Kota-Kota Penting di Dunia Mana Hearth

Arkhaven (Valmoria)

Arkhaven adalah kota pasar kosmopolitan di benua Valmoria sekaligus ibu kota Mahkota Arkhani, dikenal sebagai pasar terbesar di dunia dengan pajak tinggi namun keamanan sangat ketat. Posisi sentral Valmoria membuat Arkhaven menjadi hub perdagangan antar-benua, meski kerajaan ini bergantung pada impor logam dan kayu dari luar. Arsitektur Arkhaven memadukan istana batu megah dan plaza perdagangan luas. Kota ini memiliki berbagai fasilitas yang dapat diakses pemain, antara lain:

Taverna Kompas Perunggu (Bar) – Kedai minum ramai di distrik pelabuhan tempat pelaut dan petualang berkumpul. Suasana hiruk pikuk penuh gosip perdagangan; secara gameplay, ini sumber rumor, tempat merekrut NPC pendamping, dan menerima quest kecil dari para pelaut.

Penginapan Griffin Emas (Hotel) – Penginapan mewah dekat plaza pusat yang sering disinggahi bangsawan dan saudagar kaya. Layanannya mahal namun aman dan nyaman. Bagi pemain, bermalam di sini memberikan rest bonus (pemulihan ekstra) dan kesempatan bertemu NPC berpengaruh atau mendapatkan quest elit.

Losmen Pelikan Tua (Motel) – Penginapan murah di daerah dockside yang sederhana untuk adventurer beranggaran rendah. Kamarnya sederhana dan kadang gaduh, namun di sinilah info “bawah tanah” mengalir. Social hub bagi petualang pemula; pemain bisa berbagi info dengan party lain atau menemukan quest berbahaya namun berbayar tinggi dari kontak bayangan.

Bengkel Baja Bronzebeard (Toko Senjata) – Tempa pandai besi terkenal yang dikelola seorang dwarf ahli dari Torrak. Menjual pedang Valmoria, perisai baja, hingga kapak tempa dwarf kualitas unggul. Pemain dapat membeli senjata umum hingga semi-langka di sini, melakukan upgrade equipment standar, atau menempa ulang senjata dengan biaya.

Galeri Arcana Arkhaven (Toko Sihir) – Toko sihir kosmopolitan yang menjual scroll, ramuan, dan jimat. Dikelola oleh Magisterium Arkhani, koleksi barangnya mencakup berbagai elemen – dari potion penyembuh hingga jimat pelindung. Ini tempat membeli item sihir level menengah, melakukan identifikasi artefak, dan kadang mendapatkan quest pencarian artefak.

Pasar Agung Arkhaven (Pasar Terbuka) – Bazaar luas di jantung kota tempat dijual segala kebutuhan: bahan makanan, perlengkapan adventuring, bahan sihir, hingga barang impor. Pasar ini menjadi patokan harga komoditas global. Bagi pemain, pasar adalah lokasi trading (jual beli item umum, amunisi, bahan craft) dan peluang menemukan item langka dari pedagang keliling (dengan skill tawar-menawar).

Butik Sutra Celestia (Toko Tenun) – Toko pakaian dan armor ringan yang menjual kain Valmoria dan sutra elf Sylveth. Pemain bisa membeli jubah, mantel, atau baju zirah ringan dengan estetika kosmopolitan di sini. Fungsi gameplay: meningkatkan penampilan karakter (kosmetik) atau mendapatkan armor beratribut resistensi kecil (misalnya jubah dengan sedikit resistensi sihir).

Kuil Helia (Rumah Sakit/Tempat Suci) – Tempat ibadah dewi matahari yang berfungsi sebagai rumah sakit kota. Para cleric di sini menawarkan penyembuhan luka berat, penyembuhan status (racun/kutukan) dengan donasi emas sesuai prinsip Equivalent Exchange. Secara sosial, kuil ini pusat penyembuhan sakral dan kadang memberikan quest suci (misal mengusir roh jahat lokal).

Balai Kota Arkhaven (Kantor Administrasi) – Pusat administrasi kerajaan yang mengurus perijinan dan hukum. Pemain mungkin ke sini untuk mengurus surat jalan (misal izin teleportasi antar-kota) atau melapor ke Magistrat jika terlibat masalah hukum. Juga lokasi quest politik, misalnya diminta menjadi kurir dokumen penting untuk Mahkota.

Guild Petualang Arkhaven (Guild Adventurer) – Kantor pusat Guild Petualang internasional di Valmoria, mengingat Arkhaven adalah kota terbesar. Di sini pemain dapat mengambil quest resmi sesuai rank (peringkat), meningkatkan pangkat guild, dan mengakses papan pengumuman quest tingkat tinggi. Banyak petualang Rank A ke atas mondar-mandir di guildhall ini; kesempatan berjejaring atau mendapat mentor.

Menara Magisterium – Menara sihir milik Magisterium Arkanum kerajaan yang menjulang di kompleks istana. Walau tidak bebas dimasuki, menara ini berperan dalam gameplay sebagai lokasi event cerita (misalnya audiensi dengan Archmage Istana) dan tempat belajar spell tingkat lanjut bila pemain mendapat rekomendasi. Menara ini juga mengendalikan beberapa portal teleportasi kecil untuk logistik istana.

Menara Teleportasi Mercatura – Menara teleport khusus yang dikelola Serikat Guild Mercatura (guild dagang Valmoria) di distrik perdagangan. Untuk biaya tinggi, pemain bisa memakai jaringan teleport ini untuk perjalanan kilat antar node kota besar (misal Arkhaven–Thal’Thass). Fungsi gameplay: fast travel berbayar dan quest pengantaran barang kilat.

Arena Colosseum Valoria – Arena pertarungan megah tempat diadakannya turnamen ksatria tahunan. Event turnamen musiman di sini mempertemukan jawara dari berbagai bangsa, memberikan hiburan rakyat dan hadiah besar. Pemain bisa ikut serta dalam turnamen (PvE atau PvP) untuk mendapat hadiah equipment epik atau sekadar bertaruh pada pertandingan sebagai mini-game.

Lapangan Pelatihan Garnisun – Barak dan lapangan militer Pengawal Mahkota Arkhani. Pemain dapat berlatih di sini melawan instruktur (NPC) untuk meningkatkan skill bertarung, atau ikut serta dalam simulasi pertempuran. Secara sosial, ini markas pasukan kota; kadang papan quest militer dipasang untuk mencari relawan (misal menangani bandit di luar kota).

Arcunea (Sylveth)

Arcunea adalah kota akademi sihir legendaris di benua hutan purba Sylveth. Uniknya, kota ini dibangun di atas kanopi pohon raksasa Sylveth, terhubung jembatan gantung dan platform ukiran alam. Arcunea berfungsi sebagai pusat pengetahuan magis dunia (pusat LORE), dengan akademi sihir terbesar dan perpustakaan kuno para elf. Pemerintahan dipegang oleh Dewan Arcunea (tetua elf, archdruid, fae) yang menjaga agar ilmu magis digunakan bijak dan hutan sakral terlindungi. Kota semi-isolasionis ini membuka diri hanya bagi yang mencari ilmu atau membawa niat baik, namun ekspor terkenal mereka mencakup ramuan dan artefak hutan berkualitas tinggi. Fasilitas penting bagi pemain di Arcunea meliputi:

Penginapan Akar Langit (Inn) – Satu-satunya penginapan utama untuk pendatang, terletak di pangkal pohon raksasa. Interiornya hangat dengan lampion flora dan ukiran kayu hidup. Di sini petualang disambut dengan ramuan the herbal elf. Fungsi: tempat beristirahat aman di Sylveth, berinteraksi dengan scholar NPC (misal peneliti mencari bodyguard untuk ekspedisi), dan mendapatkan info lokal tentang fenomena magis hutan.

