

Chapter 2

The System

Sedikit akan diuraikan sistem yang dipakai dalam novel ini.

Novel ini berbasis RPG (*Role-Playing Game*), dalam arti semua kisah yang ada dalam novel ini adalah khayal belaka dan tidak mungkin terjadi. Para *hero*, demikian kita biasa menyebut para tokoh utama, akan bertarung dalam suatu kelompok atau biasa disebut *party*.

Ciri khas RPG adalah sistem pertarungannya. Secara umum, kita dapat membaginya menjadi dua jenis. Pertama adalah sistem giliran (*turn-based battle*) atau yang dikenal dengan *old-school system*. Pada sistem ini, serangan akan dilakukan setelah semua tokoh menerima perintah dari pemain sementara kelompok musuh menunggu sambil menyiapkan serangan. Serangan akan dilakukan bergiliran. Misalnya, saat tokoh A melakukan sesuatu, tokoh lainnya dan musuh hanya menunggu hingga tokoh A selesai. Contoh paling mudah adalah sistem pertarungan pada Final Fantasy dan Lufia serta kebanyakan RPG pada konsol Famicom (NES) dan Super Famicom (SNES). Sistem kedua adalah (*real-time*) *action battle*. Pada sistem ini, tidak dikenal giliran. Siapa saja, baik hero maupun musuh, yang sudah siap, bisa menyerang, dan yang diserang bisa membalas menyerang saat itu juga. Contohnya adalah Legend of Zelda dan Diablo serta the Lord of the Rings. Disesuaikan dengan kondisi dunia novel, novel ini akan menggunakan sistem kedua.

Seperti RPG pada umumnya, di sini kita juga mengenal statistik. Statistik yang digunakan di sini telah dikumpulkan dari sekian banyak RPG dan diadaptasi untuk dunia RPN. Statistik itu adalah sebagai berikut.

- **HP (Hit Point)**
HP menggambarkan kondisi seseorang, sejauh mana ia mampu menerima serangan dari musuh (*damage*).
- **BP (Blood Point)**
BP sebenarnya hanya menggambarkan jumlah darah yang dimiliki suatu makhluk dalam mililiter. Tiap makhluk memiliki BP berbeda. Untuk manusia, rata-rata besarnya 5000 BP. BP tidak terlalu dipengaruhi HP, STR, dan VIT, namun saat ketiganya menurun, BP biasanya juga ikut menurun, terutama jika terjadi luka. Tidak semua makhluk memiliki BP, seperti bangsa Spirita.
- **LP (Life Point)**
Sesuai namanya, LP sangat menentukan hidup mati suatu makhluk. Besarnya LP selalu sama untuk setiap makhluk, yaitu 1000 LP dalam keadaan maksimal (dihitung dalam permil). LP sangat terpengaruh pada HP, BP, STR, dan VIT: saat keempatnya menurun, LP juga ikut menurun. Jika LP mencapai nol, makhluk itu dapat dipastikan sudah mati. Khusus

makhluk *undead*, LP-nya minus untuk menunjukkan bahwa mereka makhluk *undead*.

