

RPG Fantasy Indonesia
PRESENTS

OUR JOURNEY 18.209

A, èxshna il utnön qu our journey shallaran a èndh...

Idea and Written by
Matthew Parkinson
(a.k.a. Hoshiro Yamanaka a.k.a. Èxsharaèn)

Copyright © 2003, 2004
Our Journey team @ RPG Fantasy Indonesia

Contents

	PAGES
TOTAL PAGES	559
PART 1: PROLOGUE	26
CHAPTER 1: FIRST OF ALL...	4
CHAPTER 2: THE SYSTEM	6
CHAPTER 3: THE HEAVEN KNIGHT	2
CHAPTER 4: HOSHI NO RANCHERO (THE STAR RANCHER)	6
CHAPTER 5: THE GREAT SUMMONER	2
CHAPTER 6: THE WINDY THIEF	3
CHAPTER 7: THE BODY BUILDER	2
CHAPTER 8: XHAZQUN	1
PART 2: THE DESTINY	128
CHAPTER 9: JOURNEY TO VANDHULN	19
CHAPTER 10: THE PROPHECY COMES TRUE...	5
CHAPTER 11: FARAN RAMFHAN (THE FOREST TEMPLE)	5
CHAPTER 12: THE SECOND PROPHECY	19
CHAPTER 13: IT'S A VERY, VERY LONG JOURNEY	24
CHAPTER 14: A SEARCH FOR A LOST TRIHÖRRÉAN	16
CHAPTER 15: MY DESTINY SHALL TAKE ME THERE	16
CHAPTER 16: AN UNBELIEVABLE, UNEXPECTED MEET AT THE CAPITAL	24
PART 3: JOURNEY TO THE SCATTERED TRIHOLLÍAN PIECES	192
CHAPTER 17: WAY TO GO!	30
CHAPTER 18: VANDHULN PROPHECY 46B	12
CHAPTER 19: LET'S BEGIN OUR JOURNEY!	19
CHAPTER 20: THREE MONTHS TO VASHNU	14
CHAPTER 21: TIME CRISIS!	8
CHAPTER 22: ACROSS THE SEA	40
CHAPTER 23: GOING UNDER	24
CHAPTER 24: ATALAROCRAST	45
PART 4: HIGH ALERT AT LÍGHTRAN!	213
CHAPTER 25: SPLIT UP!	10
CHAPTER 26: CURSE OF THE CHOSEN ONE?	22
CHAPTER 27: THE BIG FRONTIER	40
CHAPTER 28: FIGHT! FIRE FIGHTER!	31
CHAPTER 29: NOTHING REALLY MATTERS?	11
CHAPTER 30: A TRUE HERO	26
CHAPTER 31: WIND OF DARKNESS	45
CHAPTER 32: REUNITED!	28
PART 5: KEEP ON!	
CHAPTER 33: WHERE'S TO GO NEXT?	
<u>HISTORY</u>	
<u>REFERENCE</u>	
REFERENCE BOOKS	
REFERENCE RPGS	

[ABOUT UNIVERSA I LINGUA](#)
[ABOUT COMBO I MAGUS](#)
[OUR JOURNEY THEME](#)
[STATISTICS](#)
[VERSION HISTORY](#)
[CREDITS](#)

Petunjuk:

Semua chapter pada RPN ini tersimpan pada dokumen tersendiri untuk mengurangi ukuran file Our Journey dan agar dapat di-*download* sesuai kebutuhan saja (terutama untuk *update*).

Untuk melihat per chapter, lakukan:

- 1) Klik hyperlink yang tersedia pada Contents di atas dan Anda akan dibawa otomatis ke chapter yang dituju. Untuk kembali ke daftar isi, tutup jendela chapter atau klik link [Kembali ke daftar isi](#). Bila sudah selesai, tutup semua jendela atau pilih menu Close All dari menu File bila tersedia.

Semua link lain yang tidak menunjuk pada chapter akan membawa Anda tetap pada dokumen ini, kecuali untuk beberapa link.

Bila Anda menggunakan Microsoft Word XP, kata *klik* di atas berarti *tahan tombol Ctrl dan klik*.

Menu Daftar Isi akan tersedia dalam waktu dekat.