Kedai Anggur Moonbloom (Bar) – Semacam bar/taverna kecil yang dikelola peri, menyajikan anggur bunga bulan yang manis. Tempat ini tenang, dipenuhi musik alam. Secara gameplay, tempat bersosialisasi dengan kaum elf/fae; pemain bisa memperoleh rumor quest unik (misal laporan makhluk hutan liar atau teka-teki kuno) dari percakapan ringan dengan penduduk setempat.

Tempa Daun Perak (Bengkel Senjata) – Bengkel pandai besi elf yang terletak di lubang pohon dengan tungku sihir dingin (tanpa api besar agar tak merusak hutan). Menawarkan pedang tipis steelwood (campuran logam dan serat pohon sakral), busur elf berukir rune, dan panah berujung perak yang ampuh melawan makhluk gelap. Kualitas senjata di sini langka dan ringan, menambah akurasi atau kecepatan serang, cocok untuk karakter agility.

Apotek Luminescence (Toko Ramuan) – Toko herbal dan ramuan yang dikelola duet druid dan alkemis. Berbagai potion tersedia: potion penyembuh kuat berbasis tumbuhan Sylveth, elixir penguat Mana dari embun pagi, hingga antidote racun hutan. Pemain bisa membeli ramuan tingkat menengah-tinggi di sini atau mengambil quest mengumpulkan herbal langka di hutan terdalam.

Pustaka Bintang Arcunea (Perpustakaan & Toko Sihir) – Perpustakaan agung berisi ribuan grimoires, scroll, dan catatan Lore. Beberapa scroll mantra dijual terbatas kepada mereka yang lulus uji etika. Fungsi gameplay: belajar mantra baru (skill sihir baru terbuka di sini), riset Lore (memecahkan teka-teki cerita), dan quest pencarian pengetahuan (misal mencari halaman hilang suatu grimoire kuno).

Menara Astral – Menara tertinggi di atas kanopi, berfungsi sebagai observatorium bintang dan pusat riset sihir ruang angkasa. Dijalankan oleh para archmage elf, menara ini memegang portal teleportasi Sylveth yang terhubung ke ley-line tertentu (terbatas untuk keperluan mendesak). Pemain mungkin diizinkan menggunakan portal ini dalam quest endgame atau belajar Astral Magic dari mentor di menara.

Hall of Arcane Trials (Arena Latihan) – Ruang latihan sihir berupa amfiteater terbuka di puncak pohon, dikelilingi barrier magis. Murid-murid berlatih duel sihir di sini. Pemain dapat mengikuti duel training (pertarungan friendly) melawan penyihir NPC untuk melatih skill sihir, atau ikut ujian sihir sebagai bagian dari quest (misal, ujian untuk mendapat izin mempelajari mantra tingkat tinggi).

Rumah Penyembuhan Everbloom (Rumah Sakit) – Klinik druidik dekat mata air suci, dikelola para healer elf. Penyembuhan di sini mengandalkan kombinasi mantra alam dan herbal. Selain menyembuhkan HP, mereka dapat menyembuhkan status abnormal dengan metode alami (tanpa biaya uang, tapi mungkin diminta sumbangan bibit tanaman langka). Sosial: pemain bisa membantu di klinik ini (quest mengobati penyakit magis di desa sekitar).

Menara Dewan Arcunea (Kantor Administrasi) – Struktur berupa rumah pohon raksasa tempat Dewan Sylveth bersidang. Dijaga ketat oleh golem pohon dan rune perlindungan. Pemain umumnya tidak bebas masuk kecuali terkait alur cerita utama (misal diutus sebagai duta Valmoria). Namun, terkadang Dewan memasang papan pengumuman berisi permintaan resmi (quest) seperti menangani pelanggar yang merusak hutan atau menyelidiki gangguan ley-line.

Pos Guild Petualang – Arcunea tidak memiliki guild petualang besar, namun terdapat pos kecil perwakilan Guild di dekat gerbang masuk kota (di pangkal pohon). Pos ini mengurus registrasi adventurer yang masuk Sylveth dan menampilkan beberapa quest lokal (misal escort penjelajah, memburu monster liar). Karena budaya elf protektif, quest di sini harus disetujui Dewan Druida, sehingga semua misi melibatkan pelestarian alam.

Hammerhold (Torrak)

Hammerhold adalah kota-benteng pertambangan terbesar di pegunungan tandus Torrak. Dikenal juga sebagai kota bawah gunung, Hammerhold dibangun menembus perut gunung dengan arsitektur megah namun fungsional: pilar batu raksasa menyangga aula bawah tanah, rel kereta tambang magis membentang di terowongan bawah kota. Kota ini merupakan markas Serikat Tambang Ghar-Karn, guild industri perang dan pertambangan logam langka yang memonopoli produksi peralatan berat dunia. Ekonomi Hammerhold berpusat pada penambangan mithril, peleburan baja rune, dan pandai besi ahli – tak heran industri pandai besinya memasok senjata dan armor bagi banyak kerajaan. Budaya dwarf di sini menjunjung tradisi wergild (tebusan kehormatan) dan duel, sehingga kehormatan pribadi dijaga ketat. Beberapa fasilitas penting untuk pemain di Hammerhold:

Taverna Helm Besi (Bar) – Tempat favorit para penambang dan prajurit dwarf melepas lelah. Terletak di balairung utama bawah tanah, taverna ini selalu riuh dengan nyanyian perjuangan dan bunyi dentingan gelas bir. Pemain yang mampir bisa mendengar kabar tambang (misal terowongan baru dibuka atau monster bawah tanah muncul) dan mendapat quest seperti membantu patroli tambang atau mencari penambang hilang.

Penginapan Gunung Gema (Inn) – Penginapan untuk pendatang yang diukir di dinding gua besar. Kamar-kamarnya berfurnitur batu dengan selimut bulu yak pegunungan. Meski sederhana, keamanannya tinggi (dilindungi rune alarm dwarf). Pemain dapat beristirahat di sini dengan tenang; efeknya pemulihan penuh. Interaksi sosial: bertemu pedagang keliling yang singgah (sumber quest dagang atau membeli barang unik dari pedagang tersebut).

Tempa Agung Hammerhold (Bengkel Senjata) – Pandai besi terbesar di kota, terletak di dekat lahar magma di perut gunung. Di sini para pandai besi legendaris Ghar-Karn menempa senjata dengan api abadi ley-magma. Equipment tier tinggi (Rare–Epic) tersedia terbatas: kapak perang rune, palu thunder, armor lempeng mithril. Pemain bisa memesan custom weapon (butuh material + biaya tinggi) atau menyaksikan proses tempa (bagian dari quest legenda senjata).

Lokakarya Rotech Ironsteam (Toko Magitek) – Bengkel teknologi rune dan mekanika dwarf. Menjual peralatan magitek: misalnya granat rune ledakan, perangkap mekanis, hingga anggota tubuh prostetik bertenaga mana. Fasilitas ini memungkinkan pemain membeli gadget unik untuk gameplay (misal bom peledak untuk buka jalan rahasia), atau mengambil quest uji coba alat baru (dengan imbalan item prototipe).

Depot Penambang (Toko Perlengkapan) – Toko serba ada khusus penjelajah bawah tanah. Menyediakan perlengkapan tambang: obor tahan lama, tali berkekuatan tinggi, peta gua lokal, hingga makanan awet dwarf. Pemain dapat membeli item utilitas di sini sebelum menjelajah dungeon gua. Fungsi gameplay: memastikan pemain siap (no darkness penalty, dsb) dan potensi quest “persiapan ekspedisi” dari pemilik toko.