- **MP (Magic Point)**
MP menggambarkan kondisi kekuatan magis/sihir seseorang. Bila MP mencapai 0, seseorang tidak dapat menggunakan sihir sementara hingga MP pulih.
- **IP (Ikari Point)**
Ikari berarti kemarahan. IP menggambarkan tingkat kemarahan seseorang, diukur dalam permil. Pada IP tertentu, seseorang akan mampu melakukan jurus-jurus spesial. Bandingkan dengan sistem Limit pada FF VII atau sistem IP yang tepat sama pada Lufia.
- **EXP (Experience Point)**
Poin yang “wajib” bagi RPG, EXP menggambarkan tingkat pengalaman seseorang. Dalam RPN ini, EXP tidak hanya didapat dari pertempuran, namun juga dari mempelajari sesuatu, mendapatkan informasi berharga, dsb.
- **STR (Strength)**
STR sendiri menggambarkan tingkat kekuatan fisik seseorang. Dalam RPN ini, STR juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan pekerjaan tanpa cepat lelah.
STR ini sendiri terbagi dalam empat unsur, yaitu:
 - 1) **ATP (Attack Power)**
ATP menggambarkan kekuatan menyerang fisik.
 - 2) **DFP (Defense Power)**
DFP menggambarkan kekuatan pertahanan dari serangan fisik.
Secara umum, *physical damage* (PD) yang diterima adalah ATP penyerang dikurangi DFP yang diserang.
 - 3) **MGA (Magic Attack)**
MGA menggambarkan kekuatan menyerang magis.
 - 4) **MGR (Magic Resistance)**
MGR menggambarkan kekuatan pertahanan dari serangan magis.
Secara umum, *magical damage* (MD) yang diterima adalah MGA penyerang dikurangi MGR yang diserang.
- **AGL (Agility)**
AGL menggambarkan tingkat kecepatan/kegesitan seseorang. Secara umum, ini sangat menentukan dalam pertarungan, seberapa cepat seseorang mampu menyerang kembali setelah gilirannya. Di RPN ini, AGL lebih ditekankan pada seberapa cepat seseorang berlari, entah itu untuk menangkap sesuatu atau menghindari dari sesuatu. Tak usah berpusing-pusing mengenai hal ini.
- **VIT (Vitality)**
VIT menggambarkan tingkat vitalitas seseorang, sejauh mana ia tahan terhadap penyakit, cuaca, dsb.
- **FOR (Fortunity)**
Seperti arti kata kepanjangannya, FOR menggambarkan tingkat keberuntungan seseorang, diukur dalam permil (per seribu bagian).

- **GUT**

GUT menggambarkan tingkat keberanian seseorang dalam menghadapi sesuatu, misalnya saat menghadapi musuh, saat sendirian di kuburan, atau keberanian untuk melakukan suatu pekerjaan. Kadarnya diukur dalam permil, dipengaruhi banyak hal, dan akan mempengaruhi banyak hal.

- **INT (Intelligence)**

Efeknya berbeda-beda untuk tiap orang, namun pada dasarnya INT mempengaruhi hasil kerja seseorang, terutama untuk melakukan sesuatu, terutama sihir. Semakin tinggi INT, semakin baik hasilnya.

- **IQ (Intelligence Quotient)**

IQ menggambarkan tingkat kecerdasan seseorang. IQ memberikan pengaruh pada keberhasilan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Semakin tinggi IQ-nya, semakin cepat ia mempelajari hal-hal baru.

- **EQ (Emotional Quotient)**

EQ menggambarkan tingkat emosional seseorang. EQ akan mempengaruhi pertumbuhan IP dan semua statistik dari STR hingga VIT.

- **SQ (Spiritual Quotient)**

SQ menggambarkan tingkat spiritual seseorang. SQ juga mempengaruhi pertumbuhan IP, namun pengaruhnya lebih banyak terasa pada MGA dan MGR.

Seseorang dikatakan pingsan apabila STR nol; KO (keluar/tidak bisa meneruskan pertarungan) bila HP mencapai nol; koma bila VIT nol; dan mati apabila LP mencapai nol.

Itu hanyalah sebagian dari sekian banyak statistik yang seharusnya ikut dipertimbangkan dalam sebuah RPG. Namun, karena ini RPN, statistik ini dibatasi hanya hal yang umum saja. Selain itu, statistik ini hanyalah statistik, tidak akan banyak berpengaruh dalam cerita maupun pertarungan nanti. Jangan khawatir, kau takkan menemukan proses perhitungan PD, MD, penyembuhan, pertahanan, atau yang sejenisnya yang ruwet. nikmati saja ceritanya.

RPG takkan lengkap tanpa status. Status akan banyak berpengaruh pada pertarungan, baik yang merugikan maupun yang menguntungkan. Ada kira-kira 32 status yang akan dipakai dalam RPN ini, yang semuanya telah diadaptasi dari RPG untuk lingkungan RPN. Ketigapuluhdua status itu tak akan diberikan di sini—kau pasti akan bosan atau malah sudah mengetahui sebagian besar. Penjelasan mengenai status baru akan dilakukan kalau dirasa perlu saja.