HISTORY

Bagian ini akan merinci perubahan-perubahan yang terjadi dalam Our Journey (selengkapnya lihat [Version History](#) untuk versi 16.xx di bawah).

Versi: 16.xx

New:

Chapter 27 akhirnya selesai lebih dulu dari Chapter 26, padahal pembuatannya bersamaan. Mudah-mudahan Chapter 26 juga bisa diselesaikan dalam versi ini juga.

Updated:

Chapter 3. Banyak perubahan di bab ini, terutama karena Hoshiro sudah selesai menulis ulang dengan tangan ke dalam buku. Seluruh penggunaan nama bahasa Inggris sudah ditanggalkan dan diganti dengan bahasa Indonesia atau Universa i Lingua. Beberapa catatan kaki ditambahkan untuk alasan ini. Chapter 4 segera menyusul.

Upcoming:

Chapter 26 dan entah yang mana lagi...

Versi: 17.xx

New:

Belum ada bab baru... mungkin Chapter 26 akan rilis duluan untuk versi ini.

Updated:

Chapter 2. Ada tambahan statistik baru, BP (Blood Point), dan pergantian pengertian LP ke pengertian seharusnya seperti sekarang.

Tampilan penyegaran halaman utama. Karena komputer utama tempat disimpannya Our Journey sempat mengalami masalah, beberapa *font* menghilang begitu saja, sehingga pada beberapa tempat tampilan hurufnya tampak aneh. Kami memutuskan sekalian menggantinya dengan *font* lain untuk memberi kesan baru.

Kini, di tiap bab, di bagian atas akan ada petunjuk mengenai bab berapa yang sedang dibaca dan judulnya, supaya kalian tidak bingung saat membaca di tengah-tengah.

Seluruh bab sudah sepenuhnya melewati proses pengindonesiaan dan peng-UiL-an istilah-istilah (terutama karsh) yang semula masih menggunakan bahasa Inggris, termasuk pengeditan hal-hal yang dianggap keliru yang semula tidak ditemukan. Sebaiknya *update* seluruh bab.

Untuk kutipan lagu, mantra, dsb. yang terutama menggunakan UiL, penulisan huruf-hurufnya harus jelas. Karena *font* artistik *default* yang ada (setelah *kecelakaan* itu) kurang memenuhi syarat (terutama untuk membedakan *í* dengan *i*), terpaksa kami menggunakan *font* biasa yang pastinya terlihat agak kaku dan sudah kuno: Times New Roman yang dicetak miring (^_^)".

Upcoming:

Satu bab pendek, Chapter 29 kelihatannya.

Versi: 18.xxNew:

Ternyata bab 26! Bab yang paling dihindari Èxsharaèn—katanya berat menulis bab 26—ini memang ditulis oleh orang lain, selagi dia tidak ada. Penulisnya adalah seseorang yang kini menggantikan posisinya untuk sementara: Sp?r?tu?-Èxsh?n (kenapa namanya begitu? Simak di situs [RPG Fantasy Indonesia](http://RPGFantasyIndonesia.com) untuk lebih jelasnya). Bab ini jadi sedikit lebih pendek dibandingkan bab-bab lainnya di bagian 4, namun isinya paling padat (cerita dalam sehari dibuat dalam 20 halaman???) dan selesai hanya dalam waktu dua hari (setelah dua bulan lebih tidak pernah disentuh Èxsharaèn).

Chapter 29 sudah selesai, dan seperti yang sudah diduga sebelumnya, bab ini paling pendek dibandingkan bab-bab lainnya. Ceritanya juga agak, kalau tidak bisa dibilang *lumayan*, membosankan, namun bab ini menyimpan banyak misteri yang tidak terjawab. Sesuai judulnya. Paling tidak, tidak terjawab di sini.

Bab 30 dan 32 akhirnya selesai juga, dan dengan demikian bagian keempat Our Journey sudah selesai. Setelah ini, perjalanan akan dilanjutkan kembali! Atau, ada cerita lain?

Updated:

Kayanya tidak ada deh, kecuali beberapa kesalahan cetak minor yang ditemukan saat hendak merilis Our Journey versi forum (sampai saat ini baru sejauh bab 4).

Upcoming:

Bab 33, tentu saja. Atau, akankah ada cerita dari sisi lain?

