# World Bible: Dunia Mana Hearth

## Bab 1: Kosmologi dan Fisika Dunia

Dunia Mana Hearth berukuran **sekitar lima kali** luas permukaan Bumi. Inti planetnya memuat anomali ajaib bernama Mana Hearth yang memancarkan energi melalui ley-line, sekaligus menstabilkan gravitasi menjadi sekitar 1g. Skala luar biasa ini menciptakan geografi ekstrem, seperti punggungan samudra panjang dan jutaan pulau atol kecil di sabuk Palagus. Tidak ada kutub magnetik jelas akibat kekacauan medan magis, sehingga navigasi mengandalkan bintang atau ritual khusus. Satu hari di Mana Hearth berlangsung sekitar 25 jam, satu tahun 390 hari (13 bulan), dan dua bulan alami melahirkan **empat Musim Pasang** magis: Perak, Darah, Hijau, dan Hitam. Masing-masing musim pasang ini mengubah pola arus laut secara dramatis, memicu migrasi massal makhluk laut, serta mendasari ritual panen dan jadwal pelayaran dunia.

Fenomena esoteris seperti flare Mana Hearth (ledakan energi magis periodik) berdampak luas: pasar terguncang, monster mutan muncul, dan politik global memanas. Ancaman terhadap stabilitas Mana Hearth adalah ancaman eksistensial – faksi-faksi besar seperti Dewan Verdance (penjaga alam) dan kultus Umbral (pemuja kekacauan) terpancing beraliansi dalam krisis untuk melindunginya. Dalam konteks ini, faktor “**Tirani Jarak**” menonjol: perjalanan antarbenua butuh berbulan hingga bertahun, mendorong munculnya “Kekaisaran Rute” yang menguasai jalur laut, sungai, udara, atau ley-line daripada wilayah luas. Blokade jalur dagang sering kali lebih efektif daripada invasi militer langsung.

## Bab 2: Struktur Sihir dan Entropi

Sihir di Mana Hearth berlandaskan sistem “hard magic” dengan tiga **hukum tak berubah**. **Pertukaran Setara (Equivalent Exchange):** setiap efek magis harus dibayar dengan biaya setimpal – bisa berupa energi, materi, rasa sakit, umur, atau reputasi. Tidak ada keajaiban gratis; kekuatan besar selalu mengundang pengorbanan signifikan. **Resonansi-Saluran:** sihir hanya stabil dan efektif lewat saluran yang tepat – rune, alat tersihir, lokasi khusus pada ley-line, atau bakat bawaan. Hukum ini menjelaskan mengapa tidak setiap individu bisa jadi penyihir hebat; harus ada peralatan, pengetahuan, atau anatomi magis khusus. **Entropi (ΔS):** setiap aksi magis meninggalkan residu kekacauan yang terakumulasi sebagai ΔS. Penumpukan entropi memicu anomali: tumbuhan dan binatang bermutasi, medan lokal tak stabil. ΔS menjadi sumber sekaligus polutan – faksi gelap seperti Kultus Umbral mengejar ΔS untuk kekuatan chaos, sementara wilayah industri magis memunculkan “zona mati entropik” seperti Padang Umbral. Dengan kata lain, sihir cepat dan murah berisiko menimbulkan malapetaka ekologis jika tak diawasi.

Konsekuensi aturan ini juga tercermin dalam narasi dunia: aksi di luar kapasitas karakter secara mekanis otomatis gagal atau hanya berhasil dengan **biaya berat** (cedera parah, reputasi runtuh, letusan entropi besar). Dunia Mana Hearth menjaga **realitas material** yang ketat: sumber daya fisik terbatas dan artefak legendaris benar-benar unik. NPC dan faksi hidup dengan motivasi sendiri (agen otonom), sehingga mematuhi kaidah dunia dan mencegah keajaiban instan tanpa konsekuensi.

## Bab 3: Ras dan Fraksi

Dunia ini dihuni beragam ras sapien dan mistis, masing-masing punya keunggulan dan kelemahan unik. **Manusia** adaptif dan serba-bisa, banyak memimpin kerajaan, tetapi tanpa kekuatan sihir bawaan. **Elf** unggul dalam sihir, umur panjang, penglihatan tajam, hidup selaras hutan. **Fae** (peri) memiliki aura magis amat kuat, nyaris abadi, tetapi rapuh terhadap besi dan rentan dihukum budaya lain. **Dwarf** fisik perkasa, ahli rune dan pandai besi, tahan banting, tapi minoritas dan sulit sihir. **Goliath (Orang Raksasa):** kekuatan & daya tahan luar biasa, pendaki mahir, menjadi poros budaya pegunungan. **Hobbit (Manusia Kerdil):** kecil dan damai, pandai bertani dan kerajinan, beruntung dalam nasib, namun fisik lemah. **Gnome** cerdas, kreatif dalam magitek, sering menjadi inovator, tapi terbatas fisik dan mudah diintegrasikan (minoritas). **Orc** haus perang dan gagah, kuat fisik, namun terpecah-pecah secara politik; di belantara Myrion mereka menjadi pelindung hutan bagi kekuatan magis. **Goblin** licik oportunistik, gesit, ahli jebakan dan racun, hidup berpindah-pindah dalam kelompok kecil. **Centaur** nomaden padang sabana, kecepatan & kekuatan hebat, penembak ulung, anti-teknologi roda, sangat spiritual. **Lizardfolk (Manusia Reptil):** aslinya dari rawa Myrion, sisik keras tahan panas, regenerasi cepat, mahir menyelam dan ritual tarian air. **Merfolk (Undine):** penguasa laut dalam dan perairan dangkal, separuh manusia-setengah ikan, insang bagi wilayah laut, cepat berenang, ahli hydromancy dan batin laut. **Garuda:** humanoid bersayap dari Aerion, penglihatan tajam seperti burung elang, kecepatan terbang luar biasa, sihir udara moderat. **Tiefling (Suku Neraka):** keturunan makhluk planar gelap, tahan sihir gelap, memiliki aura kekacauan, sering dipersepsikan sebagai kutukan. **Marshlander:** manusia rawa Orontes yang tersentuh darah naga air, sisik tipis, insang (kapan perlu), tahan racun, hidup semi-akuatik.