Kuil Api Abadi (Tempat Suci & Rumah Sakit) – Kuil suci para pendeta pandai besi jauh di kedalaman Hammerhold, tempat api abadi ley-magma menyala terus. Pendeta di sini memberkati logam sebelum ditempa (meningkatkan kualitas senjata pemain jika melakukan ritual, semacam upgrade buff sementara). Selain itu, kuil ini juga punya peran penyembuhan unik: luka parah ditempa simbolis di altar batu (menggunakan sihir api untuk menutup luka), efektif menyembuhkan tetapi meninggalkan bekas luka runik. Kuil ini juga sumber quest spiritual: misal, menenangkan roh bumi yang terganggu pengeboran.

Balai Guild Ghar-Karn (Administrasi) – Aula dewan guild tempat para pemimpin klan dwarf bersidang. Pemain biasanya tidak masuk tanpa izin, namun mungkin datang saat quest diplomasi (misal mewakili kerajaan lain negosiasi harga logam). Balai ini juga memiliki papan pengumuman tambang yang menginformasikan perkembangan wilayah tambang baru atau perekrutan sukarelawan (quest) untuk ekspedisi penemuan mineral langka.

Guild Petualang Cabang Hammerhold – Terletak dekat gerbang luar benteng. Cabang guild ini aktif merekrut petualang untuk eskort karavan melintasi pegunungan atau membersihkan sarang monster di rute logistik. Pemain dapat mengambil quest dengan reward material tambang atau diskon di toko pandai besi jika sukses. Juga tersedia jasa penukar mineral: ore hasil loot dapat diuji kadar dan ditukar gold melalui guild ini.

Arena Wergild (Arena Duel) – Koloseum kecil berbentuk lingkaran di ruang terbuka gua. Di sinilah pertarungan duel kehormatan (wergild) dan turnamen gulat dwarf diadakan. Pemain bisa menonton untuk hiburan atau ikut serta dalam duel tantangan (1v1) melawan jawara lokal. Kemenangan meningkatkan reputasi di kalangan dwarf dan kadang dihadiahi senjata spesial buatan pandai besi sebagai penghargaan.

Lapangan Lempar Kapak – Area latihan prajurit dwarf di mana target-target kayu dipasang sepanjang terowongan. Pemain dapat melatih kemampuan melempar senjata atau sparring dengan prajurit dwarf. Terkadang, diadakan mini-game lomba lempar kapak di sini; memenangkan lomba bisa memberi hadiah unik (misal kapak dengan ukiran nama juara).

Seafir (Kepulauan Obscura)

Seafir adalah kota pelabuhan bebas paling tersohor di Kepulauan Obscura, beroperasi bak surga bajak laut. Terletak di sebuah pulau strategis, kota ini dikelola oleh Liga ShatterChain (konfederasi bajak laut) dan dipimpin oleh seorang “Gubernur” yang biasanya kapten bajak laut terkuat terpilih – misalnya Eleanor “Ironfin” saat ini. Seafir berfungsi sebagai pusat pasar gelap internasional: hampir segala barang ada di sini, mulai dari rempah eksotis, senjata magis selundupan, budak, hingga artefak terlarang dari Umbral. Arsitektur kota campur aduk: gudang kayu bobrok berdampingan dengan rumah dari lambung kapal bekas, dan menara meriam berkarat di penjuru pantai. Hukum formal nyaris tak ada – kebebasan dijunjung tinggi, namun penghianat dibalas dengan hukuman keras (dikenal dengan tradisi “Eksekusi Karnaval” di alun-alun). Bagi pemain, Seafir menawarkan fasilitas penuh risiko namun menggiurkan:

Tavern “Leviathan Mabuk” (Bar) – Kedai paling populer di dermaga, dinamai dari patung kepala monster laut di depan pintu. Suasananya gaduh 24 jam: bajak laut mabuk, pertengkaran spontan, musik shanty. Pemain dapat berbaur untuk mendapatkan rumor bajak laut, mencari kontak penyedia pekerjaan ilegal (mis. Quest bounty perompak saingan), atau menyewa tentara bayaran. Namun hati-hati, perkelahian bar bisa pecah kapan saja (kemungkinan encounter).

Rumah Bordil Siren Biru (Inn/Bordil) – Kombinasi penginapan dan rumah hiburan di gang belakang. Menyediakan kamar untuk bermalam dengan pelayanan tambahan “penghibur”. Secara gameplay, di sini pemain bisa rest (dengan biaya moderat) dan menerima buff moral singkat bila menggunakan jasa hiburan. Juga tempat informasi tersembunyi: pekerja di sini kadang memberikan info quest rahasia atau lokasi harta tersembunyi jika dibayar dan diperlakukan baik.

Tempa Karang Hitam (Bengkel Senjata) – Bengkel pandai besi dekat pelabuhan yang terlihat kumuh tapi selalu sibuk. Pandai besinya seorang orc dan manusia setengah mesin (prostetik), ahli memodifikasi senjata jarahan. Inventory toko ini unik: banyak senjata dari berbagai bangsa dijual second-hand, dari saber Orontes hingga pistol rune curian. Pemain dapat membeli senjata murah dengan kualitas acak (rng stat), atau meminta modifikasi senjata (misal pasang barrel meriam ke shotgun – meningkatkan power tapi risiko melintur).

Bazaar Mana – Area pasar sihir liar di Seafir. Bukan toko tunggal, melainkan lapak-lapak penyihir lepas yang menjual jasa kutukan, jimat pelindung bayaran, ramalan nasib kilat, dll. Bagi pemain, Bazaar Mana memungkinkan membeli spell scroll aneh, jimat kutukan (gunakan hati-hati), atau membayar penyihir liar untuk casting mantra tertentu (misal menghilangkan hujan sementara untuk pelayaran). Ini tempat ideal mencari item sihir gelap yang tak akan dijual di kota beradab – namun konsekuensinya bisa berupa kutukan atau reputasi buruk (Sanctum Aurora mengutuk tempat ini sebagai “pusat dosa”).

Pasar Gelap Seafir (Pasar Terbuka) – Jantung ekonomi Seafir. Pasar terbuka di tepi dermaga di mana kapal-kapal asing membongkar muatan ilegal. Pemain bisa menemukan barang apapun di sini: artefak Umbral terlarang, bahan racun eksotis, hingga map harta karun. Mekanik gameplay: sistem lelang rahasia – item langka dijual melalui lelang cepat, pemain perlu bersaing menawar atau mencuri informasi lebih dulu. Namun waspada, penipuan marak; membeli item bisa berujung barang palsu kecuali pemain teliti (menggunakan skill appraisal).

Menara Stormcaller – Menara batu di tepi pantai yang dihuni penyihir pemanggil badai yang disewa kota. Fungsinya menghalau badai besar agar kapal bisa keluar-masuk. Bagi pemain, menara ini terkait quest cuaca: misal membantu Stormcaller mengumpulkan komponen ritual atau menghadapi elemental air liar. Setelah quest, pemain bisa meminta layanan mengatur cuaca (berguna untuk pelayaran aman atau memancing event tertentu).

Balai Gubernur – Sebuah benteng kayu besar bekas markas kolonial yang kini menjadi kantor Gubernur Seafir. Di dalamnya ada ruang pertemuan kapten Liga ShatterChain. Pemain biasanya masuk ke sini dalam rangka alur cerita (mis. Negosiasi atas nama faksi lain, atau diadili karena melanggar kode bajak laut). Balai ini juga mencatat surat marque – pemain bisa mengurus izin resmi (atau suap) untuk menyerang kapal tertentu tanpa melanggar hukum bajak laut.