[Kembali ke daftar isi.](#)

REFERENCE

Bagian ini akan menjelaskan semua referensi yang digunakan dalam Our Journey dan seberapa besar peranannya dalam Our Journey. Bagian ini akan dibagi menjadi dua subbagian, yaitu Referensi Buku dan Referensi RPG.

REFERENCE BOOKS

Karena baru ada dua buku novel yang berkisah tentang dunia RPG (beberapa anggota tim kurang setuju Harry Potter dimasukkan dalam RPN), maka buku referensi yang digunakan dalam Our Journey hanyalah berkisar pada Harry Potter dan The Lord of the Rings. Mereka adalah:

- 1) Scamander, Newt. ***Fantastic Beasts and Where to Find Them***. London: Bloomsbury & Obscurus Books.
Sebenarnya ditulis oleh J.K. Rowling sebagai pelengkap novel Harry Potter yang terkenal itu, buku ini digunakan sebagai buku pelajaran resmi Hogwarts School of Witch and Wizardry. Buku ini akhirnya dirilis untuk kaum nonsihir (mereka biasa menyebutnya kaum Muggle). Our Journey menggunakan edisi terjemahan buku ini untuk mendeskripsikan hampir semua makhluk gaib yang ada, dengan sedikit perubahan di sana-sini. Tentu saja, buku ini belum mencakup semua makhluk gaib yang biasa ada dalam dunia RPG, jadi Our Journey sangat berharap J.K. Rowling mau membuat versi yang lebih lengkap ^_^.
- 2) Tolkien, J.R.R. 2002. ***The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring***. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
Buku pertama dari legenda LotR yang sangat terkenal itu, Our Journey menggunakannya untuk menggambarkan dunia RPG yang seharusnya tergambar seperti Middle Earth. Bagian Prolog dalam Our Journey juga terinspirasi dari buku ini. Our Journey juga meminjam dan mengadaptasi beberapa nama bangsa seperti Elf (Élf), Dwarf, Orc (Örc), dan nama-nama lainnya (walau sebenarnya nama itu sangatlah umum dalam dunia RPG). Pembuatan peta Our Journey sedang direncanakan, hanya bila permintaan memenuhi kuota.
- 3) Tolkien, J.R.R. 2002. ***The Hobbit***. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
Tolkien, J.R.R. 2003. ***The Lord of the Rings: The Return of the King***. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
Prequel LotR (The Hobbit) dan penutup LotR (RotK), Our Journey hanya mengambil huruf Rune kurcaci (yang kebetulan sudah bisa diterjemahkan semuanya ke dalam bahasa Indonesia) untuk dipakai para Dwarf untuk menulis. Sayangnya, teknik untuk menuliskan huruf-huruf Rune itu belum bisa ditemukan dan diterapkan dalam Our Journey. Tunggu dalam waktu dekat.
- 4) Takahashi, Kazuki. 1996. ***Yu-Gi-Oh!***. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Walaupun bukan RPN, melainkan semi-RPMA (manga, dikatakan *semi* karena memang sedikit unsur RPG-nya), kami mengambil sedikit *mini-game* dan mengadaptasikan ke dalam Our Journey.

REFERENCE RPGs

Our Journey banyak diilhami oleh ratusan RPG yang bertebaran dari dulu hingga sekarang. Sebenarnya, Our Journey terilhami untuk menggabungkan semua RPG tersebut, mengadaptasikannya, dan menjadikannya satu, yaitu Our Journey sendiri. Walau demikian, Our Journey tidak terlepas dari RPG-RPG berikut:

- 1) Miyamoto, Shigeru. 1987—2004. ***The Legend of Zelda (Zelda no Densetsu) series***. Nintendo.

RPG utama yang melatarbelakangi Our Journey, kisah perebutan Triforce diadaptasi menjadi Trihollían, walau sebenarnya keduanya berbeda amat jauh. Pencarian pecahannya pun diutamakan pada kuil (*temple*) dan bukannya gua (*dungeon*), walau ada beberapa pengecualian untuk ini. Yang jelas, LoZ berperan hanya dalam pengambilan ide cerita. Lainnya, tidak.

- 2) 1993—2003. ***Lufia series***. Natsume & Taito.

