ekonomi dan politik. Benua ini monopoli pasokan pangan (beras/padi, serealia) melalui rekayasa banjir dan irigasi, dan sebagian keberhasilan itu karena bantuan makhluk sungai. **Legitimasi kekuasaan** para penguasa Orontes bahkan dikaitkan dengan kendali atas siklus banjir tahunan – contohnya, mitos lokal menyebut raja pertama Orontes bersekutu dengan seekor naga sungai purba untuk memastikan banjir datang tepat waktu setiap tahun. Fauna Orontes juga sumber komoditas bernilai: kulit buaya raksasa untuk kerajinan kulit, sisik naga-air untuk zirah ringan anti-air, telur amfibi raksasa sebagai makanan istimewa, hingga venom hydra dijadikan racun perang. Namun, ekosistem subur ini juga membawa tantangan: **penyakit zoonosis musiman** kerap muncul saat banjir – wabah demam rawa atau parasit air yang bisa terbawa sepanjang rute perdagangan sungai. Hal ini membuat kerajaan lain waspada mengimpor produk Orontes tanpa perlakuan; karantina ketat diberlakukan untuk mencegah “wabah air” menyebar. Dalam skala dunia, migrasi hewan Orontes (misal ikan atau burung air bermigrasi di delta) berdampak pada pola perdagangan: musim migrasi melimpahkan tangkapan ikan (harga turun lokal, ekspor naik), sedangkan tahun banjir anomali bisa memicu krisis pangan lintas benua. Dengan kata lain, fauna Orontes adalah penopang **siklus pangan dan air** dunia yang keberlimpahannya menjalin keseimbangan rapuh dengan benua lain.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ekologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Salamander Sungai Kolosal** | Common | Amfibi pemulung & pemurni air | Salamander raksasa sepanjang kereta kuda, hidup di kanal dan rawa Orontes. Kulitnya berlendir tebal dengan sifat menyaring kotoran air – membuatnya dijuluki “filter hidup” sungai. Umumnya jinak dan memakan bangkai atau hama air (seperti ikan sakit), sehingga kerap dibiarkan bebas berkeliaran di irigasi untuk menjaga kanal tetap bersih. | Lendir salamander mengandung sifat penyembuh luka bakar dan diformulasi sebagai obat. Kulitnya besar dan kenyal, bisa disamak jadi kulit tahan air untuk perahu atau drum. Dagingnya sebenarnya bisa dimakan (sumber protein darurat), meski berbau lumpur. |
| **Naga Air Orontes** | Uncommon | Predator air & “hewan ternak” | Reptil naga air berleher panjang (sering dianggap subspesies naga) dengan panjang 8-10 meter. Hidup di sungai besar, memangsa ikan dan moluska. Bangsa Orontes berhasil mendomestikasi beberapa – naga ini dilatih menarik tongkang, patroli sungai, atau upacara memanggil hujan. Di alam liar, mereka bertindak sebagai predator puncak perairan, mengendalikan populasi ikan besar dan belut rawa. | Sisik naga air berkilau biru-kehijauan dijadikan armor ringan untuk pasukan sungai (fleksibel dan tahan lembab). Gigi dan cakar tajamnya dibuat pisau atau mata tombak. Empedu naga air dipercaya sebagai ramuan vitalitas dan diperjualbelikan antarbenua. |
| **Buaya Garam Raksasa** | Rare | Predator apex rawa/delta | Spesies buaya air payau yang mencapai panjang >15 meter. Ditemukan di muara sungai Orontes hingga hutan bakau. Predator ambush yang memangsa apapun termasuk ternak dan kadang manusia. Unik bagi spesies ini, mereka memiliki kelenjar garam besar – memungkinkan hidup di air asin delta. Dalam legenda lokal, beberapa “buaya raja” dianggap penjelmaan dewa sungai kecil, diberi sesaji agar tidak mengamuk. | Kulit buaya kualitas premium untuk baju zirah kulit dan tas eksklusif. Gigi dan cakar besarnya laku sebagai suvenir/trofi. Kelenjar garamnya menghasilkan kristal garam murni – suku delta tradisional memanennya secara ritual sebagai sumber garam berharga. Jantung dan hatinya dipakai dalam ramuan kekuatan fisik (diyakini memberi “tenaga buaya”). |
| **Hydra Sungai** | Epic | Super-predator & ancaman wabah | Monster amfibi berkepala banyak yang berdiam di rawa terpencil. Hydra ini mampu menumbuhkan kepala baru jika satu dipotong. Biasanya memiliki 5-7 kepala yang masing-masing menyemburkan racun mematikan, membuatnya nyaris tak tersentuh predator lain. Dalam ekosistem, ia menjaga rawa terdalam dari penjelajah atau spesies asing. Namun, kadang keluar mendekati desa saat sumber makanan menipis, menyebabkan malapetaka. | Racun hydra sangat kuat – diekstrak untuk pelapis senjata (dosis kecil cukup melumpuhkan banyak musuh). Darah dan hati hydra, jika diolah benar, menjadi komponen elixir regenerasi yang mampu menyembuhkan luka berat. Sisik hydra keras dan regeneratif, tapi sulit diproses karena cepat membusuk, sehingga jarang dipakai. |
| **Naga Sungai Purba** | Legendary | Guardian siklus banjir (mitos) | Diceritakan sebagai roh naga raksasa penghuni dasar sungai utama Orontes. Makhluk ini diyakini berumur ribuan tahun, mengatur datangnya banjir subur setiap tahun. Ia jarang muncul ke permukaan – mungkin sekali satu abad memperlihatkan punggungnya menyerupai pulau sesaat. Para tetua Orontes mengajarkan bahwa selama naga purba ini tidak diganggu, tanah Orontes akan tetap subur. Secara ekologis, ia bisa dianggap dewa penyeimbang aliran sungai. | Tidak ada loot yang realistis, karena keberadaannya setengah legenda. Beberapa klaim menemukan **sisik besar** di tepian sungai setelah badai besar – jika benar, sisik naga purba itu mengandung esensi air murni, bisa dijadikan talisman pengendali cuaca atau artefak air kelas tertinggi. Nilainya tak terhingga, namun hampir pasti langsung diserahkan ke kuil Orontes daripada diperdagangkan. |