Arena Pasir Merah (Pit Fights) – Lubang pertarungan tersembunyi di bawah tanah, diterangi obor merah. Tempat ini menggelar tarung gladiator ilegal antar tahanan atau sukarelawan. Pemain dapat ikut serta dalam pertarungan arena melawan gelombang musuh untuk hadiah gold atau equipment. Semakin banyak kemenangan, reputasi “buas” pemain naik di kalangan kriminal. Tapi kalah parah bisa berujung cedera permanen (dalam lore; dalam game mungkin debuff sementara).

Dok dan Galangan Kapal – Fasilitas perbaikan kapal di pelabuhan. Pemain dengan kapal sendiri dapat melakukan repair di sini atau upgrade kapal (pasang meriam baru, lunas diperkuat rune, dll). Tersedia juga NPC kapten kapal yang bisa disewa untuk berlayar ke pulau lain. Kadang muncul quest papan di galangan: misal permintaan awak kapal untuk ekspedisi bahaya, atau membantu membangun kapal hantu dari kayu terkutuk.

Klinik Gigi Hiu (Rumah Sakit) – Klinik kecil milik bekas dokter kapal bernama “Doc Tooth”. Metode pengobatannya kasar tapi manjur: jahitan cepat, anggota tubuh palsu dengan mekanik sederhana, dan rum grog sebagai anestesi. Pemain dapat menyembuhkan luka di sini (lebih murah dari Sanctum tapi ada peluang efek samping, contoh: bekas luka unik +1 STR tapi -1 CHA). Juga tersedia layanan amputasi kutukan – jika pemain terkena item terkutuk, Doc Tooth bisa “memotong” koneksi kutukan dengan ritual voodoo (tidak semurah cleric kuil).

Sanctum Aurora (Myrion)

Sanctum Aurora adalah sebuah kota kuil suci yang terkenal sebagai pusat penyembuhan sakral dan benteng hukum anti-kegelapan. Terletak di superkontinen Myrion (tepat di perbatasan zona hutan Verdance dan awal padang Umbral), Sanctum Aurora berdiri sebagai lampu mercusuar harapan di tepian kegelapan. Kota ini dikelola oleh ordo suci Mana’s Guard dan Imam Besar Aurora – otoritas rohani yang melarang praktik sihir gelap dalam radius suci kota. Seluruh kawasan diberkahi mantra cahaya abadi: pada malam hari, langit di atas Aurora selalu terlihat fajar (aurora) yang menjadi asal nama kota. Secara sosial, Sanctum Aurora netral dan menerima peziarah dari berbagai bangsa yang mencari penyembuhan atau pencerahan, namun para kultis gelap dan pengguna necromancy dikejar tanpa ampun. Fasilitas di Sanctum Aurora umumnya bernuansa religius dan disiplin:

Auberge Sanctum (Penginapan Peziarah) – Penginapan sederhana yang dikelola biarawati. Menyediakan kamar bersih, makanan vegetarian, dan suasana tenang bagi peziarah dan petualang yang singgah. Tidak ada minuman keras di sini. Fungsi gameplay: tempat istirahat tanpa biaya mahal (donasi sukarela), yang memberikan buff berkat kecil (+resistensi gelap selama 1 hari in-game). Namun, ada aturan ketat (tidak boleh ribut atau bawa barang terkutuk; pelanggaran bisa diusir).

Armori Cahaya Fajar (Toko Senjata) – Bengkel persenjataan milik ordo paladin Aurora. Hanya buka bagi mereka yang dipercaya. Menjual senjata dan zirah diberkati: pedang berlapis perak, panah suci, perisai dengan rune cahaya. Item di sini ampuh melawan undead dan demon (bonus damage), namun stoknya terbatas dan harga tinggi. Pemain bisa membeli perlengkapan anti-iblis atau meminta pemberkatan pada senjata miliknya (memberi atribut holy sementara).

Galeri Relik Aurora (Toko Sihir/Relik) – Toko khusus yang menjual benda-benda suci: rosario, air suci, jimat perlindungan, hingga scroll mantra terang. Banyak barang di sini berkategori konsumable yang membantu menghadapi kegelapan (misal botol air suci untuk melukai zombie). Secara sosial, toko ini dijaga seorang inquisitor yang akan menguji niat pembeli; jika pemain terdeteksi memiliki aura gelap, ia mungkin menolak melayani atau memicu quest pertobatan.

Alun-Alun Ziarah (Pasar Terbuka) – Area pasar kecil di sekitar alun-alun kuil. Pedagang di sini menjual kebutuhan peziarah: buah segar, roti, ramuan penyembuh sederhana, kitab doa, dan cinderamata (misal kristal cahaya, lilin rune). Pemain dapat berbelanja item konsumsi biasa di sini. Juga, tiap pekan diadakan pasar amal di mana item langka (disumbang bangsawan) dilelang untuk dana kemanusiaan – kesempatan pemain mendapatkan item bagus sambil berdonasi.

Katedral Aurora – Kuil pusat megah dengan jendela kaca patri bergambar dewi fajar. Inilah jantung kota: ritual penyembuhan massal dan pemberkatan dilakukan saban hari. Pemain dapat meminta penyembuhan tingkat tinggi di sini (menghilangkan kutukan kelas berat, menyembuhkan penyakit langka) biasanya dengan syarat quest (misal mengumpulkan ramuan khusus) ketimbang gold. Katedral juga pusat quest suci: papan Inkuisisi memajang daftar buronan kultis gelap atau permohonan bantuan penduduk untuk mengusir hantu, yang bisa diambil pemain.

Menara Aurora (Mercusuar Sihir) – Sebuah menara tinggi di tepi kota yang memancarkan cahaya suci menembus langit. Menara ini memiliki kristal besar berisi Mana cahaya di puncaknya, berfungsi sebagai mercusuar bagi musafir dan alarm jika ada serangan kegelapan. Bagi gameplay, menara ini terlibat dalam event dunia (misal saat flare Mana gelap terjadi, pemain mungkin dilibatkan mempertahankan menara agar cahayanya tidak padam). Juga, menara ini satu-satunya tempat di kota dengan portal teleport darurat terkalibrasi ke kota terang lain (sekali lagi, hanya dipakai skenario krisis).

Aula Konsistorium (Administrasi) – Gedung administrasi ordo yang bersebelahan dengan katedral. Di sinilah para petinggi ordo dan Imam Besar bermusyawarah. Pemain mungkin diundang ke sini jika reputasi terang mereka tinggi, untuk audiensi atau briefing misi suci tingkat tinggi (plot utama). Dari sisi fitur, Aula ini juga tempat mengubah status pemain menjadi anggota kehormatan ordo (jika menyelesaikan quest khusus, mendapat gelar Paladin Honorary yang memberi diskon di fasilitas Sanctum).

Lapangan Latihan Inkuisitor – Halaman belakang katedral yang difungsikan sebagai tempat latihan para paladin dan inquisitor. Pemain bisa berlatih teknik pertarungan anti-sihir di sini, dilatih oleh kapten Templar. Latihan meliputi cara melumpuhkan mage gelap, resistensi mental, dsb. Hasil: peningkatan kecil status resistensi sihir gelap atau membuka skill spesifik (misal Holy Counterspell). Juga area ini terkadang jadi arena uji coba – misal pemain dicurigai, bisa ditantang duel oleh inquisitor untuk membuktikan dirinya bebas korupsi gelap.