Cukup banyak juga referensi yang Our Journey ambil dari RPG ini. Pertama, keempat kekuatan terbesar yang mengacaukan bumi pada Lufia diadaptasi ke Our Journey. Legenda Dual Blade juga diadaptasi menjadi Blâd Zurdhüm. Penggunaan teknik IP yang mulai diperkenalkan pada Lufia II dan III (entah di seri keempatnya, di sini belum beredar) juga diadaptasi ke dalam Our Journey.

Secara tidak sengaja, Lufia II memberikan pengaruh pada elemen Our Journey. Dalam Lufia dikenal 7 elemen, dan tak disengaja Our Journey memakai ketujuhanya, walau mungkin diadaptasi dan diubah namanya di sana-sini.

- 3) Sakaguchi, Hironobu. 1987—2003. ***Final Fantasy series***. SquareSoft.

Tidak dipungkiri lagi bahwa FF membawa pengaruh sangat besar dalam dunia RPG. Walau begitu, Our Journey hanya mengambil nama-nama Summon Monster (FF VII) atau Guardian Force (FF VIII) untuk dijadikan nama Guardian. Toh nama-nama itu juga umum ada di dunia nyata, kan?

- 4) RPG-RPG lain.

RPG-RPG lain juga ikut berperan dalam penyusunan Our Journey, terutama dalam hal statistik, penamaan, dan hal-hal inovatif lainnya. Walau tak tersebut namanya satu-satu, mereka juga layak mendapatkan kredit tersendiri di sini.

[Kembali ke daftar isi.](#)

ABOUT UNIVERSA I LINGUA

Bagian ini khusus menjelaskan Universa i Lingua, tentang kelahirannya, cara bacanya, dan aturan paling dasar dari Universa i Lingua. Ini tersimpan dalam sebuah dokumen tersendiri yang bisa dibuka dengan [klik di sini](#).

[Kembali ke daftar isi.](#)

ABOUT COMBO I MAGUS

Sebenarnya dulu ini hendak dititipkan ke *website* RPG Fantasy Indonesia, namun dengan berbagai pertimbangan—termasuk problem meluasnya peta RPG Fantasy Indonesia seandainya bab ini masuk di sana, maka kami memutuskan memajangkannya di sini. Untuk mengetahui aturan *combo i magus*, [klik di sini](#).

[Kembali ke daftar isi.](#)

OUR JOURNEY THEME

A, èxshna íl utnön qu our journey shallaran an èndh...

Melengkapi karya tulis berbau RPG ini, Our Journey menyediakan berbagai tema yang beberapa bagiannya telah, mungkin, dan akan dimasukkan dalam cerita sebagai pelengkap. Tema-tema itu (untuk sementara ini) adalah:

Our Journey qu Thèma (Tema Our Journey)
My Destiny shall Take Me There (Tema Zhaxmâr)
Farewell My Past (Tema Hoshiro/Èxsharaèn)
Bravery (Tema Quéssha)

Tema-tema ini dapat dilihat tersendiri di situs RPG Fantasy Indonesia, atau [klik di sini](#).

[Kembali ke daftar isi.](#)

STATISTICS

Statistik secara mendetail ada pada situs kami http://www.geocities.com/rpgfantasy_id/dunia_lain/rpn/our_journey/. File tersendiri mengenai status tiap-tiap tokoh penting dalam Our Journey akan tersedia dalam waktu dekat.

[Kembali ke daftar isi.](#)

VERSION HISTORY

Atas ide Matthew, Our Journey menggunakan penomoran untuk menunjukkan sejarahnya. Jadi, nomor yang kalian lihat pada halaman judul di atas bukanlah nomor biasa.

Nomor sejarah Our Journey dibagi menjadi dua. Misalkan pada versi 5.39. Angka pertama sebelum titik menunjukkan identitas terpenting Our Journey saat itu (lihat indeks di bawah). Dua angka (atau tiga) di belakangnya menunjukkan berapa kali Our Journey telah diedit dan ditambahi di sana-sini. Satu angka

ditambahkan untuk berapapun, sebanyak apapun perubahan yang terjadi pada Our Journey, selama perubahan-perubahan tersebut dilakukan dalam satu kali sesi pengeditan. Satu sesi pengeditan yang dimaksud adalah periode waktu pada saat Our Journey dibuka dan ditutup, tanpa mengecualikan keadaan *idle* seperti *stand-by* dan *screensaver*. Jadi, berapapun *save* yang telah dilakukan, selama masih berada dalam satu sesi pengeditan tersebut, kedua (atau ketiga) angka tersebut tidak akan berubah.