Mengenai elemen¹, dalam buku ini akan digunakan 7 elemen utama dan beberapa turunannya, yaitu **Fir** (api), **Wâr** (air), **Éar** (tanah), **Ær** (udara), **Lír** (cahaya), **Dâr** (kegelapan), dan **Nèr** (netral). **Fir** mencakup **Fir** sendiri dan **Hír** (hawa panas). **Wâr** mencakup **Wâr** sendiri, **Frör** (hawa dingin), dan **Ir** (es). **Éar** mencakup **Éar** sendiri, **Plar** (tumbuhan), dan **Anr** (hewan). **Ær** mencakup **Ær** (angin) dan **Thâr** (petir). **Lír** mencakup **Pyur i Lír** (Lír murni) dan **Lírdâr** (Lír tercampur **Dâr** namun lebih dominan **Lír**). **Dâr** mencakup **Pyur i Dâr** (Dâr murni) dan **Dârlír** (Dâr tercampur **Lír** namun lebih dominan **Dâr**). Tiap elemen memiliki

¹ Lebih lengkapnya silakan lihat [Aturan Dasar Combo i Magus](#).

komplemennya sendiri-sendiri kecuali *Nèr* tentu saja. *Fir* lemah terhadap *Wâr*, *Éar* terhadap *Ær*, *Lír* terhadap *Dâr*, dan sebaliknya. *Nèr* memberikan pengaruh yang sama terhadap keenamnya. Satu elemen rahasia adalah *Gaiar*, yang meliputi seluruh elemen utama dan turunan.

Satu hal terakhir yang perlu dijelaskan adalah sistem *karsh* (*job/class*). Sebenarnya *job* dan *class* cukup berbeda, namun agar tidak membingungkan, keduanya dijadikan satu dalam novel ini.

Bangsa Humani dan bangsa lain yang berada dalam naungan Kerajaan *Líghtran* (dan mungkin di tempat-tempat lain di seluruh dunia) membagi-bagi diri mereka ke dalam kelompok-kelompok pekerjaan atau *karsh*. Tiap *karsh* memiliki tugas dan kemampuan sendiri-sendiri. Seseorang bisa berganti-ganti *karsh* selama dia bisa dan mampu. Namun, kalau seseorang terlalu sering gonta-ganti *karsh*, kehidupan akan menjadi kacau balau. Untuk itu, pemerintah Kerajaan *Líghtran*, kerajaan tempat tinggal tokoh-tokoh utama kita, menetapkan demikian.

Seseorang boleh memiliki minimal dua *karsh* dengan satu *karsh* menjadi prioritas utama. *Karsh* ini disebut *karsh primer* atau *primari i karsh* menurut Bahasa Umum. *Primari i karsh* ini hanya bisa ditentukan sekali seumur hidup, yaitu pada usia 17 tahun, dan tidak dapat diganti kecuali bila sudah tiba saatnya untuk pensiun, atau ada alasan lain yang sangat kuat saat menjalani sidang penggantian *karsh*. *Karsh* kedua tidak terlalu mengikat dan bisa diganti sesuka hati, asalkan mendapatkan izin dari pemerintah. *Karsh* jenis ini dinamakan *karsh sekunder* atau *sècöndari i karsh*. Selain kedua *karsh* tersebut, seseorang masih boleh memiliki *karsh* tambahan yang disebut *xandhium i karsh*. *Karsh* ini sangat tidak mengikat dan boleh diganti sesuka hati, tanpa perlu mendaftarkannya ke pemerintah. Tidak ada batasan berapa jumlah maksimum *xandhium i karsh*, namun biasanya seseorang memiliki paling banyak tiga *xandhium i karsh*.

Melihat asal-usulnya, sangatlah mungkin bahwa jumlah dan jenis *karsh* akan terus bertambah sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman. Mungkin juga beberapa *karsh* akan menghilang karenanya. Sebagai contoh, *karsh Pölisia* (polisi) akan muncul saat kontrol sosial sudah kehilangan kendali dengan makin banyaknya *Thæft* (pencuri), *Ramph-i-ru* (perampok), bahkan *Cöstum i Dèxi-i-ru* (pembunuh bayaran), sementara *Söldia* (prajurit kerajaan) tidak mampu lagi mengatasi masalah keamanan ini. Hampir bersamaan dengan itu akan muncul *Ëxörd* (hakim), *Mixörd* (jaksa), *Prumixörd* (pengacara), dan seterusnya. Kelak *Söldia* akan dibagi tiga: *Éarusöld* (angkatan darat), *Wârusöld* (angkatan laut), dan *Ærusöld* (angkatan udara). *Kingdöm i Guard-i-ru* (semacam satpamnya kerajaan), *Kingdöm i Ëntraum* (menteri kerajaan), dan semua *karsh* yang memakai jabatan *Kingdöm i (... kerajaan)* akan menghilang seiring dengan mudarnya sistem kerajaan.