Thal’Thass (Thassalon)

Thal’Thass adalah ibu kota konfederasi bawah laut Thassalon, berupa kota kubah raksasa di dasar samudra. Seluruh kota terlindung di bawah kubah kaca-mana yang menahan tekanan air dan menyediakan udara bagi tamu bangsa darat. Thal’Thass terletak di palung laut terdalam Obscura; di sinilah bangsa merfolk, undine, dan naga laut cendekia hidup berdampingan dalam sebuah peradaban maju terisolasi. Kota ini makmur dari sumber daya abyssal – mutiara raksasa, kristal abyssal, dan relik kuno dasar laut – serta menjalin perdagangan rahasia dengan permukaan menggunakan jalur teleportasi bawah laut milik mereka. Fitur unik Thal’Thass adalah menara teleportasi yang dapat mengirim delegasi langsung ke permukaan di titik tertentu; layanan premium ini ditukar dengan konsesi dagang dari kerajaan permukaan. Bagi pemain, mengunjungi Thal’Thass memberikan pengalaman eksotis sekaligus tantangan (misal butuh ramuan nafas air atau sihir transformasi untuk bebas bergerak). Fasilitas yang dapat diakses antara lain:

Taverna Pundi Mutiara (Bar) – Pub bawah laut populer di dalam ruang berisi gelembung udara besar. Dihadiri pelaut undine, prajurit merfolk, dan pedagang permukaan yang diundang khusus. Menu minumannya unik (anggur rumput laut fermentasi). Pemain dapat bersosialisasi di sini untuk mendapat informasi bawah laut (misal lokasi harta karun kapal karam) atau tawaran quest monster laut dari nelayan setempat (contoh: menumpas hiu raksasa pengganggu).

Penginapan Gelembung (Inn) – Kompleks penginapan berisi “kamar gelembung” berudara bagi tamu bangsa darat. Fasilitasnya nyaman dengan pemandangan panorama bawah laut melalui dinding kaca. Pemain non-amfibi bisa bermalam aman di sini. Secara gameplay, biaya penginapan mahal, tapi diperlukan agar karakter tanpa skill nafas air dapat memulihkan diri tanpa kehabisan napas. Juga memungkinkan interaksi dengan duta besar Thassalon atau NPC penting lain yang sering menempati suite di sini (sumber quest diplomatik).

Tempa Gelombang (Bengkel Senjata) – Bengkel pandai besi Thal’Thass yang menggunakan tungku vulkanik dasar laut. Dioperasikan oleh pandai besi ikan hiu dan kurcaci air, mereka menempa logam khusus anti-karat dicampur sisik naga laut. Menjual persenjataan khas bawah air: trident, tombak, pedang pendek dengan mesin pendorong air, panah panah yang bisa meluncur di air. Kualitas senjata di sini unggul untuk pertarungan bawah air (tidak ada penalti di air), dan beberapa bahkan diberkati abyssal memberi bonus serangan terhadap makhluk laut buas. Pemain bisa membeli atau upgrade senjata agar optimal di lingkungan air.

Pasar Thalassal (Pasar Terbuka) – Pasar pusat kota di ruang kubah kedua. Di sini dijual hasil bumi laut: mutiara berbagai warna (mata uang lokal dan material sihir), karang hidup, bahan alkimia dari ganggang, makanan laut eksotis, serta kerajinan cangkang. Pemain dapat menukar resource laut yang dikumpulkan dengan gear atau gold. Juga ada pedagang gelap yang menjual artefak abyssal (misal jantung laut raksasa) yang bisa memicu quest kutukan jika dibeli sembarangan.

Toko Kristal Abyssal (Toko Sihir) – Toko sihir yang khusus menjual kristal dan permata ber-mana yang diambil dari dasar palung. Kristal ini mengandung energi magis tinggi – beberapa digunakan sebagai komponen enchantment atau bahan upgrade equipment tingkat Legendary. Pemain bisa membeli komponen enchant untuk dibawa ke crafter, atau langsung membeli jimat abyssal (contoh: kalung mutiara abisal yang meningkatkan kapasitas Mana). Namun, barang terlalu kuat memerlukan reputasi baik dengan Thassalon untuk membelinya.

Menara Teleportasi Thal’Thass – Fasilitas terpenting kota: sebuah menara di pusat kubah dengan portal teleportasi canggih. Portal ini terhubung ke mercusuar terpencil di permukaan, memungkinkan perjalanan kilat. Gameplay: setelah menyelesaikan quest kepercayaan dengan petinggi Thassalon, pemain bisa unlock teleport Thal’Thass <-> Permukaan, sangat berguna untuk perjalanan antar benua. Juga, menara ini adalah lokasi quest diplomatik: misalnya, mempertahankan portal dari sabotase pihak ketiga.

Aula Konklaf Thassalon (Administrasi) – Pusat pemerintahan konfederasi bawah laut, berisi perwakilan dari berbagai kota bawah laut lain. Bagi pemain, aula ini terkait quest politik (menjadi utusan permukaan di dewan) atau menyimak misi bounty resmi: dewan kadang mengumumkan ancaman laut (contoh: Kraken) dan menawarkan hadiah besar bagi yang bisa menumpasnya.

Kuil Arus Dalam (Rumah Sakit/Tempat Suci) – Tempat ibadah dan penyembuhan, didedikasikan pada dewi laut dalam. Para pendeta air di sini mampu menyembuhkan cedera fisik maupun “penyakit tekanan” (decompression sickness) dengan ritual gelembung. Pemain bisa memulihkan HP dan status di sini. Uniknya, kuil ini juga menawarkan transfigurasi aquatic sementara: ritual mengubah pemain menjadi bentuk semi-ikan selama beberapa jam, meningkatkan mobilitas di air (quest atau eksplorasi tertentu mungkin memerlukannya).

Arena Gelanggang Trisula (Arena) – Kolam arena di mana prajurit merfolk berlatih duel. Pertarungan disaksikan publik dari luar kubah transparan. Pemain dapat berpartisipasi dalam turnamen trisula di air, menguji kemampuan bertarung 3-dimensi melawan petarung lokal. Menang akan memberikan reputasi tinggi di kalangan Thassalon dan hadiah seperti Mutiara Abyssal atau senjata upacara.

Sistem Tier Kelangkaan Peralatan

Dalam dunia Mana Hearth, equipment (perlengkapan senjata/zirah) dikategorikan menurut tingkatan kelangkaan (rarity). Tingkatan ini mencerminkan seberapa kuat bonus yang diberikan item tersebut terhadap karakter, serta seberapa istimewa status pemiliknya di mata dunia. Semakin tinggi tier, semakin besar peningkatan atribut fisik/magis, resistensi elemen, dan penguatan mana yang diberikan, namun semakin langka pula itemnya. Berikut tingkatan rarity dari yang terendah hingga tertinggi, lengkap dengan dampaknya dan contoh itemnya:

Common (Umum)

Deskripsi: Item Common adalah peralatan standar yang mudah diperoleh di mana-mana. Kualitas dan bahan pembuatannya biasa saja – contohnya pedang besi, baju kulit, tongkat kayu sederhana. Equipment Common umumnya tidak memiliki enchantment atau efek magis apapun. Dampaknya pada karakter minimal: memberikan status dasar (serangan/pertahanan normal) tanpa bonus tambahan. Tier ini cocok untuk petualang pemula; secara lore, hampir setiap prajurit milisi atau bandit rendahan menggunakan perlengkapan common.