Ringkasan: Fauna Orontes sangat erat kaitannya dengan **air dan siklus banjir**. Hewan-hewan di sini mulai dari yang jinak hingga buas, semuanya berkontribusi pada kelangsungan dataran sungai raksasa yang menjadi lumbung pangan dunia. Dengan **mendomestikasi naga air dan salamander**, peradaban Orontes mampu mengendalikan alam untuk irigasi dan pertahanan, memberi mereka keunggulan ekonomi (produksi serealia skala benua) sekaligus posisi tawar politik atas “hak air”. Di sisi lain, alam tetap menyisipkan ancaman lewat predator seperti hydra dan buaya raksasa, yang mengingatkan bahwa sungai masih liar di luar kendali sepenuhnya. Dalam perdagangan global, Orontes mengekspor hasil fauna seperti kulit reptil, sisik naga, dan elixir racun sebagai komoditas niche bernilai tinggi. Namun, kontribusi terbesarnya adalah **stabilitas pangan** – hewan Orontes memastikan siklus tanam panen lewat banjir teratur, yang bila terganggu (misal oleh anomali cuaca atau ulah makhluk legenda) dampaknya langsung terasa sampai ke Valmoria. Maka, fauna Orontes bisa dianggap penopang kehidupan sekaligus penjaga rahasia alam yang membuat peradaban di delta sungai terus makmur.

## Aerion (Dataran Tinggi Kering)

Aerion adalah benua dataran tinggi kering berbatu, dengan udara tipis di ketinggian. Lingkungan unik ini justru ideal untuk teknologi sihir rune – udara kering membuat sihir lebih stabil dan bersifat **superkonduktor rune**. Fauna Aerion pun menyesuaikan diri dengan kondisi ketinggian: banyak **avifauna (makhluk terbang) beradaptasi di altitude tinggi**. Di langit Aerion, hidup berbagai burung raksasa, manta udara, hingga makhluk unik seperti “paus langit” yang mengapung di atmosfer. Di daratan gersangnya, hanya sedikit hewan besar; umumnya adalah herbivora tangguh seperti yak gunung atau antelop gurun yang dapat bertahan dengan vegetasi minimal. Mereka sering berkelompok di oasis tersembunyi. Predator darat hampir tak ada kecuali beberapa kucing gurun kecil, namun predator udara justru mendominasi – **roc** raksasa dan wyvern petir yang bersarang di tebing-tebing tinggi, memangsa apapun yang terlihat di padang tandus di bawah.

Keistimewaan Aerion adalah adanya deposit fosil seraphite (disebut “fosil arkeomagis”) di pegunungan keringnya. Seraphite ini mungkin sisa tulang makhluk purba berunsur ilahi. Fauna lokal kadang berinteraksi dengannya: misalnya, burung **elang seraph** membuat sarang di sekitar tebing seraphite, menyerap auranya hingga bulunya ikut mengandung sihir langit. Ordo Ketinggian yang menguasai Aerion memonopoli akses ruang udara dan penambangan seraphite, sehingga mereka juga mengatur perburuan hewan udara di wilayah ini. **Zeppelin dan aerostat ritual** digunakan untuk transportasi kargo bernilai tinggi, dan seringkali harus berbagi langit dengan kawanan manta terbang atau menghindari migrasi paus langit. Pola migrasi makhluk udara Aerion dipengaruhi arus jet stream dan musim kering/basah regional: contohnya, manta langit bermigrasi melintasi benua mengikuti angin muson tinggi. Ordo Ketinggian bahkan memasang tarif “ruang udara” bagi kapal udara yang ingin aman dari gangguan kawanan makhluk terbang – semacam jasa pemandu rute agar tidak bertabrakan migrasi.