Berikut ini adalah keterangan *karsh* yang dimiliki para tokoh kita, dalam Bahasa Umum. Keterangan (s) adalah bentuk tunggal, (p) adalah bentuk jamak, jika ada. Bentuk yang digunakan untuk menunjuk suatu *karsh* adalah bentuk jamak. Bentuk tunggal hanya digunakan untuk menunjuk seseorang yang memiliki *karsh* tersebut.

Xâtrium (s), Xâtria (p) (ksatria). Gelar Lîramâx (surga) baru diberikan kepada Xâtrium dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang tentu saja amat selektif. Xâtria jenis ini lebih dikhususkan untuk menjaga kerajaan. ATP, DFP, STR, dan VIT tinggi; MGA dan MGR rendah, bahkan pada beberapa kasus nol (tidak dapat menggunakan sihir). SQ biasanya rendah. AGL sebagian besar rendah (dan di sinilah keanehan karsh ini). INT menentukan pengambilan keputusan setepat mungkin saat bertarung. Zhaxmâr memiliki primari i karsh ini.

Söldium (s), Söldia (p) (prajurit). Saat cerita ini berlangsung, Söldia baru dibagi dua: hanya Æerusöld yang belum ada. Tugas Söldia dikhususkan pada pertahanan dalam negeri. Statistik sedikit lebih rendah dari Xâtria, kecuali AGL mereka lebih tinggi. Söldia tidak dapat menggunakan sihir sama sekali. Inilah sècöndari i karsh Zhaxmâr saat sedang tidak ada kerjaan—lihat Chapter 3.

Ranch-i-ru (peternak). Tidak perlu dijelaskan lagi tugasnya. Statistik seimbang, kecuali untuk Hoshiro yang memiliki primari i karsh ini—lihat Chapter 4.

Pölisium (s), Pölisia (p) (polisi), telah dijelaskan di depan tadi. Statistik sama dengan Söldia (karena memang pada awalnya kebanyakan direkrut dari Söldia), kecuali AGL mereka cukup tinggi, paling tidak untuk mengimbangi Thæft yang gesitnya bukan main. Selain itu, Pölisia juga mampu menggunakan sihir, karena rata-rata Thæft (dan para pengganggu lain) mampu menggunakan sihir. Atas dorongan kawan-kawannya, Hoshiro memilih karsh ini sebagai sècöndari i karsh-nya dan membuat nama panggilan baru: Ëxsharaèn.

Summön-i-ru (pemanggil). Tugasnya memanggil roh-roh alam (juga disebut Guard-i-ru) untuk membantu manusia. Untuk itu, MGA, MGR, dan SQ sangat tinggi, namun sebagai konsekuensinya, STR, ATP, DFP, dan VIT sangat rendah. INT menentukan sejauh mana si Summön-i-ru mampu memanggil dan mengendalikan roh Guard-i-ru. Quéssha memiliki primari i karsh ini.

Parch-arimus i kar-i-ru (penjaga toko buku). Tak ada yang perlu dijelaskan tentang karsh ini, namun perlu diketahui pada zaman ini sudah ada buku, walaupun masih sangat sederhana (ditulis dalam lembaran-lembaran kertas yang diolah dari daun). Quéssha memilih karsh ini sebagai pengisi waktu senggang selagi karsh Summön-i-ru-nya sepi, sebelum ia mendaftarkan pekerjaannya secara resmi di ibukota kelak. Statistik standar.