Setiap ras berasosiasi dengan kekuatan geopolitik tertentu. Misalnya, **Mahkota Arkhani** di Valmoria (dirajai manusia) adalah “jantung ekonomi-politik” dunia. **Dewan Verdance** (druids orc/elf/lizard Myrion) menjaga nadi sihir dunia dan kesucian alam. **Serikat Ghar-Karn** (dwarf Torrak) mengontrol hampir seluruh tambang logam langka. **Liga ShatterChain** di Obscura adalah konfederasi bajak laut yang memerintah pelabuhan bebas seperti Seafir. Di Aerion, **Ordo Ketinggian** (Order of Heights) memonopoli ruang udara dan teknologi zeppelin. **Konfederasi Thassalon** (mersylvania bawah laut Obscura) makmur dengan mutiara abyssal dan jalur dagang rahasia. Selain itu ada **Kultus Umbral** (pemancar kekacauan planar Myrion–Umbral), yang menyembah entitas Wajah Terkoyak, musuh bebuyutan faksi suci. Setiap faksi besar ini menggerakkan kekuatan lintas-ras dalam perseteruan dan aliansi kompleks, menciptakan jalinan intrik global.

## Bab 4: Ekonomi dan Infrastruktur

Ekonomi Mana Hearth beroperasi secara lokal dan realistis, terbentuk dari **pasar nodal** di simpul perdagangan utama. Harga barang tidak universal: ditentukan oleh Market Access (infrastruktur jalan, pelabuhan, menara teleport) dan risk premium. Semakin baik koneksi sebuah kota ke koridor dunia, semakin murah harganya; sebaliknya embargo atau bahaya (bajak laut, serangan monster) bisa melonjakkan harga secara drastis. Rantai pasokan bersifat fisik nyata: gandum, besi, garam dihasilkan oleh petani dan penambang. Salah satu contohnya, **Valmoria** menggantungkan gandumnya pada ekspor Orontes; ketika banjir anomali merusak panen Orontes, inflasi gandum Valmoria melonjak dan Mahkota Arkhani menerapkan perang ekonomi parsial serta tarif tinggi. Blokade rute adalah senjata utama politik: misalnya Serikat Ghar-Karn pernah menimbun baja dan menolak suplai ke Arkhani Crown, memicu perang tarif besar.

Transportasi lintas benua mencakup kapal laut, perahu laut-dataran (Naga Air Orontes menarik tongkang), gerombolan hewan raksasa, dan lambung langit rune. Kapal udara berbahan seraphite (fosil magis Aerion) dikuasai Ordo Ketinggian untuk menghubungkan wilayah jauh, sedangkan yang lebih primitif mengendarai makhluk terbang (grifon Valmoria, wyvern Aerion). Setiap jalur – darat, laut, sungai raksasa, udara – menjadi sumber kekuasaan: kerajaan memungut pajak karavan di pegunungan, pajak pelabuhan di muara, dan tarif udara di langit Aerion. Pusat logistik seperti pelabuhan Arkhaven atau oasis kafilah Kardath (Torrak) punya pengaruh strategis tinggi.

Sistem keuangan meliputi bank dan surat kredit lintas negeri (cair di kantor guild Mercantura, Arkhaven) serta obligasi perang saat krisis. Kebijakan pajak dan perang berdampak besar – misalnya, saat krisis pangan, Mahkota Arkhani mungkin mengalihkan ekonomi ke total-war dan mensubsidi petani. Pertimbangan lingkungan pun ada: daerah produksi mana terbatas, dan limbah ΔS harus dikelola. Secara umum, infrastruktur dunia ini menyeimbangkan antara keajaiban teleportasi terbatas dan kelangkaan sumber daya fisik.

## Bab 5: Kota-Kota Besar dan Wilayah

Planet ini terbagi menjadi lima benua utama (Valmoria, Sylveth, Torrak, Orontes, Aerion) plus superkontinen Myrion–Umbral, dan mega-archipelago selatan Obscura. Masing-masing memiliki kota penting:

* **Arkhaven (Valmoria):** ibukota Mahkota Arkhani, pelabuhan metropolis kosmopolitan. Pasar terbesar dunia, bea tinggi, keamanan ketat. Di sini berdiri istana, pusat bank arkanum, Arena Koloseum penguji juara, dan menara guild Mercantura (teleport dagang). Arkhaven jadi pusat distribusi gandum dan logam yang diimpor Torrak, serta lelang artefak magis antar-kerajaan.
* **Arcunea (Sylveth):** kota kanopi gaib di hutan purba. Arcunea adalah pusat pengetahuan sihir (L.O.R.E. guild besar) dan kuil arcane elf. Pemerintahan dilakukan Dewan Archdruid, mengontrol ekspor ramuan dan artefak hutan sakral. Pendatang boleh ke sini hanya untuk belajar; pasar lokal menjual eliksir penyembuh kuat, jimat pelindung, dan resep magis langka.
* **Hammerhold (Torrak):** benteng mega-batu dan logam di perbukitan beku. Ibu kota Ghar-Karn, dikelilingi tambang bijih dan kristal mana. Benteng ini ibarat pabrik senjata Eropa-Viking: kuil magma dan arena wergild. Pasar Hammerhold dipenuhi senjata berat, zirah mithril, dan artefak rune.
* **Kekaisaran Aurum (delta Orontes):** kerajaan luas di lembah sungai emas. Ibu kotanya, delapan kota tepi sungai dengan candi-candi megah, dikelilingi bendungan dan ladang padi. Orontes mengolah naga air untuk irigasi dan tambang garam (monopoli safir garam). Pharao Aurum dan Pendeta Sungai Thalassa berkuasa, mengendalikan banjir lewat hydromancy dan ritual pasang.
* **Skyspire (Aerion):** kota benteng di mesa tertinggi Aerion, ibu kota Ordo Ketinggian. Arsitektur gothic futuristik, dermaga zeppelin terapung dan laboratorium rune. Skyspire memonopoli pasokan fosil seraphite, jadi pelabuhan udara utama. Pasarnya dipenuhi parasut rune, mesin udara, dan buku sains angkasa.
* **Sanctum Aurora (Myrion):** kota kuil suci di perbatasan hutan Verdance–Umbral. Dikelola Ordo Penjaga Cahaya, Sanctum Aurora adalah pusat penyembuhan dan bastion anti-kegelapan. Katedral-katedral besar memancarkan cahaya abadi, serta menara mana suci menjadi mercusuar pengusir serangan gelap.
* **Seafir (Obscura):** pelabuhan bebas dan benteng hitam Liga ShatterChain. Kota tambang serba ada – pasar gelap internasional dengan rempah terkutuk, budak, senjata terlarang, artefak planar. Di medan bebas ini, bendera kapten bajak laut dikibarkan dan duels pecah setiap hari.
* **Thal’Thass (Obscura):** kota kubah bawah laut Thassalon. Peradaban merfolk-nenekin di bawah lautan palung Obscura, menambang mutiara raksasa dan kristal abyssal. Menara teleport elit menyalurkan utusan langsung ke permukaan dunia; perdagangan rahasia dengan kerajaan permukaan banyak lewat rute ini.