Dalam ekonomi global, fauna Aerion menyumbang material langka: **bulu dan tulang unggas raksasa** untuk perlengkapan rune (karena ringan tapi kuat), kantung gas makhluk terbang untuk teknologi aerostat, serta elixir petir dari kelenjar wyvern. Karena benua ini kering, tidak banyak hasil ternak umum; justru produk eksotik dari langit inilah yang khas. Beberapa makhluk legenda Aerion, seperti paus langit, sulit ditangkap namun bila bangkainya ditemukan, akan menjadi rebutan fraksi industri – blubber dan gasnya bisa merevolusi transportasi udara. Dengan demikian, fauna Aerion dapat dikatakan menopang **industri magitek udara** dan menjadi faktor yang diperhitungkan dalam dominasi Ordo Ketinggian atas langit.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ecologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lembu Petir Aerion** | Common | Herbivora dataran tinggi | Sapi/yak pegunungan berambut tebal dan bertanduk besar. Dinamai “petir” karena sering terkena sambaran petir di dataran tinggi terbuka – tanduknya berfungsi mirip penangkal petir alami. Hewan ini berkelompok di padang rumput kering, mengolah vegetasi langka dan menyuburkan tanah dengan kotoran. Mereka pemasok daging, susu, dan tenaga bagi penduduk Aerion. | Daging dan susu bernutrisi tinggi (mengandung mineral pegunungan). Kulit dan bulu diolah jadi pakaian hangat dan tenda tahan cuaca ekstrim. Tanduknya yang pernah tersambar petir menyimpan muatan listrik residu – digunakan pandai rune sebagai konduktor alami dalam rangkaian rune (komoditas ekspor niche). |
| **Elang Seraph** | Uncommon | Predator udara pengendali hama | Elang raksasa penghuni puncak berbatu dekat deposit seraphite. Rentang sayap ~4 meter, dengan pola bulu keemasan. Ia memangsa kelinci gunung, ular, dan kadang anak kambing. Dipercaya mendapatkan aura magis dari seraphite, menjadikannya sangat waspada dan sulit didekati. Ia membantu mengendalikan populasi pengerat di dataran tinggi. | Bulu elang seraph terkenal ringan namun kuat – digunakan untuk pena penulis rune dan sayap panah kualitas tinggi. Matanya (jarang didapat karena burung ini jarang tertangkap) konon bisa diramu jadi ramuan clairvoyance. Cakar dan paruhnya jadi hiasan helm bangsawan Aerion. |
| **Manta Langit** | Rare | Filter feeder udara migratoris | Makhluk mirip pari raksasa yang melayang di ketinggian atmosfer. Lebar badan hingga 10-15 meter. Manta langit berenang di udara dengan sirip lebarnya, memakan “plankton udara” – spora dan serangga terangkat angin. Bermigrasi melintasi benua mengikuti arus jet; kadang terlihat berkelompok di senja hari seperti awan bergerak. Ekologis, mereka mirip paus di laut: menjaga keseimbangan “biota udara” dan jadi santapan predator langit yang lebih besar. | Kulit sayapnya elastis dan kuat, dapat dijadikan bahan kain glider atau layar kapal udara (sangat dicari produsen aerostat). Kandung gas dalam tubuhnya memberikan buoyancy – gas ini bisa diekstraksi untuk mengisi balon udara (alternatif murah helium). Tulang rawannya ringan tapi kokoh, dipakai dalam kerajinan kerangka layang-layang besar atau sayap prostetik. |
| **Roc Gurun** | Epic | Predator puncak langit | Burung Roc legendaris berukuran kolosal (rentang sayap puluhan meter) yang bersarang di pilar karang terpencil padang Aerion. Hanya ada beberapa individu tersisa. Ia mampu mengangkat hewan sebesar lembu atau bahkan mencengkeram gajah kecil. Biasanya hidup sendiri (soliter) dan muncul saat berburu besar atau mencari air. Roc gurun juga dikenal memicu petir statis saat terbang melalui awan berdebu, seolah menunggang badai gurun. | Bulu roc yang rontok bernilai tinggi – satu helai bisa menjadi layar kapal atau atap tenda istana. Kerangka sayapnya, jika diperoleh, dapat dijadikan bahan konstruksi aeronautik (ringan & kuat). Konon di pasar gelap, telur roc (sangat langka) dihargai cukup untuk membeli kota kecil, karena siapa pun yang menetaskan dan melatihnya akan menguasai langit. |
| **Paus Langit** | Legendary | Raksasa pengembara atmosfer | Makhluk misterius sebesar kapal galleon yang mengapung di lapisan udara tinggi. Bentuknya mirip ikan paus dengan kantung-kantung gas alami dan organ bioluminesen biru. Ia biasanya tidak terlihat dari permukaan, kecuali bayangannya saat senja atau ketika cuaca sangat cerah. Memakan awan dan partikel energi matahari, paus langit mengembara perlahan mengitari planet. Ia mungkin makhluk tertua di Aerion – legenda menyebut beberapa di antaranya telah hidup sejak zaman Mana Hearth terbentuk. | **Tidak ada perdagangan langsung.** Namun, jika bangkainya pernah jatuh ke bumi, itu menjadi tambang harta karun: lemak paus langit dapat diolah jadi minyak lampu berkualitas tinggi atau pelumas magis; kantung gasnya memberikan gas pengangkut lebih ringan dari helium, revolusioner untuk kapal udara; tulang dan gigi besarnya dapat diukir jadi totem atau tiang menara. Semua ini bernilai fantastis, tetapi hingga kini hanya tersimpan dalam catatan ilmiah Ordo Ketinggian – tak satupun dilepas ke pasar bebas. |