Dampak Power Scaling: Karena tidak ada bonus spesial, item Common hanya memastikan karakter dapat bertarung dengan kapasitas normal. Misalnya, pedang baja biasa memberi damage fisik standar tergantung kekuatan karakter, dan jubah kain biasa hanya memberi armor ringan. Karakter dengan gear Common sepenuhnya mengandalkan skill pribadi, bukan bantuan gear. Dalam status sosial, pembawaan equipment umum tidak membuat karakter menonjol – mereka terlihat “satu dari banyak”, sehingga NPC cenderung memperlakukan pemiliknya tanpa keistimewaan.

Contoh Item:

Pedang Infanteri Valmoria – Pedang baja polos buatan massal pandai besi Valmoria. Banyak digunakan prajurit manusia biasa. Asal: bengkel manusia, kualitas memadai tapi tidak istimewa.

Busur Berburu Sylveth – Busur kayu yang dibuat elf muda untuk latihan, tanpa ukiran rune. Akurasi dan tarikannya standar. Asal: pengrajin elf pemula, umum dipakai pemburu hewan kecil.

Kapak Batu Orc – Kapak sederhana dengan kepala batu tajam dan gagang kayu. Dibuat suku orc di pedalaman, kekuatannya seadanya. Asal: tribal, melambangkan teknologi dasar tanpa sentuhan magis.

Uncommon (Tidak Lazim)

Deskripsi: Item Uncommon merupakan perlengkapan di atas standar, sering kali buatan ahli atau memakai bahan yang sedikit lebih langka. Contohnya senjata baja berukir sederhana, armor dengan lapisan perunggu, atau tongkat sihir dasar bertatah kristal kecil. Biasanya ada bonus minor pada atribut: +1~+3 attack atau defense, atau efek kecil seperti peningkatan ketahanan cuaca. Sumber item Uncommon sering dari bengkel spesialis atau suku tertentu yang terkenal tangguh. Misal, pandai besi dwarf menghasilkan senjata Uncommon secara rutin karena keahlian mereka. Item Uncommon masih cukup banyak beredar, tapi tidak semua orang punya – pemiliknya mulai terlihat di atas rata-rata.

Dampak Power Scaling: Gear Uncommon memberi keunggulan kompetitif bagi karakter. Secara fisik, senjata Uncommon lebih tajam atau kuat (meningkatkan damage sedikit di atas normal). Armor Uncommon mungkin lebih tahan (menambah pertahanan beberapa poin). Beberapa item Uncommon juga bisa memiliki slot magis kecil – misal jubah dengan enchant minor resistance (menambah resistensi elemen 5%). Pengguna perlengkapan Uncommon biasanya dapat mengalahkan musuh bersenjata common dengan agak lebih mudah karena output dan durabilitas alatnya unggul. Dalam dunia, membawa item Uncommon memberikan prestise kecil: NPC pedagang atau kolektor akan menyadari kualitasnya dan mungkin menawar, sementara prajurit atau rekan menaruh hormat atas investasi gear si karakter.

Contoh Item:

Kapak Besi Ironblood – Kapak buatan klan dwarf Ironblood. Dibuat dari besi Torrak berkualitas tinggi dengan sedikit campuran rune kekuatan dasar. Damage lebih tinggi dari kapak biasa. Asal: pandai besi dwarf, reputasi tangguh (umum bagi serdadu dwarf, tapi dianggap bagus oleh manusia).

Perisai Kulit Rune – Perisai ringan dari kulit tebal Orontes yang dipasangi rune perlindungan sederhana oleh shaman lokal. Memberikan pertahanan fisik plus sedikit resistensi sihir. Asal: artisan suku sungai, memadukan kerajinan tradisional dengan sentuhan magis kecil.

Tongkat Magang Arcunea – Tongkat kayu ek dililit benang emas dengan kristal kecil di ujung, diberikan pada lulusan akademi Arcunea tingkat dasar. Meningkatkan fokus sihir pemula (+sedikit output sihir). Asal: Akademi Arcunea, umumnya dimiliki penyihir Rank C baru.

Rare (Langka)

Deskripsi: Item Rare adalah perlengkapan berkualitas tinggi dan mulai mengandung sihir signifikan. Bahan pembuatnya biasanya langka atau proses pembuatannya melibatkan ritual khusus. Ada yang merupakan relik budaya – misal pedang pusaka elf, atau tombak dengan tulang naga air Orontes. Bonus statusnya terasa jelas: senjata Rare bisa +5~+10 damage dibanding standar, kadang dengan efek elemen (misal pedang api memberi damage api tambahan). Armor Rare lebih kuat dan ringan, mungkin memberikan resistensi elemen lumayan (misal jubah rare memberi +20% resistensi petir). Item Rare juga sering bernama khusus karena keunikannya. Hanya petualang berpengalaman (Rank B ke atas) yang lazim memiliki gear ini; di dunia, item Rare cukup dihargai dan sering jadi incaran kolektor atau quest khusus.

Dampak Power Scaling: Memakai gear Rare meningkatkan kemampuan bertarung karakter secara signifikan. Secara fisik, damage serangan bertambah besar dan konsisten; secara magis, gear Rare bisa mempercepat casting atau memperkuat mantra. Contohnya, busur rare elf dapat melesatkan panah lebih jauh dan akurat berkat sihir angin di ukirannya. Gear Rare sering memiliki efek tambahan: pedang berelemen dapat menimbulkan efek terbakar atau beku pada musuh, armor rare mungkin otomatis menyesuaikan suhu tubuh pemakai di lingkungan ekstrem. Dalam hal status karakter, pemilik item Rare mulai dipandang sebagai elite: misalnya, ksatria dengan pedang rare “bersinar” akan disegani di medan perang, dan musuh lemah mungkin gentar. Namun, perhatian berlebih juga datang – bandit elit atau faksi jahat bisa mengincar item Rare milik pemain.

Contoh Item:

Bilah Bulan Perak – Sebuah pedang panjang elf yang ditempa dengan perak mithril di bawah cahaya bulan purnama. Bilahnya terukir mantra Sylvan, memberikan efek serangan cahaya bulan (bonus damage vs makhluk gelap) dan +5 ketajaman dibanding pedang baja biasa. Asal: Relik Elf Sylveth, biasanya diwariskan melalui generasi ranger hutan.

Tombak Naga Air Aurum – Tombak bermata tiga (trident) yang ujungnya ditempa dari taring naga air yang dijinakkan di Orontes. Senjata ini terisi sihir air, mampu mengeluarkan gelombang kejut air saat menusuk (+damage area kecil dan bisa menjatuhkan musuh). Asal: Kerajaan Delta Aurum Orontes, hadiah dari Pharao kepada jenderal atas jasanya mengatur banjir.

Perisai Golem Basalt – Perisai Rare buatan pandai besi Torrak dari batu basalt yang dihidupkan sejenak sebagai golem saat ditempa. Sangat keras (+pertahanan tinggi) dan memiliki kemampuan pasif Stone Aegis (sesekali memblok otomatis serangan mematikan). Asal: Bengkel Ghar-Karn, membutuhkan inti elemental bumi untuk membuatnya, jadi terbatas jumlahnya.

Epic (Epik)

Deskripsi: Item Epic adalah artefak heroik yang kekuatannya mendekati legenda. Sangat jarang, sering kali hanya didapat sebagai reward quest besar atau warisan tokoh terkenal. Item Epic memiliki enchantment multi-layer: contohnya sebuah armor epik bisa meningkatkan pertahanan fisik tinggi, +resistensi banyak elemen, plus efek khusus seperti regenerasi HP perlahan. Senjata Epik mungkin memberikan +15 atau lebih serangan, bonus kritikal, dan kemampuan aktif (misal pedang mengeluarkan gelombang blade setiap beberapa hit). Gear Epik biasanya terikat cerita: setiap satu ada sejarahnya. Dari sisi kelangkaan, item Epic jumlahnya terbatas di dunia dan tidak “dijual” di toko biasa; menemukannya bisa melibatkan perjalanan antar benua atau mengalahkan boss dungeon tinggi. Pemilik item Epik umumnya petualang Rank A/S atau figure penting (kepala guild, champion kerajaan).