Setiap wilayah juga dipenuhi kota kecil dan pemukiman: misalnya lembah Valmoria dipenuhi desa gandum, desa suku Elf di kanopi Sylveth, benteng tambang tersebar di Torrak, desa sungai Orontes yang bergantung irigasi, dan pulau pelabuhan bebas di Obscura. Pola ini dipengaruhi iklim dan magis lokal: kota besar biasanya tumbuh di simpul ley atau muara sungai, sementara oasis, hutan, atau bukit kaya sumber daya menampung desa-desa pendukung.

## Bab 6: Institusi dan Serikat

Struktur politik dan komersial dibangun lewat institusi formal dan serikat. Pada skala global, **Guild Petualang** menghubungkan ras dan kerajaan: setiap kota besar punya cabang lokal (peringkat D–S) yang memberi lisensi petualang dan menyalurkan kontrak monster. Ada pula **Serikat Dagang Mercatura** lintas-ras yang mengatur karavan dan perdagangan (bermarkas di Arkhaven). **Guild Alkemis** menstandarkan pembuatan potion dan material sihir; **Serikat Navigator** (akademi pelaut-mana) mengelola peta arus dan portal laut rahasia; **Ordo Keagamaan** (dari kuil Aurora hingga Pendeta Marauder Dorado di Orontes) menguasai ritual magis dan moralitas. Beberapa serikat bersifat regional kuat, seperti **Serikat Ghar-Karn** di Torrak yang lebih berfungsi sebagai negara industri, atau **Liga ShatterChain** di Obscura (bajakan bersatu secara longgar). Banyak institusi menjalin jaringan global melalui cabang-cabang dan aliansi tanpa melebur otonomi lokal; misalnya, lisensi petualang diterbitkan oleh markas sentral namun cabang kota dapat menyesuaikan norma.

Serikat dan ordo ini memegang peran kunci dalam menyebarkan barang dan ilmu. Sekaligus, mereka menjadi saluran politik: Dewan Arcanea (Sylveth) mensyaratkan umumnya hanya penerus tradisi yang boleh belajar, sementara Mercatura menetapkan tarif pelayaran dan koine dagang. Dalam dunia yang fragmented, institusi seperti ini meredam Tirani Jarak: pengetahuan dan komoditas mengalir antarbangsa berkat mereka.

## Bab 7: Dungeon, Anomali, dan Bahaya Dunia

Energi magis melimpah juga menelurkan **dungeon** dan zona rawan di mana hukum alam kacau. Dungeon di Mana Hearth digolongkan tiga jenis: **Alami** (misalnya gua gaib atau hutan lebah kristal yang muncul secara magis), **Buatan** (reruntuhan laboratorium sihir kuno, istana terbengkalai, benteng entitas gelap), dan **Kuno** (sakral purbakala – kuil raksasa, kota bawah tanah legendaris, atau portal ke dimensi lain). Semua jenis itu dipenuhi monster dan perangkap arcane. Dungeon-reruntuhan kuno sering punya hukum sihir sendiri (contoh: reruntuhan Raja Naga Void di Umbral menghancurkan Equivalent Exchange bagi penyusup).

Setiap dungeon diberi **tier bahaya 1–10**. Tier rendah (1–3) adalah tebasan entry-level (misal sarang serigala mana); Tier menengah (4–6) berisi monster berbahaya dan jebakan rune. Tier tinggi (7–9) sebanding ancaman nasional – hanya tim A–S yang berani menantang (misal benteng Leviathan bawah laut Thassalon atau puing raksasa Umbral). **Tier 10** adalah level legendaris (contoh: inti Mana Hearth atau sarang Wajah Terkoyak) – jarang dan hanya bisa dihadapi koalisi seluruh dunia. Tingkat bahaya ini menandakan kepadatan mana dan resiko entropi; dungeon level tinggi sering menyebabkan efek aneh (cuaca kacau, makhluk bermutasi luas) jika mana tidak dikendalikan.

Selain dungeon, alam juga menyimpan bahaya: **Umbral Wastes** di superkontinen barat menjadi zona chaos permanen akibat perang sihir kuno, penuh celah planar dan monster nekat. Beberapa makhluk legendaris mengancam rute atau musim: misalnya Leviathan di laut Obscura (diburu Liga ShatterChain demi minyak abyssal), atau naga kuno Orontes (pelindung siklus banjir) yang wujudnya seperti dewa air. Petualang dan ilmuwan memantau area rawan mana liar: fluktuasi Ley-line bisa tiba-tiba memunculkan flare, menciptakan hutan hidup atau badai chaos. Dengan aturan dan teknologi, bahaya ini ditanggulangi seiring mungkin, tapi selalu ada peluang munculnya legenda baru di balik duka kuil atau kehancuran dungeon.

## Bab 8: Sistem Peringkat, Kelas, dan Peralatan

Kekuatan karakter diukur lewat **Tier (1–10)** yang sejalan dengan peringkat Guild Petualang **Rank D–S**. Tier rendah (1–3) adalah pemula dengan kekuatan sihir/pertarungan dasar; Tier menengah (4–6) sudah trampil menangani monster peringkat menengah; Tier 7–9 adalah kelas atas (hero, arcanist istana) mampu menaklukkan ancaman nasional. Tier 10 bersifat legendaris – hampir tak terjamah oleh manusia biasa, membutuhkan pahlawan terpilih atau koalisi negara untuk melawannya. Misalnya, makhluk planar Wajah Terkoyak atau inti Mana Hearth sendiri dikategorikan ancaman Tier-10. Peringkat S adalah murni elit terungkap (Paladin Agung, Archmage Istana, dsb). Struktur ini mempermudah penentuan misi – tugas dungeon Tier-5 misalnya biasanya dipasang bagi petualang Rank B ke atas.