Ringkasan: Fauna di Aerion menunjukkan adaptasi ekstrem terhadap **ketinggian dan udara kering**. Dengan minimnya air dan vegetasi, alam mengimbangi melalui **ekosistem udara** yang kaya – langit menjadi “lautan kedua” yang dipenuhi manta melayang dan burung raksasa. Spesies darat yang tersisa relatif sedikit namun ulet (yak dan antelop gurun), sementara puncak rantai makanan dipegang oleh makhluk terbang. Hal ini selaras dengan struktur kekuasaan Aerion: Ordo Ketinggian menguasai ruang udara dan sumber daya seraphite, menjadikan satwa langit bagian dari infrastruktur kekuasaan. Produk fauna Aerion yang diperdagangkan pun unik, berfokus pada **teknologi terbang** – mulai dari membran manta untuk balon udara hingga bulu roc untuk aerodinamika. Karena nilai strategisnya tinggi, Ordo memberlakukan monopoli dan regulasi ketat, misalnya tarif ketinggian bagi yang melintasi rute migrasi. Fauna legendaris seperti paus langit menegaskan betapa luas dan misteriusnya alam Aerion di atas sana; meski jarang terlibat langsung dalam ekonomi, keberadaannya menginspirasi inovasi (misal desain kapal udara meniru anatomi paus langit). Secara keseluruhan, fauna Aerion adalah fondasi bagi **ekosistem magitek udara** di dunia ini – tanpa mereka, dominasi langit Aerion takkan terwujud.

## Superkontinen Myrion–Umbral (Verdance & Wastes)

Superkontinen gabungan **Myrion–Umbral** terbentang dari hutan Verdance yang subur di timur hingga padang limbah Umbral di barat. Kedua kawasan ini kontras bagai siang dan malam: Myrion Verdance berlimpah sihir kehidupan dan dijuluki “baterai magis dunia” karena menjadi sumber mana selaras alam, sedangkan Umbral Wastes adalah **luka planar** – wilayah kacau akibat benturan dunia fana dan dimensi lain, penuh sihir gelap liar dan artefak terlarang. Fauna di superkontinen ini pun terbagi sesuai zonanya.

Di **Myrion (timur)**, hutan dan savana dipenuhi makhluk dengan kecerdasan serta roh. Banyak fauna Myrion membentuk **simbiosis dengan roh**: misalnya, ada gajah hutan yang dituntun oleh arwah penunggu pohon, atau kawanan kijang bertanduk kristal yang bergerak mengikuti bisikan entitas alam. Seluruh ekosistem Myrion seolah memiliki “kesadaran” kolektif – pepohonan cerdas, hewan, dan roh bekerja menjaga keseimbangan. Predator unik juga ada, seperti **tanaman pemburu “Liana Arkanum”** yang menjalar aktif memangsa hewan demi energi. Hewan-hewan Myrion cenderung sensitif terhadap perubahan ley-lines; ketika Mana Hearth memancarkan flare, terjadi ledakan kesuburan: serangga berpendar bermunculan, burung-burung roh berkembang biak cepat, menarik predator dalam siklus singkat. Dewan Verdance yang memimpin Myrion sangat protektif – mereka **menjaga node ley dan hutan** agar tak dieksploitasi liar, sehingga banyak fauna Myrion yang sakral tidak boleh diburu. Namun, terbatas ada perdagangan resmi hasil alam (termasuk bagian hewan) secara bijaksana dan fair trade demi kemakmuran bersama.

Sebaliknya, di **Umbral (barat)**, lingkungan tandus dipenuhi **fauna planar** aneh yang hanya separuh eksis di dunia ini. Makhluk Umbral seringkali berwujud mengerikan atau amorf: ada anjing pemburu bayangan yang tampak seperti siluet bergerak, kumbang yang hidup di ingatan makhluk lain, hingga chimera buas hasil fusi chaos beberapa hewan sekaligus. Efek keberadaan mereka pun meresahkan – banyak makhluk Umbral membawa **penyakit memori** atau efek psikis. Misalnya, gigitan serangga Umbral bisa membuat korban kehilangan ingatan seminggu terakhir, atau hanya dengan melihat “Wajah Terkoyak” dari monster tertentu bisa menjadikan orang gila. Fauna di sini tidak punya rantai makanan teratur; mereka lebih mirip segerombolan anomali saling memangsa acak, dengan predator terkuat sekalipun bisa lenyap kembali ke celah dimensi tanpa jejak. Beberapa cult manusia di Umbral justru memuja makhluk-makhluk ini, berharap memanen kekuatan chaos mereka. Akibatnya, banyak **artefak terlarang** di pasar gelap bersumber dari bagian tubuh fauna Umbral – sangat berbahaya namun menggiurkan (misal: racun penghapus ingatan, kristal void dari hati chimera).