Thæft (pencuri). Inilah yang paling merepotkan Söldia sebelum ada Pölisia karena AGL mereka amat tinggi, bahkan tertinggi dibanding semua karsh yang pernah ada. Jarang ada yang memilih karsh ini kalau tidak terpaksa. Keberadaan mereka memang sedikit berkurang dengan adanya Pölisia, namun kemudian mereka yang mampu beradaptasi justru AGL-nya semakin tinggi. HP/MP, ATP, dan DFP rata-rata, STR dan VIT juga lumayan, namun MGA dan MGR amat rendah—banyak yang mengatakan ini sebagai konsekuensi dari AGL yang amat tinggi. Lilíllth terpaksa memilih karsh ini sebagai primari i karsh-nya karena himpitan hidup—lihat Chapter 6.

Slyth i Spiön-i-ru (mata-mata). Karsh ini sebenarnya adalah pengembangan dari Thæft. Tugasnya memata-matai sesuatu dari dekat. Statistik sama dengan Thæft, hanya agak lebih rendah sedikit. Lilíllth memilih sècöndari i karsh ini dengan alasan tertentu.

Sannæ i naftar-i-ru (binaragawan). Karsh ini sebenarnya masih baru, lahir untuk memenuhi kebutuhan melindungi diri dengan menaikkan VIT, STR, dan ATP/DFP. Karsh ini mulai laris manis di kalangan masyarakat umum. Mereka yang ingin masuk ke dalam karsh Xâtria, Söldia, dan/atau Pölisia namun tidak memenuhi syarat statistik sangat terbantu dengan hadirnya karsh ini. Stâsh memilih karsh ini selagi menunggu umurnya 17 tahun—lihat Chapter 7.

Dua tokoh terakhir, Gèn. Dün Chârud dan Êmp. Nathâkh 27-M tidak memiliki karsh sebagai pekerjaan (*job*), namun mereka memiliki karsh sebagai kelas (*class*), yaitu sebagai Dharkhan i Xâtria dan Châös i Êmperör. Lihat Chapter 8.

Sekarang akan dijelaskan latar tempat kisah ini terjadi. Latar waktu sudah diceritakan di depan tadi.

Ketiga tokoh utama kita dan beberapa pendampingnya tinggal dalam naungan sebuah kerajaan bernama Lîghtran. Kerajaan ini berada di Benua Tengah atau yang disebut *Cèntrum-sish* dalam Bahasa Umum. Kerajaan ini berada agak ke selatan sehingga memiliki iklim sedang. Wilayah kekuasaannya cukup luas, meliputi seperenam bagian benua. Batas wilayahnya ditandai dengan kota Pört i Saidûn di pantai barat, Gunung Fharn di bagian timur laut, dan Pört i Dhulûn di pantai selatan. Wilayah ini kemudian dibagi lagi menjadi enam subkerajaan dengan ibukota Lîghtran terletak di tengahnya. Untuk lebih jelasnya, lihat peta yang terlampir.

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Umum (Universa i Lingua) yang berlaku di seluruh dunia waktu itu. Dari ukuran kita, Bahasa Umum merupakan campuran antara bahasa Latin dan Inggris serta pengaruh bahasa-bahasa lainnya. Ada juga pengaruh bahasa Êlf yang juga sering digunakan. Sistem mata uang memakai mata uang kerajaan, Râsh, di samping mata uang universal, Qihl. 250 Râsh sama dengan satu Qihl.

Penduduk Lîghtran tidak sepenuhnya bangsa Humani. Êlf, Fâiri, Dwarf, beberapa Cèntaur, dan berbagai bangsa lain juga hidup berdampingan di dalamnya. Mereka semua menyatakan tunduk ke dalam Kerajaan Lîghtran sejak kelahirannya tahun 153185 H.R. hingga kini. Di bawah pemerintahan Zhârashq, raja Lîghtran sekarang, Lîghtran cukup damai dan tenteram serta tidak pernah berperang, kecuali melawan bangsa Örc yang sesekali menyerang. Di dunia, Kerajaan Lîghtran adalah salah satu kerajaan yang paling disegani.

Sekarang kita akan beralih pada pengenalan tokoh-tokoh utama kita. Secara berurutan dalam 6 bab ke depan: Zhaxmâr, Hoshiro (Êxsharaèn), Quéssha, Lilîllth, Stâsh, dan Gèn. Dün Chârud serta Êmp. Nathâkh 27-M. Mengenai statistik tiap-tiap tokoh selengkapnya dan penjelasan tokoh-tokoh tambahan dapat dilihat dalam situs kami.

[Kembali ke daftar isi.](#)