Peralatan pun mengikuti **rarity tiers**. Peralatan Common (umum) adalah buatan massal tanpa aura magis – pedang besi polos, baju kulit biasa – memberikan atribut standar saja. Uncommon (tidak lazim) dibuat ahli pakar atau bahan langka, dengan bonus kecil (+1~+3) pada serangan atau pertahanan. Rare (langka) mulai sarat sihir nyata – bahan istimewa atau ritual pembuatan khusus (contoh pedang pusaka elf) – memberikan bonus berarti (misalnya +5~+10 damage, efek elemen). Epic (heroik) adalah artefak sangat kuat dari kisah terkenal, dengan enchantment multi-layer (contoh armour epik yang memberi regenerasi HP, sorotan rune, dsb.). Legendary sangat langka dan biasanya unik, kemampuan mereka setara mitos – mengubah jalannya peperangan (misal pedang legendaris memanggil naga, armor legendaris imun serangan biasa). Mythic (ilahiah) adalah kategori di atas legendary, berupa artefak kosmik atau relik zaman mitos yang muncul hanya di saat krisis apokaliptik. Dalam lore, kemunculan satu item Legendary/Mythic menggetarkan dunia – pemerintah panik, guild berebut, dan kisah petualang berubah menjadi legenda.

## Bab 9: Konflik, Sejarah, dan Intrik Global

Sejarah Mana Hearth adalah kisah persaingan sumber daya, kepercayaan, dan keajaiban. Geopolitik dunia multipolar: Valmoria (Mahkota Arkhani) mengandalkan gandum Orontes, Torrak (Ghar-Karn) menjual senjata ke Valmoria, Obscura (ShatterChain) menguasai jalur gelap. Ketegangan klasik muncul di wilayah perbatasan: “Perang Garam & Air” antara Valmoria dan Orontes ketika pasokan garam atau air ditarik. Ketika beberapa benua mengalami fluktuasi iklim – seperti bencana banjir Orontes – maka Mahkota Arkhani menaikkan tarif grain dan menggerakkan ekonomi perang parsial, sementara Dewan Verdance menolak solusi deforestasi demi menjaga kesimbangan alam. Di Torrak, misalnya, ada **Perang Tarif** antara Ghar-Karn dan Arkhani karena manipulasi harga besi. Dalam spektrum ideologis, konflik suci juga terjadi: Sanctum Aurora (guardians of light) sering berseberangan dengan kultus gelap Umbral yang memburu artefak chaos.

Sistem pemeringkatan karakter turut berperan dalam konflik: hero-hero Tier tinggi kadang menjadi panglima perang atau agen diplomatik. Selain itu, kemunculan artefak kuat (Legendary) memicu perebutan antar-kerajaan. Misalnya, sebuah pedang legendaris Arkhani menjadi lambang legitimasi, sehingga tiap faksi major bisa mempertaruhkan perdamaian untuk menguasainya. Kota-kota besar juga berperan politik: posisinya sebagai simpul ley atau pelabuhan memicu intrik – Spionase dan bayaran tentara disewa lewat Seafir, sementara diplomasi udara (zeppelin) terbatas oleh tarif Ordo Ketinggian.

Pada akhirnya, dunia Mana Hearth menyeimbangkan kepentingan: peta kekuasaan seimbang sehingga tak ada satu kekuatan absolut. Sejarah mencatat aliansi sementara di tengah krisis Mana Hearth; misalnya dahulu pernah terjadi konsensus global menandatangani **Piagam Arkhaven** – larangan penggunaan sihir kehancuran massal tanpa ancaman duniawi. Intrik personal dan sumpah kehormatan (seperti klan-karangan ritual Torrak) sering menentukan nasib komunitas. Dari sudut pandang naratif, Dunia Mana Hearth adalah panggung epik di mana setiap guild, penguasa, dan pahlawan memainkan peran dalam simfoni magis dan politik – namun di balik epos itu, berlaku kaidah adil dan logis yang menjadikan setiap konflik serta keajaiban terasa “nyata” dan bermakna.

Siap—berikut paket konsolidasi “Perfected” yang bisa langsung kamu tempel ke worldbuilding finale sebagai bab & lampiran baru. Isinya menyerap dan merapikan modul-modul yang kamu minta: Dungeon & Eksplorasi, Institusi & Guild (model konfederasi), Artefak/Equipment Tier, Destinasi Unik (soft power), Infrastruktur & Logistik, Reputasi & Gelar, plus Lampiran: Power‑Scaling Ras, Atlas Geopolitik, dan Glosarium/Style Guide (membakukan istilah seperti Sabuk Pelagus). Strukturnya sudah disetel agar selaras dengan fondasi kanon (planet ≈5× Bumi, 25 jam/hari, 13 bulan/tahun, dua bulan & empat Musim Pasang, hard‑magic 3 hukum, ΔS).

* Cara pakai: sisipkan sebagai Bab 7–12 + Lampiran A–C setelah bagian inti di naskah finale. Jika ada istilah ganda, ikuti Style Guide di Lampiran C (mis. Bakukan Sabuk Pelagus).

Bab 7 — Dungeon & Eksplorasi

Definisi & Asal‑Usul. Dungeon adalah zona berbahaya ber‑Mana tinggi (alami/buatan/kuno) dengan ekologi/ancaman berciri anomali sihir. Tiga tipe utama:

1. Alami — terbentuk oleh jenuh‑Mana di node/ley sehingga flora‑fauna bermutasi;
2. Buatan — sisa eksperimen/arsitektur sihir (rune liar, jebakan magitek);
3. Kuno — situs purbakala/pocket‑realm dengan hukum sihir menyimpang.

Tingkat Bahaya (Tier 1–10).

Tier 1–3: pemula (Rank D–C), ekosistem sederhana.

Tier 4–6: menengah (butuh tim), mulai ada ΔS terukur.

Tier 7–9: ancaman nasional (Rank A–S), anomali lingkungan signifikan.

Tier 10: legendaris/endgame; hukum sihir dapat menyimpang drastis.

Polanya Muncul & Meluas.