Dampak Power Scaling: Memiliki gear Epic dapat mengubah seorang pejuang kuat menjadi sangat kuat. Secara statistik, peningkatan yang diberikannya mampu membuat karakter menghadapi ancaman level nasional. Misal, palu epik Thunderfury memungkinkan seorang warrior melawan naga dewasa sendirian karena setiap ayunannya mengeluarkan petir yang melumpuhkan musuh. Efek dari item epik kadang mengubah gameplay: contohnya jubah epik mungkin memberikan kemampuan terbang sementara berkat sayap magic, atau cincin epik bisa memberi mana tak terbatas selama beberapa detik. Namun, peraturan Equivalent Exchange masih berlaku – item sekuat ini sering butuh sinkronisasi dengan pemilik (hanya yang worthy atau memenuhi syarat bisa mengeluarkan potensi penuhnya). Dalam hal status, pemilik gear Epik hampir dipandang sebagai legenda hidup di komunitasnya. NPC ramah mungkin kagum dan menghormati, sedangkan faksi jahat bisa gentar atau makin mengincar. Reputasi karakter meningkat global: namanya mulai dikenal seantero benua, sering disebut dalam rumor tavern.

Contoh Item:

Palu Rune-Besi Ghar-Karn – Palu perang besar buatan grandmaster dwarf di Hammerhold, ditempa dari besi bintang yang diukir 100 rune perang. Setiap ayunan palu ini memancarkan gelombang kejut berapi (AoE damage), dan palu-nya sendiri hampir tak bisa dihancurkan. Bonus: +15 serangan, +strength pemakai, kemampuan aktif Earthshatter (menghentak tanah menciptakan gempa kecil). Asal: Tempa Legendaris Torrak, konon hanya pandai besi bergelar Khaladun (master) yang bisa membuatnya – simbol kehormatan dwarf.

Busur Sylvanheart – Busur panjang epik yang dibuat dari cabang inti World Tree Sylveth. Terinfus sihir roh hutan, busur ini bisa menembakkan panah cahaya tanpa anak panah fisik. Setiap tembakan mencari target sendiri (homing) dan dapat menembus pertahanan magis. Memberi bonus besar pada ketepatan dan kekuatan tembakan, serta kemampuan Spirit Shot (panah akan berubah jadi roh serigala yang menyerang musuh kedua). Asal: Relik Elf Purba, dahulu digunakan oleh pahlawan elf melawan penjajah Umbral, kini muncul kembali saat hutan dalam bahaya.

Kerudung Umbral – Jubah hitam legam yang dikutuk dari padang Umbral Wastes. Item epik ini memberikan pemakainya kemampuan menghilang di kegelapan (stealth tinggi) dan kebal dari serangan bayangan. Sebagai trade-off, jubah ini perlahan mengikis sanity pemakai (efek lore, bisa berupa debuff minor). Bonus status: +agility besar, +resist gelap 50%, kemampuan pasif Shadow Meld. Asal: Artefak Epik Kultus Umbral, sering berpindah tangan di dunia kriminal Obscura. Pemakai jubah ini ditakuti sekaligus diburu Inkuisisi Aurora.

Legendary (Legendaris)

Deskripsi: Item Legendary adalah mahakarya artefak kelas dunia yang namanya dikenal luas dalam lagu dan catatan sejarah. Setiap item legendary biasanya unik – hanya ada satu di dunia. Kekuatan dan bonusnya berada di puncak piramida: efeknya bisa mengubah alur peperangan atau nasib sebuah negeri. Contoh, pedang legendary bisa memberikan +30 attack, +50% penetrasi armor, dan memanggil naga api ketika diayunkan. Armor legendary mungkin membuat pemakainya nyaris kebal senjata biasa dan secara konstan memulihkan Mana. Item legendary hampir selalu memiliki kemampuan khusus yang sangat kuat (ultimate skill), misalnya cincin legendary yang dapat mengontrol cuaca regional atau tongkat yang bisa membendung sungai. Karena saking kuat dan langkanya, item Legendary sering menjadi plot device dunia: perebutan antar-kerajaan, objek perang, atau inti quest epik. Hanya segelintir individu (Pahlawan Terpilih, Raja legendaris, archmage terkuat) yang pernah memegang item ini, dan kemunculan satu saja akan mengurangi kemungkinan kemunculan artefak serupa – dunia seakan “hanya mengizinkan” sedikit legenda bersamaan.

Dampak Power Scaling: Pemilik gear Legendary berada di level nyaris tak tertandingi. Dalam sistem game, karakter dengan senjata legendary bisa melampaui batas level damagenya, atau mendapatkan skill eksklusif yang tidak bisa dipelajari dengan cara lain. Misal, seorang pendekar dengan pedang legenda Eclipse mampu membelah gunung kecil dalam satu tebasan (damage area luar biasa), atau mage dengan staf legenda bisa menyihir meteor turun tanpa kehabisan Mana. Efek equipment Legendary kadang melanggar aturan normal: contohnya, armor legendaris mungkin memberi imunitas total terhadap satu elemen (misal pemakai sama sekali tak mempan api tingkat apapun) – sesuatu yang mustahil dicapai dengan gear di bawahnya. Tentu saja, ini bisa mengganggu keseimbangan jika banyak yang memilikinya; namun sesuai lore Mana Hearth, legendary benar-benar langka dan duniawi unik. Status pemilik pun langsung meroket: seorang petualang biasa yang berhasil menarik pedang legendaris dari batu bisa diakui sebagai Pahlawan Dunia. Kerajaan akan mengajak bersekutu, musuh gentar atau berusaha mengincar melalui jalan licik. Secara sosial, karakter ber-gear Legendary hampir dipandang setengah dewa – misalnya ksatria dengan Pedang Raja Purba otomatis diakui sebagai pewaris tahta legendaris. Namun beban tanggung jawab juga besar; kadang gear legendary “memilih” tuannya dan menuntut sifat atau pengorbanan tertentu.

Contoh Item:

Pedang Cahaya Arkhani – Pedang panjang legendaris milik pendiri dinasti Arkhani. Ditempa oleh gabungan pandai besi dwarf dan penyihir Valmoria berabad lalu, pedang ini memancarkan aura emas. Kemampuan: Sovereign’s Wrath – dapat mengeluarkan gelombang cahaya luas yang melumpuhkan pasukan musuh se medan perang. Status: +30 serangan, meningkatkan karisma dan moral pasukan di sekitar pemakai. Asal: Harta Kerajaan Valmoria, disimpan di Arkhaven sebagai simbol kekuasaan. Hanya pewaris sah yang dapat mengaktifkan kekuatan penuh pedang ini.

Mahkota Aurum – Mahkota legenda dari Kekaisaran Aurum (Orontes) yang konon ditenun dari sinar matahari dan emas murni oleh dewa sungai. Bukan sekadar simbol, mahkota ini memberi kemampuan mengendalikan aliran air dalam skala besar – pemakainya bisa mempercepat atau menahan banjir tahunan sesuka hati. Juga memberikan +50% kekuatan sihir air dan perlindungan ilahi (pemakai tidak bisa tenggelam atau diracun). Asal: Relik Kerajaan Sungai Orontes, hanya dipakai oleh Pharao. Hilangnya mahkota ini bisa memecah belah Orontes karena legitimasi raja berasal dari artefak ini.