Secara ekonomi, Myrion–Umbral adalah paradoks. Myrion di satu sisi mengekspor surplus energi kehidupan: entah itu herbal penyembuh, hewan jinak berkualitas (Myrion mungkin menjual hewan tunggang bermana atau bibit fauna unggul), hingga izin mengambil sedikit mana essence dari habitatnya. Namun ekspor ini selalu terkontrol ketat demi kelestarian. Umbral di sisi lain, meski secara moral dikucilkan, justru menjadi sumber barang gelap bernilai tinggi. **Black market Obscura** dibanjiri item asal Umbral – dari taring chimera, darah makhluk abyssal, sampai telur monster planar – semuanya diperdagangkan sembunyi-sembunyi karena penggunaannya sering melibatkan sihir terlarang. Dampak fauna superkontinen ini terasa global: ketika flare Mana Hearth terjadi di Myrion, terjadi lonjakan suplai bahan sihir (panen herbal, hewan berkembang biak cepat) sehingga harga lokal jatuh dan ekspor melimpah. Sebaliknya, bila chaos breach mendadak di Umbral (misal munculnya naga void), dunia luar waspada – bisa terjadi embargo ley ke Umbral agar wabah chaos tak menyebar. Bahkan perdagangan biasa pun harus melewati **karantina ketat** jika melintasi Myrion–Umbral, karena fauna/patogen kedua zona ini amat tak kompatibel dengan ekosistem luar. Singkatnya, fauna Myrion–Umbral mewakili dua kutub: sumber kemakmuran teratur vs godaan kekacauan, dan keduanya memengaruhi ekonomi dunia baik secara terang maupun gelap.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ekologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kera Arboreal Myrion** | Common | Pemakan buah & penyebar roh | Primata kecil cerdas penghuni kanopi hutan Myrion. Hidup berkelompok dan memakan buah ber-mana. Uniknya, kera ini kadang dirasuki sementara oleh roh hutan jinak – membantu menyebarkan pesan alam atau sekadar mengamati manusia. Secara ekologis, mereka menyebarkan biji pohon magis lewat sisa makanan, dan menjadi mangsa beberapa predator alam (ular besar, elang). | Tidak banyak nilai ekonomi langsung. Beberapa suku hutan melatih kera ini sebagai hewan kurir pesan (karena mudah berkomunikasi lewat telepati roh). Tulang dan tengkoraknya dipakai dalam ritual animisme lokal, tapi nyaris tidak diperjualbelikan keluar Myrion. |
| **Anjing Bayangan** | Uncommon | Predator penyergap (Umbral) | Makhluk seperti anjing liar berwarna hitam pekat yang muncul di tepi-tepi daerah Umbral saat malam. Tubuhnya separuh berwujud bayangan; ia dapat menghilang sejenak lalu muncul menyerang mangsa dari belakang. Berburu dalam kelompok hantu (5-6 ekor) memangsa hewan lain atau pengembara. Juga berperan sebagai pemakan bangkai di dataran limbah, “membersihkan” sisa makhluk mati (atau ingatan korban) dengan cara misterius. | Kulit/pelt Anjing Bayangan tampak seperti asap padat – bila berhasil diambil, dapat dijadikan jubah bayangan yang membingungkan mata musuh (barang ilegal bernilai tinggi). Taringnya mengandung energi void, bisa diracik jadi jimat untuk menebar rasa takut. Namun, mendapatkan loot ini sulit: begitu mati, tubuhnya cenderung menguap kembali ke planar Umbral. |
| **Liana Arkanum** | Rare | Predator tanaman (Myrion) | Sulur tanaman merambat raksasa berkesadaran predator. Hidup tergantung di kanopi hutan Verdance. Liana ini memikat makhluk mendekat dengan aroma bunga manis ber-spora penenang, lalu melilit dan menghisap energi hidup korbannya. Ia bagian dari “sistem imun” hutan: memangsa hewan sakit atau penjelajah berintent jahat. Keberadaannya jarang terlihat (kamuflase sempurna sebagai sulur biasa) namun jejaknya terlihat dari tulang belulang kering di tanah hutan. | Getah liana mengandung essence anti-sihir kuat (dapat menetralkan mantra) – digunakan terbatas oleh elf untuk meramu penangkal sihir gelap. Seratnya bisa dipintal jadi tali atau cambuk yang sangat kuat dan resisten sihir. Produk ini tidak diperdagangkan bebas, hanya melalui barter antar institusi magis, itupun jarang karena panen liana berisiko tinggi. |
| **Chimera Umbral** | Epic | Apex chaos predator (Umbral) | Monster hasil fusi kacau beberapa hewan, tercipta oleh paparan sihir planar. Setiap chimera bisa berbeda bentuk; kombinasi umum misal tubuh singa bersayap kelelawar dengan beberapa kepala (serigala, ular, dll). Sangat agresif dan sulit diprediksi – tidak tunduk pada “aturan” ekosistem normal. Ia memangsa apapun di sekitarnya termasuk sesama makhluk Umbral, menjadikannya semacam pengendali populasi chaos (hanya makhluk terkuat yang lolos). Munculnya chimera biasanya sporadis, tapi ketika flare chaos besar, beberapa bisa muncul serentak dan menyerbu keluar Umbral. | Bagian tubuh chimera penuh residu chaos. Daging dan darahnya beracun bagi makhluk normal. Namun, jantung chimera yang diambil tepat saat kematian menyimpan kristal void yang sangat kuat – dipakai penyihir gelap sebagai inti pembuatan artefak chaos. Kulit dan sisiknya nyaris tak berguna karena terdistorsi, tapi tulang belulangnya kadang stabil; tanduk atau taring chimera bisa dijadikan bahan tongkat sihir gelap. Semua loot ini ilegal dan ditangani diam-diam oleh kolektor cult atau black market Obscura dengan harga tinggi. |
| **Naga Kekosongan** | Legendary | Penguasa chaos (makhluk legenda) | Sebuah entitas naga bayangan yang konon bukan berasal dari dunia ini. Mitos menyebut naga ini muncul saat gerhana total di atas Umbral Wastes, separuh badannya ada di dunia fana, separuh lagi di dimensi lain. Ukurannya kolosal, dan ke mana ia terbang, realitas jadi retak: tanaman layu seketika, air menghilang, memori orang terhapus spontan. Tidak ada ekosistem alami yang bisa menampungnya; ia adalah “ujian akhir” yang kalau bangkit, bisa mengancam seluruh dunia. Beruntung, kemunculannya amat jarang – mungkin tidur di balik tirai realitas sampai diseru cult fanatik. | Hampir mustahil didapat. Tubuh naga ini kabarnya tak meninggalkan bangkai; ia lenyap kembali ke Void saat dikalahkan. Tetapi jejaknya mungkin tertinggal: contoh, **sisik Void** yang tertinggal setelah pertarungan. Sisik hitam pekat ini mengandung kekosongan murni – artefak luar biasa yang dapat merapal sihir pemusnah. Hanya tokoh legenda yang pernah memegangnya (tentu diinginkan semua kolektor/raja, namun secara etika dan hukum dilarang keras oleh Ordo Mana’s Guard). |