Node ley & flare Mana Hearth: lonjakan energi memicu “dungeon spontan” atau retakan planar musiman (kait dengan dua bulan & Musim Pasang).

Akumulasi ΔS: residu dari sihir industri/ritual gelap “menumbuhkan” zona anomali.

Situs astral & musiman: akses muncul saat konstelasi/air pasang tertentu.

Manajemen & Tata Kelola.

Guild Petualang membersihkan Tier rendah terjadwal; segel & zona larang untuk yang tak bisa dijinakkan.

Pemerintah/akademi memantau ΔS lingkungan; industri magis wajib mitigasi (ritual purifikasi/kristal penyerap).

Hukum publik menindak penyalahgunaan sihir ber‑ΔS tinggi (rujuk Treaty of Arkhaven & etika hard‑magic).

* Catatan integrasi: sebutkan Musim Pasang (Perak, Darah, Hijau, Hitam) saat menjadwalkan patroli dungeon, agar ritme dunia konsisten.

Bab 8 — Institusi & Guild (Model Konfederasi)

Bentuk organisasi. Mengikuti Tirani Jarak & ekonomi nodal, “guild global” beroperasi sebagai konfederasi regional: standar lisensi/pangkat disepakati pusat, operasional otonom per cabang (dewan regional). Komunikasi cepat memanfaatkan surat sihir/kristal astral; namun keputusan lapangan bersifat lokal.

Pilar jaringan (contoh kanonik)

Guild Petualang (S–D): distribusi quest & standardisasi rank lintas‑negara.

Guild Alkemis: lisensi resep/ramuan (detoks ΔS, elixir Equinox).

Serikat Perdagangan Mercatura: rute dagang, menara teleport berbayar pada koridor kota‑node.

Navigator’s Guild Pelagus: pilot rasi‑bintang untuk arus ekuator.

Serikat Tambang Ghar‑Karn (Torrak): monopoli logam & magitek industri.

Ordo Ketinggian (Aerion): teknologi udara/zeppelin ber‑seraphite.

Liga Shatter‑Chain (Obscura): “guild bayangan” maritim, kode pelabuhan bebas.

* Konsekuensi dunia: blokade rute lebih menentukan daripada invasi daratan; pangkalan guild di node/pelabuhan adalah sumber kuasa utama route empire.

Bab 9 — Artefak & Equipment Tier

Klasifikasi kelangkaan (kanon).

Common → Uncommon → Rare → Epic → Legendary → Mythic.

Epic–Legendary–Mythic = kelas artefak dunia (unik/nyaris unik) dengan jejak ΔS dan attunement khusus; semakin tinggi, semakin besar biaya/risiko (fisik, materi, reputasi, umur) sesuai Equivalent Exchange.

Mekanika kanonik.

Attunement: slot terbatas per individu, menuntut kompatibilitas Resonansi‑Saluran (fokus/rune/keturunan/bakats).

Biaya lingkungan: produksi/pemakaian artefak tinggi memicu ΔS; wilayah industri wajib mitigasi periodik.

Etika & hukum: penggunaan senjata pemusnah massal (storm‑calling, tsunami) dilarang kecuali ancaman ekstra‑dunia (rujuk Treaty of Arkhaven).

Bab 10 — Kota & Wilayah: Destinasi Unik (Soft Power)

Illusoria — kota karnaval ilusi (jembatan budaya manusia–fae). Festival empat musim, akademi ilusi, diplomasi budaya.

Zarakul — kota‑labirin hidup di perbatasan Myrion–Umbral; pasar oasis pusat & pariwisata teka‑teki.

Concordia — pulau netral Sabuk Pelagus; tuan rumah Turnamen Agung tiga‑tahunan (olimpiade fantasi & diplomasi).

Marelia — kota terapung “Seribu Kapal” di arus ekuator; pelabuhan bebas nomaden, ikon maritim Pelagus.

* Toolkit kota besar: untuk blok “kota kunci” (Arkhaven, Arcunea, Hammerhold, Seafir), gunakan daftar fasilitas siap‑main—taverna, penginapan, bengkel/tempa, toko sihir/ramuan, rumah sakit/kuil, balai kota/guild, arena—seperti yang sudah distandardisasi dalam modul kota.

Bab 11 — Infrastruktur & Logistik Antarbenua

Route Empire & ekonomi nodal. Jalur laut–sungai–darat–udara–ley adalah sumber kekuasaan; blokade rute mengguncang harga dan politik lebih cepat dari pendudukan wilayah. Hub logistik (pelabuhan Arkhaven, delta Orontes, stasiun Pelagus) memegang “titik tuas” ekonomi.

Modus & studi kasus.

Menara Teleport Mercatura: fast‑travel berbayar untuk barang premium/kurir elit (jangkauan terbatas, lisensi ketat).

Portal Astral Arcunea: akses darurat via ley (otorisasi Dewan).

Udara Aerion: monopoli tarif & teknologi oleh Ordo Ketinggian (zeppelin/menara lampu‑Mana).

Catatan ΔS: semua moda tinggi‑sihir dikenai audit entropi & kuota penggunaan ritual.

Bab 12 — Reputasi, Gelar, & Variasi Regional

Lisensi & Rank (lintas‑negara). Sistem Rank S–D (guild) disejajarkan dengan Tier 1–10 (kekuatan/ancaman) agar misi/otorisasi jelas. Papan quest wajib mencantumkan minimum rank & estimasi tier.

Gelar & kebijakan setempat (contoh kanonik).

Valmoria: Ksatria Arkhani, Magistrat Arkanum, hak fast‑pass menara teleport (misi negara).

Sylveth: Warden Grove, Izin Riset Arcunea (akses pustaka/mantra tingkat), portal pass darurat.

Torrak: Wergild Champion, Mandat Ghar‑Karn (akses tempa agung/gudang magitek).

Aerion: Legiun Awan Putih (pilot/ksatria udara), Surat Langit (hak terbang rute).

Obscura: Kode Pelabuhan Bebas (Seafir), blacklist Shatter‑Chain bagi pelanggar.

Semua contoh di atas memanfaatkan fasilitas kota yang sudah dibakukan.