Taring Leviathan – Tombak legendaris yang ujungnya dibuat dari tanduk Leviathan raksasa. Setiap lemparan tombak ini berubah menjadi naga air spectral yang menyapu armada laut musuh. Damage fisik dan airnya luar biasa, mampu membelah kapal. Di darat, tombak ini tetap mematikan, bisa menimbulkan gempa lokal saat dihunjamkan. Asal: Liga ShatterChain, dikatakan Kapten legendaris pertama liga mendapatkannya setelah duel maut dengan Leviathan. Kini dijaga tersembunyi karena kekuatan destruktifnya bisa mengancam jalur laut global.

Topeng Wajah Terkoyak – Artefak jahat legendaris berupa topeng rusak yang dikaitkan dengan Chaos Wajah Terkoyak, entitas planar penghancur. Topeng ini memberikan pemakainya kekuatan Tier-10 sementara – seperti membuka portal chaos dan kendali monster abyssal – namun dengan harga mengerikan: perlahan menghapus identitas dan kewarasan pemakai (mereka benar-benar menjadi “Wajah Terkoyak”). Asal: Padang Umbral Wastes, konon tercipta dari residu entropi ribuan ritual gelap. Item ini lebih sering dianggap objek endgame boss ketimbang gear untuk digunakan, karena mewakili kekuatan apocalypse.

Mythic (Mitos)

Deskripsi: Tier Mythic berada di atas Legendary, sering dianggap kategori khusus untuk benda-benda semi-dewa atau entitas yang dijadikan perlengkapan. Sebenarnya hampir tak ada item buatan di tier ini – kebanyakan adalah artefak kosmik atau objek kuno dari zaman mitos yang kekuatannya melampaui akal. Contohnya Fragmen Mana Hearth (pecahan inti dunia Mana Hearth) yang memancarkan energi tak terbatas, atau Sampoerna Naga Void (sehelai sisik dari Naga Void Purba) yang bisa dijadikan zirah melindungi seluruh benteng. Tier Mythic sulit didefinisikan dalam angka; sering digambarkan dalam lore sebagai “tak tertandingi kecuali oleh kekuatan Mythic lain”. Hanya entitas legendaris kelas dewa, Pahlawan Terpilih legendaris, atau kombinasi faksi seluruh dunia yang bisa mengendalikan artefak Mythic. Bahkan manusia biasa yang menyentuhnya bisa binasa jika tidak terkenan. Item Mythic kerap menjadi inti plot akhir: misal, perang besar pecah memperebutkan artefak ini, atau item ini diperlukan untuk mengalahkan ancaman final.

Dampak Power Scaling: Dalam konteks game, Mythic tier nyaris tidak diperuntukkan bagi penggunaan rutin. Kekuasaannya game-breaking: bisa melanggar semua aturan Equivalent Exchange, fisika, maupun sihir biasa. Sebagai contoh, Fragmen Mana Hearth dapat memberi pemiliknya mana tanpa batas dan kemampuan memanipulasi ley-line global (efeknya bisa mengubah cuaca seluruh benua atau memunculkan gempa magic sesuka hati). Kalau digunakan karakter player, mungkin dibatasi event sementara (mode dewa) karena permanen bisa merusak keseimbangan. Gear Mythic bisa membuat karakter membengkokkan hukum alam: misal, memakai Mythic armor bisa membuat waktu di sekitar pemakai melambat, atau senjata Mythic bisa membunuh makhluk abadi. Dari sisi naratif, siapapun yang memegang artefak Mythic otomatis menjadi tokoh sentral dunia – baik dilihat sebagai mesias penyelamat maupun ancaman besar yang disegani semua faksi. Jika Legendary sudah setengah dewa, Mythic benar-benar level dewa dalam implikasi. Harapannya dalam dunia fair Mana Hearth, artefak Mythic dijaga keseimbangan oleh takdir: biasanya muncul hanya saat krisis apokaliptik dan menghilang/lenyap setelah digunakan menyelamatkan dunia.

Contoh Item:

Fragmen Mana Hearth – Sebongkah kristal bercahaya biru yang jatuh dari inti planet. Energinya begitu masif sehingga mendekat saja bisa membuat orang kebanjiran mana. Jika difokuskan, fragmen ini bisa mengganti kebutuhan semua bahan sihir (jadi sumber energi absolut). Pemiliknya dapat melakukan ritual sihir skala global sendirian. Asal: Kosmik, terbentuk saat Mana Hearth sempat retak di era purba. Digunakan sekali oleh para archmage kuno untuk menstabilkan planet, lalu disegel. Kemunculannya kembali akan menjadi event dunia (misal flare mana besar memuntahkannya ke permukaan).

Kitab Omega Umbral – Sebuah grimoire Mythic berisi seluruh mantra tabu Chaos. Membaca satu halaman saja bisa mewujudkan makhluk kegelapan raksasa atau menjatuhkan hujan darah se benua. Kitab ini diyakini tersambung langsung dengan dimensi chaos Umbral, sehingga pemiliknya dapat menarik kekuatan tanpa batas dari sana. Tentu risikonya juga besar: entropi tak terbendung akan mencemari dunia setiap kali buku ini dibuka. Asal: Umbral Wastes, konon tersusun dari kulit naga Void dan tinta darah iblis. Bahkan kultus tergelap pun takut menggunakannya kecuali di akhir zaman.

Aegis Eternia – Perisai raksasa berlapis emas putih yang dikatakan merupakan perisai milik dewi lama. Perisai ini tak bisa dihancurkan oleh apapun di dunia fana. Bahkan serangan Tier-10 pun konon tertahan olehnya tanpa goresan. Pemilik Aegis Eternia bisa menahan garis depan sendirian – misalnya, melindungi sebuah kota dari gelombang napas naga purba tanpa terluka. Asal: Surga Mitos, dijatuhkan ke dunia sebagai meteorit berkilau ribuan tahun lalu. Saat ini keberadaannya hilang; sebagian percaya sudah menyatu menjadi bagian dinding realitas.

Takhta Leyline – Bukan item yang bisa dipegang, tetapi tempat/singgasana Mythic. Barang siapa duduk di Takhta Leyline (konon tersembunyi jauh di jantung Myrion Verdance), dia akan menyatu dengan jaringan ley-lines planet. Efeknya, ia dapat mengendalikan aliran Mana global sekehendak hati – ini mencakup memicu atau meredakan flare di mana saja, memberikan atau mencabut kemampuan sihir orang lain, bahkan memengaruhi gravitasi lokal (karena Mana Hearth terkait gravitas). Jelas, kekuatan absolut semacam ini hanya muncul dalam akhir cerita: bisa digunakan untuk menyelamatkan dunia dari kehancuran dengan menstabilkan Mana Hearth, atau sebaliknya, menghancurkan tatanan jika jatuh ke tangan yang salah. Asal: Struktur Purba Dunia, kemungkinan dibuat oleh peradaban pertama bersama Mana Hearth.

Catatan: Secara mekanika dan lore, item Legendary dan Mythic sangat dijaga kelangkaannya. Jika satu muncul, dunia bereaksi – ekonomi bisa goyah (harga pasar item magis lain naik-turun drastis), faksi-faksi utama mengubah prioritas (perang bisa terhenti karena muncul ancaman baru atau aliansi dadakan melawan pemegang artefak jahat). Hal ini sejalan dengan prinsip dunia Mana Hearth yang fair: barang legendaris benar-benar unik dan membawa konsekuensi besar. Bagi GM atau penulis, tier Legendary/Mythic sering dijadikan klimaks, sementara tier di bawahnya mengisi keseharian petualangan dan progres karakter secara bertahap dan seimbang.