Ringkasan: Superkontinen **Myrion–Umbral** menghadirkan dua wajah ekologi yang ekstrim. **Myrion** adalah surga hidup di mana fauna dan roh berkelindan menjaga harmoni – rantai makanannya lengkap namun penuh keterkaitan magis. Hewan di sana berfungsi sebagai **penyimpan dan penyalur utama energi mana** dunia, sehingga dijaga ketat oleh Dewan Verdance. Ekonomi resmi hampir tak mengeksploitasi fauna Myrion kecuali secara sangat selektif dan adil, tapi tetap, keanekaragaman hayatinya menjadi cadangan strategis bila dunia butuh obat atau bibit unggul. **Umbral** adalah kebalikannya: fauna-nya merusak tatanan, hadir sebagai **anomali chaos** yang bahkan antar mereka sendiri saling memangsa tanpa aturan. Namun justru dari kekacauan itu muncul kekuatan mengerikan yang menggiurkan pihak-pihak tertentu (kultus, penyihir gelap). Maka, fauna Umbral memasuki ekonomi global lewat **jalur gelap**: bagian tubuh mereka dijual mahal untuk senjata dan sihir terlarang, meski risikonya membawa wabah atau kutukan. Keseluruhan, wilayah Myrion–Umbral ini ibarat jantung spiritual dunia – satu sisi memompa energi kehidupan, sisi lain mengalirkan racun kehancuran. Keseimbangan di antara keduanya dijaga melalui isolasi alami dan kesepakatan politik (contoh: zona penyangga dijaga Ordo Mana’s Guard). Fauna di sini memengaruhi peradaban dalam cara yang mendalam: dari menjaga pasokan mana global hingga menjadi pemicu konflik besar (bayangkan jika satu naga kekosongan lolos, atau sebaliknya, satu unicorn Myrion dibunuh – dampaknya bisa mendunia).

## Kepulauan Obscura & Sabuk Pelagus

**Obscura Archipelago** adalah gugusan jutaan pulau yang membentang di sabuk khatulistiwa selatan. Wilayah ini beragam: mulai atol karang, pulau vulkanik muda, hingga **pulau hidup** simbiotik. Ekosistem Obscura terkenal eksotis dan berbahaya, dipengaruhi pertemuan arus laut dan **badai Mana** yang kerap melanda perairannya. Fauna di sini sebagian besar bersifat maritim atau pesisir. Di hutan bakau kepulauan, hidup reptil dan amfibi unik, serangga beracun, serta burung-burung pesisir. Laut sekitar Obscura menyimpan **leviathan pelagik** – monster laut raksasa seperti ular laut, gurita kolosal, dan hiu purba sebesar kapal. Rantai makanan lautnya sangat panjang, dengan karang runik dan mangrove abyssal menjadi fondasi ekosistem yang mengubah mana bawah laut menjadi sumber nutrisi bagi ribuan spesies ikan.