Dekrit Kanon (dibekukan)

1. Ejaan & geografi: gunakan Sabuk Pelagus (bukan “Palagus”).
2. Status naga: ada, namun sangat langka & bersifat planar/legendaris (rambu Tier‑10, tidak menjadi fauna umum).
3. Sanctum Aurora: kota‑kuil di tapal Myrion–Umbral sekaligus ordo pelindung cahaya (otoritas spiritual & rumah penyembuhan).
4. Teleportasi: jaringan terbatas (Mercatura/Arcunea), mahal, berlisensi, berisiko ΔS, bukan transport massal murah.

Lampiran A — Tabel Power‑Scaling Ras (1–10)

* Tujuan: menjadi rujukan balancing geopolitik–naratif & desain encounter. Angka = potensi relatif di dunia, bukan “stat permanen”.

Ras Fisik Sihir Daya Tahan Mana Catatan Singkat

Manusia 5 6 5 Adaptif–inovatif; unggul diplomasi/teknologi; umur pendek.

Elf 4 9 8 Druidisme/ilusi; umur panjang; isolasionis; fisik rapuh.

Fae 3 10 9 Aura magis ekstrem; hampir abadi; lemah terhadap besi.

Dwarf 7 3 2 Tangguh; ahli rune/magitek; tradisional; minim caster.

Goliath 10 1 1 Fisik puncak; populasi kecil; bergantung ekosistem Torrak.

Hobbit 2 1 1 Lincah, ulet; cenderung non‑agresif.

Gnome 2 4 4 Kreatif/ilusionis ringan; magitek & perdagangan.

Orc 9 2 3 Pejuang berani; terpecah klan; stereotip keras.

Goblin 2 1 1 Licik, ahli jebakan; reputasi kriminal pinggiran.

Centaur 8 3 3 Nomaden sabana; pemanah ulung; anti roda/logam berat.

Lizardfolk 5 3 4 Amfibi; regenerasi ringan; sensitif udara dingin.

Merfolk 5 5 5 Hidup di laut; hidromansi minor; interaksi darat terbatas.

Garuda 4 3 3 Terbang ahli; rangka rapuh; budaya puncak‑gunung.

Tiefling 5 7 6 Resistan gelap/entropi; stigma sosial tinggi.

Marshlander 5 3 2 Semi‑akuatik Orontes; toksin‑resistant; suku otonom.

* Gunakan tabel ini sebagai Lampiran tetap; jika kamu menambah ras baru, pakai skala & kolom yang sama.

Lampiran B — Atlas Geopolitik & Skala Dunia

Distribusi permukiman (skala kasar, untuk sense of scale dunia 5×):

Valmoria (~8–10 kota besar; ~50 kota kecil; ~500 desa), Sylveth (~4; ~20; ~200), Torrak (~3; ~15; ~100), Orontes (~6; ~40; ~400), Aerion (~2; ~10; ~50), Myrion‑Verdance (~5; ~30; ~300), Umbral (0; ~3; sangat sedikit), Obscura (~1; ~20; ~300), Sabuk Pelagus (0; ~10–15; ~500).

Jumlah entitas politik (besar/sedang/kecil) per wilayah (estimasi):

Valmoria (1/3/~6), Sylveth (1/2/~4), Torrak (1/2/~3), Orontes (1/2/~5), Aerion (1/1/~3), Myrion–Umbral (1/3/~5), Obscura (1–2/2/~8), Pelagus (0/2/~10). Gunakan daftar ini untuk pemetaan peta politik & hook diplomasi.

Lampiran C — Glosarium & Style Guide (Kanon Ejaan/Term)

Sabuk Pelagus (baku; menggantikan “Palagus”).

Mana Hearth (inti planet penstabil 1g & sumber ley).

Musim Pasang: Perak, Darah, Hijau, Hitam.

ΔS (Entropi): residu sihir; dipakai simbol ΔS di teks; unit naratif kualitatif (rendah/sedang/tinggi).

Route Empire: kekuasaan berbasis penguasaan jalur (laut/sungai/udara/ley), bukan luas daratan.

Teleport: sebut Menara Teleport Mercatura (komersial berlisensi) & Portal Astral Arcunea (darurat‑akademik) untuk membedakan jaringan.

Sanctum Aurora: kota‑kuil + ordo pelindung cahaya; toponimi & institusi, bukan aliansi temporal.

Penutup (validasi kanon)

Semua modul di atas mengunci koherensi finale: fondasi fisika‑sihir & ΔS, skala benua 5×, Tirani Jarak/route empire, serta institusi kunci—sehingga worldbuilding finale benar‑benar menjadi “World Bible” tunggal yang siap dipakai untuk narasi, sistem, dan gameplay. Jika kamu ingin, aku bisa bantu menyatukan lampiran ini ke satu naskah dan mengurutkan nomor halaman/daftar isi sesuai bab di finale.

Bisa—kita langsung buat “World Bible” terpadu, super‑detail, satu dokumen yang merangkum dan merapikan semua modul, tanpa gap, sekaligus membekukan keputusan kanon (ejaan, naga, Sanctum Aurora, jaringan teleport, dst.). Di bawah ini versi master yang siap ditempel sebagai naskah kanonik tunggal.

* Nama dokumen: Mana’s Kode — World Bible Terpadu untuk Planet 5× Bumi (Edisi Perfected)

Status: Kanon beku; istilah dibakukan (mis. “Sabuk Pelagus”).

MANA’S KODE — WORLD BIBLE (PERFECTED)

Daftar Isi

1. Kanon Fondasional – Kosmologi, Fisika, & Musim Pasang
2. Sistem Sihir Keras – 3 Hukum (Equivalent Exchange, Resonansi‑Saluran, ΔS) & Falsafah Keadilan
3. Biogeografi & Geostrategi – Tirani Jarak, Kekaisaran Rute, & Peta Dunia
4. Ras & Faksi Besar – Ringkasan singkat (tabel lengkap di Lampiran A)
5. Ekonomi Nodal & Infrastruktur – Moda, blokade, teleport terbatas, audit ΔS
6. Institusi & Guild (Model Konfederasi) – Rank S–D, jaringan cabang regional
7. Dungeon & Eksplorasi – Tipe, Tier 1–10, pola kemunculan, tata kelola
8. Artefak & Equipment Tier – Rare→Epic→Legendary→Mythic, attunement, etika
9. Kota & Wilayah – Toolkit kota kunci + destinasi unik (soft power)
10. Reputasi & Gelar – Lisensi, kebijakan regional, korelasi Rank↔Tier
11. Dekrit Kanon (dibekukan) – Ejaan, naga, Sanctum Aurora, teleport

Lampiran A – Tabel Power‑Scaling Ras (1–10)

Lampiran B – Atlas Geopolitik (skala permukiman & hitung entitas)

Lampiran C – Glosarium & Style Guide

* 1. Kanon Fondasional — Kosmologi, Fisika, & Musim Pasang

Skala planet: ≈ 5× luas permukaan Bumi. Gravitasi distabilkan di ~1g oleh Mana Hearth (anomali inti planet). Navigasi magnetik kacau → navigasi selestial/ritual jadi keunggulan strategis. Siklus: hari ~25 jam, tahun 390 hari (13 bulan). Dua bulan memicu empat Musim Pasang (Perak, Darah, Hijau, Hitam) yang mengubah arus laut, migrasi, kalender ritual & pelayaran.

“Tirani Jarak” & Kekaisaran Rute: perjalanan antarbenua berbulan–tahunan → kuasa politik/economy berbasis penguasaan jalur (laut/sungai/udara/ley) alih‑alih luas wilayah; blokade rute sering lebih efektif daripada invasi darat.

Flare Mana Hearth (periodik & dapat diprediksi) menggoyang pasar, memicu anomali/monster, menuntut koalisi faksi saat krisis.

* 1. Sistem Sihir Keras — 3 Hukum & Falsafah Keadilan

Hukum 1 — Equivalent Exchange: setiap efek dibayar setimpal (energi, materi, rasa sakit, umur, reputasi). Tidak ada keajaiban gratis.

Hukum 2 — Resonansi‑Saluran: sihir stabil hanya lewat saluran tepat (rune, alat, lokasi ley, bakat biologis). Menjelaskan mengapa tidak semua orang bisa jadi archmage.

Hukum 3 — Entropi (ΔS): setiap aksi magis meninggalkan residu kekacauan (ΔS) → akumulasi memicu mutasi/anomali, zona mati entropik (contoh ekstrem: Umbral Wastes). ΔS adalah sumber daya strategis sekaligus polutan (“limbah nuklir magis”).

Falsafah Keadilan (aturan konsekuensi & realisme material): tindakan di luar kapasitas → gagal/berhasil dengan biaya berat; artefak legendaris benar‑benar unik; faksi/NPC punya agen otonom.

* 1. Biogeografi & Geostrategi — Tirani Jarak, Atlas Dunia

Tektonik masif → busur vulkanik panjang & jutaan pulau mikro (Sabuk Pelagus, Obscura); sel atmosfer besar → sabuk iklim ekstrem; gurun super‑masif di pedalaman; badai skala benua. Ini jadi fondasi “geografi adalah takdir”.

Atlas ringkas wilayah: Valmoria (jantung agraria–pasar), Sylveth (hutan purba; LORE/Arcunea), Torrak (logam & magitek; Serikat Ghar‑Karn), Orontes (delta sungai; pangan/air), Aerion (dataran tinggi kering; Ordo Ketinggian/zeppelin), Myrion–Umbral (baterai magis vs padang chaos), Obscura (liga bebas Shatter‑Chain), Sabuk Pelagus (rantai ekuator/pelaut).

Skala permukiman (estimasi kanon): contoh Valmoria (~8–10 kota besar; ~50 kota kecil; ~500 desa) … detail per benua di Lampiran B.

* 1. Ras & Faksi Besar (ringkas)

Ras: Manusia (adaptif), Elf (sihir tinggi/isolasionis), Fae (ilusi 10/10 tapi lemah terhadap besi), Dwarf (magitek/rune; fisik kuat), Goliath (fisik 10/10, minim sihir), Orc (kuat, terpencar), dst. Tabel lengkap → Lampiran A.

Faksi kunci: Mahkota Arkhani (Valmoria), Dewan Verdance (Myrion), Serikat Ghar‑Karn (Torrak), Ordo Ketinggian (Aerion), Liga Shatter‑Chain (Obscura), Konfederasi Thassalon (bawah laut), Kultus Umbral (chaos), Sanctum Aurora (kota‑kuil & ordo pelindung cahaya di tapal Myrion–Umbral).

* 1. Ekonomi Nodal & Infrastruktur

Nodal economy: harga lokal ditentukan Market Access (pelabuhan, muara, node ley, menara teleport) & risiko (bajak laut, monster, cuaca). Blokade rute = senjata politik utama.

Moda & jaringan: laut/sungai/darat/udara/ley. Menara Teleport Mercatura (fast‑travel komersial berlisensi/mahal), Portal Astral Arcunea (darurat akademik), zeppelin Aerion (seraphite). Semua penggunaan sihir bermoda tinggi diawasi audit ΔS.

Contoh dinamika: krisis Orontes (banjir anomali) → inflasi gandum Valmoria → tarif/embargo; Ghar‑Karn menahan baja → perang tarif.

* 1. Institusi & Guild (Model Konfederasi)

Struktur: bukan sentral mutlak; konfederasi regional dengan standardisasi lisensi/pangkat S–D + otonomi cabang (selaras Tirani Jarak).

Contoh: Guild Petualang (quest, catatan ancaman), Guild Alkemis (lisensi resep/elixir Equinox), Serikat Perdagangan Mercatura (rute & teleport berbayar), Navigator’s Guild Pelagus (pilot rasi ekuator), Ghar‑Karn (monopoli logam), Insinyur Seraph Aerion (penerbangan), Liga Shatter‑Chain (bayangan).

* 1. Dungeon & Eksplorasi

Tipe: Alami (jenuh‑Mana di node/ley), Buatan (eksperimen/arsitektur sihir), Kuno (ruin/pocket realm; hukum menyimpang).

Tier 1–10: 1–3 pemula; 4–6 menengah (ΔS mulai signifikan); 7–9 ancaman nasional; 10 legendaris/endgame (hukum sihir bisa menyimpang).

Pola muncul: flare Mana Hearth, akumulasi ΔS industri/ritual, situs astral/musiman (kait Musim Pasang). Tata kelola: pembersihan terjadwal, segel, zona larang; industri wajib mitigasi ΔS.