Obscura juga dikenal sebagai wilayah “tanpa hukum” dengan ekonomi bajak laut dan pasar gelap. Banyak fauna berbahaya justru dimanfaatkan atau diperdagangkan di sini. Contohnya, **Liga ShatterChain** (konfederasi kapten bajak laut) terkadang **memburu leviathan** untuk diambil minyak abyssal-nya, meski sangat berisiko. Mutiara abyssal dari kerang abyssal di palung laut Thassalon merupakan komoditas ekspor utama yang dikendalikan bangsa bawah laut. Beberapa makhluk juga dijadikan senjata: para penyelundup mengarahkan kawanan ular kabut ke kapal patroli musuh, atau memelihara naga laut kecil sebagai penjaga pulau persembunyian. Hal unik di Obscura adalah interaksi makhluk darat-laut: pulau hidup contohnya, merupakan organisme raksasa (mirip kura-kura purba) yang di atas punggungnya tumbuh vegetasi dan dihuni hewan kecil. Simbiosis ini menciptakan pulau bergerak yang jadi legenda para pelaut.

Siklus migrasi di kepulauan ini sangat dipengaruhi **Musim Pasang** – periode pasang naik istimewa terkait fase bulan (Perak, Darah, Hijau, Hitam). Pada Musim Pasang Darah, misalnya, para **leviathan bermigrasi** melintasi rantai pulau, mengikuti arus laut merah kaya plankton. Migrasi raksasa ini mengganggu pelayaran dan perdagangan: harga minyak abyssal melonjak karena banyak kapal enggan melaut. Liga ShatterChain menaikkan biaya konvoi pengawalan, premi asuransi di pelabuhan Arkhaven (Valmoria) ikut naik, hingga pedagang kecil gulung tikar – pasar gelap pun panen keuntungan. Itu contoh bagaimana ritme fauna Obscura langsung berdampak ke ekonomi global. Selain itu, karantina lintas benua sering dimulai di sini, mengingat kapal dari Obscura membawa barang/hama dari berbagai benua yang bisa picu wabah.

Secara keseluruhan, fauna Obscura adalah **sumber kekayaan sekaligus ancaman**. Di satu sisi, mereka menghasilkan komoditas mewah: mutiara abyssal, minyak leviathan, karang runik (bahan dekorasi dan reagent sihir), dll. Ini menjadi bahan perdagangan antarwilayah, meskipun sering dikendalikan oleh pihak tidak resmi. Di sisi lain, hewan-hewan ini bisa menghancurkan – serangan leviathan atau wabah karang beracun mampu menenggelamkan kapal dan pulau. Oleh karenanya, penduduk Obscura (manusia maupun Thassalonian bawah laut) belajar hidup berdampingan: membangun ritual penenang badai mana, mengadakan “perburuan suci” leviathan untuk menjaga populasi terkendali, dan menjalin pakta dengan makhluk cerdas laut agar aman. Fauna Obscura membentuk ekonomi maritim dinamis yang menghubungkan banyak budaya, sekaligus menjadi ujian nyali bagi mereka yang mencoba meraih kekayaan dari laut lepas.