* 1. Artefak & Equipment Tier

Kelangkaan: Common→Uncommon→Rare→Epic→Legendary→Mythic (kelas artefak dunia). Makin tinggi, makin besar biaya/risiko ΔS & syarat attunement (resonansi/fokus/keturunan).

Etika & hukum: “senjata pemusnah massal” (storm‑calling/tsunami) dilarang kecuali ancaman eksternal (Treaty Arkhaven); produksi artefak tinggi diawasi audit ΔS.

* 1. Kota & Wilayah — Toolkit + Destinasi Unik

Toolkit kota kunci (contoh):

Arkhaven (Valmoria): pasar agung, Menara Teleport Mercatura, Guild Petualang pusat, arena turnamen, Magisterium.

Arcunea (Sylveth): akademi sihir di kanopi, pustaka bintang, portal astral terbatas, hall ujian sihir.

Hammerhold (Torrak): tempa agung, kuil Api Abadi, balai Ghar‑Karn, arena wergild.

Seafir (Obscura): pelabuhan bebas Liga Shatter‑Chain (bursa bayangan).

Destinasi unik (soft power):

Illusoria (karnaval ilusi/fae), Zarakul (kota‑labirin hidup), Concordia (Turnamen Agung tiga‑tahunan di Sabuk Pelagus), Marelia (kota terapung “Seribu Kapal”).

* 1. Reputasi & Gelar (lintas‑regional)

Standar kanon: papan quest wajib cantumkan minimum Rank (S–D) & estimasi Tier ancaman.

Contoh regional: Valmoria (Ksatria Arkhani; akses cepat teleport), Sylveth (Warden Grove; izin riset Arcunea), Torrak (Mandat Ghar‑Karn), Aerion (Legiun Awan Putih; surat langit), Obscura (Kode Pelabuhan Bebas/blacklist Shatter‑Chain).

* 1. Dekrit Kanon (DIBEKUKAN)

1. Ejaan baku: Sabuk Pelagus (menggantikan “Palagus”).
2. Status naga: ada namun sangat langka & berkarakter planar/legendaris (rambu Tier‑10; bukan fauna rutin).
3. Sanctum Aurora: kota‑kuil di tapal Myrion–Umbral + ordo pelindung cahaya (otoritas spiritual/penyembuhan).
4. Teleport: jaringan terbatas, berlisensi & mahal, berisiko ΔS → bukan transport massal murah (bedakan Mercatura komersial vs Arcunea darurat).

Lampiran A — Tabel Power‑Scaling Ras (1–10)

* Angka = potensi relatif; digunakan untuk balancing encounter & geopolitik.

Ras Fisik Sihir Daya Tahan Mana Catatan

Manusia 5 6 5 Adaptif; teknologi & diplomasi unggul.

Elf 4 9 8 Druid/ilusi; umur panjang; isolasionis.

Fae 3 10 9 Ilusi & pesona; lemah pada besi.

Dwarf 7 3 2 Magitek/rune; wergild; tambang Torrak.

Goliath 10 1 1 Fisik puncak; populasi kecil.

Hobbit 2 1 1 Lincah; non‑agresif.

Gnome 2 4 4 Ilusi ringan; inovator/niaga.

Orc 9 2 3 Pejuang klanal; reputasi keras.

Goblin 2 1 1 Licik; jebakan/rekayasa.

Centaur 8 3 3 Nomaden savana; pemanah.

Lizardfolk 5 3 4 Amfibi; regenerasi ringan.

Merfolk 5 5 5 Hidromansi minor; laut dalam.

Garuda 4 3 3 Terbang/Aerion; rangka rapuh.

Tiefling 5 7 6 Resistan gelap/entropi.

Marshlander 5 3 2 Semi‑akuatik Orontes.

* Korelasi Rank & Tier: Rank D–C ≈ Tier 1–3; C–B ≈ 4–6; A–S ≈ 7–9; Legendaris = 10.

Lampiran B — Atlas Geopolitik (Skala & Entitas)

Persebaran permukiman (estimasi):

Valmoria (~8–10/ ~50/ ~500), Sylveth (~4/ ~20/ ~200), Torrak (~3/ ~15/ ~100), Orontes (~6/ ~40/ ~400), Aerion (~2/ ~10/ ~50), Myrion Verdance (~5/ ~30/ ~300), Umbral (0/ ~3/ sangat sedikit), Obscura (~1/ ~20/ ~300), Sabuk Pelagus (0/ ~10–15/ ~500). Uraiannya mengikuti geografi–iklim & akses rute/ley.

Jumlah entitas politik (besar/sedang/kecil):

Valmoria (1/3/~6), Sylveth (1/2/~4), Torrak (1/2/~3), Orontes (1/2/~5), Aerion (1/1/~3), Myrion–Umbral (1/3/~5), Obscura (1–2/2/~8), Pelagus (0/2/~10). Digunakan untuk sense of scale diplomasi & konflik.

Lampiran C — Glosarium & Style Guide (Baku)

Sabuk Pelagus (bukan “Palagus”).

Mana Hearth – anomali inti; sumber ley & stabilisasi 1g.

Musim Pasang: Perak, Darah, Hijau, Hitam.

ΔS (Entropi): residu sihir; simbol ΔS; level kualitatif (rendah/sedang/tinggi).

Route Empire: kekuasaan berbasis penguasaan jalur (laut/sungai/udara/ley).

Teleport: Menara Teleport Mercatura (komersial, berlisensi/mahal) vs Portal Astral Arcunea (darurat/akademik).

Sanctum Aurora: kota‑kuil + ordo pelindung cahaya.

Catatan Implementasi (untuk editor naskah)

Struktur ini sudah komplit & koheren: kosmologi–sihir–ekonomi–institusi–dungeon–kota–lampiran. Bab 11 mengunci keputusan kanon agar dokumen tetap konsisten ke depan. Seluruh angka/konsep kunci ditautkan ke atlas & tabel ras, sehingga tidak ada gap logika dari fondasi → gameplay/narasi. (Ref. konsolidasi & kanon: Mana’s Kode/World Bible & Atlas/Institusi/Dungeon).

Selesai.

Jika kamu mau, aku juga bisa menyusun versi berformat (judul halaman, header/footer, daftar isi otomatis) atau memecahnya jadi Bab 1–11 + Lampiran dalam satu file—kontennya sudah final di atas dan siap dipakai sebagai World Bible tunggal.