| **Nama Spesies** | **Peringkat** | **Fungsi Ekologis** | **Deskripsi Singkat** | **Loot Ekonomi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kepiting Karang Runik** | Common | Detritivor terumbu | Kepiting kecil penghuni terumbu karang berukir rune alami. Cangkangnya memiliki pola menyerupai glyph akibat penyerapan mineral sihir dari karang. Ia memakan alga dan bangkai organisme laut di sekitar karang, membantu menjaga kebersihan ekosistem terumbu. Juga menjadi sumber makanan bagi ikan besar, burung pantai, dan suku pribumi pesisir. | Cangkang bercorak rune menjadi suvenir dan pernak-pernik magis murah (bisa dijadikan liontin pelindung bagi pelaut pemula). Di beberapa pasar, bubuk cangkang ini dijual sebagai bahan ramuan air (untuk membantu bernapas di bawah air singkat). |
| **Penyu Galeon** | Uncommon | Herbivora laut besar | Kura-kura laut raksasa dengan punggung datar lebar hingga beberapa meter – cukup besar untuk dinaiki 2-3 orang. Dijuluki “galeon” karena sering ditempeli teritip dan tanaman laut bak dek kapal. Memakan rumput laut di laguna dangkal. Ia berpindah pulau mengikuti musim bertelur, kadang dimanfaatkan bajak laut sebagai “kapal alami” lambat untuk menyamarkan barang selundupan (dengan mengikat barang di karapasnya). | Daging penyu menjadi sumber protein cadangan bagi pelaut (meski eksploitasi berlebihan dilarang di beberapa tempat). Karapasnya keras dan ringan, digunakan sebagai perisai sederhana atau kerajinan (hiasan dinding). Minyak dari lemak penyu dipakai sebagai minyak lampu tahan angin di kapal. Namun penyu sebesar ini jarang dibunuh, lebih sering dimanfaatkan hidup-hidup. |
| **Kerang Mutiara Abyssal** | Rare | Filter feeder palung dalam | Moluska bercangkang tebal berukuran sebesar meja, hidup berkelompok di dasar laut dekat sumber geotermal (palung abyssal). Mereka menyaring plankton dan partikel sihir dari air dalam. Dalam prosesnya, butiran pasir ber-mana yang masuk tertutup nacre menjadi **mutiara abyssal** indigo bercahaya. Peradaban bawah laut Thassalon memelihara kerang ini di ladang mutiara rahasia, menjadikannya komoditas dagang utama. | **Mutiara Abyssal** – salah satu barang mewah paling dicari. Digunakan sebagai mata uang antar-kapal, perhiasan kerajaan, hingga katalis sihir air tingkat tinggi. Cangkang kerang juga kuat dan berkilau, bahan dekorasi istana atau dijadikan cawan upacara. Daging kerang (otot aduktor) menjadi santapan lezat namun jarang dihidangkan ke permukaan. |
| **Leviathan Obscura** | Epic | Predator super-puncak laut | Istilah “leviathan” mencakup berbagai monster laut raksasa, misal: ular laut sepanjang >50m, cumi-cumi kolosal penghancur kapal, atau ikan mirip naga bernafas api biru. Mereka berada di puncak rantai makanan samudra, memangsa paus, hiu, bahkan satu sama lain. Biasanya menyendiri di laut lepas, muncul di sekitar kepulauan saat tertentu (sering pada Musim Pasang khusus). Migrasi dan aktivitas mereka mengatur populasi makhluk laut lebih kecil. Bagi pelaut, setiap perjumpaan dengan leviathan adalah ujian hidup-mati. | **Minyak Abyssal** – lemak leviathan diolah menjadi minyak lampu super terang dan awet terbakar di bawah air, sangat bernilai. Tulang dan giginya bisa sebesar tiang kapal; dijadikan konstruksi (rangka kapal, jembatan) atau diukir jadi totem pelindung kapal. Sisik atau kulit tebalnya digunakan untuk armor kapal atau bahan perisai anti-sihir. Organ dalam tertentu (jantung, mata) laku untuk penelitian magis, meski sulit diangkat utuh. Perburuan leviathan berisiko tinggi, biasanya hanya dilakukan jika satu terdampar atau terluka. |
| **Pulau Hidup Obscura** | Legendary | Simbiosis ekosistem mobile | Disebut pula Atollius, ini adalah organisme kolosal yang menyerupai pulau. Satu individu terdiri dari “tubuh induk” semacam kura-kura atau pari raksasa (ukuran bisa beberapa kilometer) yang bergerak lambat mengikuti arus laut, dan di punggungnya tumbuh ekosistem lengkap: tanah dangkal dengan tanaman, bahkan satwa kecil endemik. Pulau hidup sangat langka – hanya legenda pelaut yang menyatakan pernah mendarat di “pulau” yang tiba-tiba tenggelam atau berpindah tempat. Makhluk ini mungkin terbentuk dari symbiosis kuno di era Mana Hearth, menjadikannya peninggalan prasejarah hidup. | Tak ada loot yang realistis tanpa menghancurkan ekosistemnya. Namun, kadang pulau hidup menumpahkan “hadiah”: misal, pecahan karapas yang terkelupas terdampar ke pantai – materialnya keras dan mengandung serat organik, bisa dijadikan perisai atau genteng tahan gempa. Tumbuhan obat langka tumbuh di atas makhluk ini; bijinya yang hanyut diburu alkemis. Secara ekonomi, nilai terbesar pulau hidup adalah sebagai **objek wisata mistis** dan sumber inspirasi ilmu pengetahuan, ketimbang sumber material langsung. |

Ringkasan: Kepulauan Obscura merupakan **mozaiK ekologi maritim** yang sangat kaya dan berbahaya. Faunanya, dari mangrove hingga palung, membentuk rantai makanan unik dengan mana sebagai benang merah (misal karang runik memberi makan krustasea, diteruskan ke ikan dan leviathan). Manusia di wilayah ini hidup berdampingan secara oportunistik: memanen kekayaan laut sembari waspada pada amukannya. **Leviathan** sebagai ikon fauna Obscura menunjukkan dampak besar siklus alami terhadap ekonomi – migrasinya saja bisa mengerek harga komoditas global dan mengguncang industri pelayaran. Di sisi lain, fauna kecil seperti kepiting runik dan kerang mutiara menjadi tulang punggung **ekonomi lokal**: menyediakan mata pencaharian bagi nelayan, bahan barter di pasar pulau, dan koneksi dengan bangsa bawah laut Thassalon. Obscura juga berfungsi sebagai **hub perdagangan gelap** berbagai produk fauna: gading, cula, sisik, racun – semua bertemu di pasar bebas bajak laut. Hal ini menjadikan konservasi sulit ditegakkan; beberapa spesies mungkin terancam karena diburu tanpa aturan. Meski begitu, alam Obscura punya cara menyeimbangkan: badai Mana dan makhluk legenda (seperti pulau hidup) mengingatkan bahwa manusia bukan penguasa tunggal. Akhir kata, fauna di Obscura Archipelago mengajarkan pelajaran penting dalam worldbuilding ini: **kebebasan laut penuh risiko** – mereka memberi kekayaan bagi yang berani, namun menuntut penghormatan terhadap kekuatan alam yang tak terkontrol.