Indeks sejarah angka pertama Our Journey:

1.xx Edisi pertama Our Journey, tidak pernah dirilis. Banyak kejanggalan dan keanehan di sana-sini. Cerita tidak pernah dilanjutkan.

2.xx Bisa dikatakan sebagai evolusi Our Journey 1.xx, versi ini menghapus dan menggantikan versi terdahulunya. Cerita diperbaharui (baca: dirombak total), ditambahkan bagian prolog yang sebelumnya belum ada. Saat itu, Our Journey masih berada dalam naungan RCom. Rilis masih dalam kalangan terbatas.

3.xx Hoshiro/Ēsharaèn memutuskan keluar dari RCom, maka banyak perubahan dilakukan di sana-sini. Semua nama tokoh (terutama nama-nama tokoh utama), kecuali Hoshiro/Ēsharaèn dan Stāsh (atas permintaan ybs.), terpaksa diubah menjadi seperti sekarang. Rilis masih dalam kalangan terbatas.

4.xx Our Journey untuk pertama kalinya dibagi-bagi menjadi beberapa subdokumen sesuai babnya. Ini dilakukan untuk mengurangi ukuran Our Journey 3.xx yang semakin membesar seiring dengan bertambahnya cerita.

5.xx Versi 4.xx dirasa mustahil untuk didistribusikan karena sistem master/subdokumen (lihat Help pada Microsoft Word masing-masing tentang apa itu master/subdokumen) melarang kami untuk memindahkannya ke folder lain. Maka, Our Journey dibagi-bagi menjadi beberapa dokumen biasa.

6.xx Dokumen Our Journey Theme mulai di-*link* ke dokumen ini. Beberapa lirik masih dalam tahap pengerjaan. Angka pengeditan akan mulai ditambahkan.

7.xx Beberapa statistik awal dalam Prolog (Part 1) dihilangkan karena dirasa tidak cukup relevan dan perlu untuk menggambarkan kekuatan para tokoh, terutama karena kekuatan mereka selalu berkembang. Mulai versi ini, hanya level para tokoh yang akan dipaparkan; statistik akan ditulis jika perlu. Untuk statistik terkini para tokoh, silakan lihat di situs kami atau buka file terpisah.

Perubahan pengertian HP menjadi hanya Hit Point dilakukan karena ada kebingungan antara pengertian HP sebagai Health Point dengan VIT yang kebetulan sama. Semestinya mau ditambahkan LP (Life Point) untuk menggantikan pengaruh HP/STR/VIT dalam penentuan hidup matinya seseorang, tapi ini masih dirundingkan dulu. Tunggu ya...

Tampilan terbaru dari daftar isi... Kami menambahkan jumlah halaman (dalam keadaan *default* ukuran kertas *letter* 8,5x11 inci dengan batas-batas atas-bawah 2,54 cm dan kiri-kanan 3,14 cm) supaya ada gambaran tentang banyaknya kertas yang dibutuhkan untuk mencetak Our Journey (siapa tahu...). Selain itu, jumlah halaman juga bisa jadi indikator *update* Our Journey, chapter mana yang berkembang dan mana yang sudah stop alias selesai.

8.xx Akhirnya! Setelah lama berunding, akhirnya kami sepakat menambahkan LP sebagai pengganti pengaruh HP/STR/VIT dalam menentukan hidup matinya sesuatu. Lihat penjelasannya di Chapter 2.

Beberapa chapter diperbarui karena adanya kesalahan teknis. Semestinya bulan ketujuh itu sudah musim gugur di Gaia! Lihat mulai Chapter 16. Sebelumnya, itu masih bulan keenam, jadi tidak ada masalah. Sebaiknya *update* ulang mulai Chapter 12. Mohon maaf atas kesalahan yang sangat mengganggu ini!

9.xx Sebenarnya bagian ini sudah lama dibuat, hanya saja hilang. Matthew Parkinson, penanggung jawab khusus *Universa i Lingua*, membuatkan dokumen tersendiri tentangnya. Ia menjelaskan tentang sejarah *Universa i Lingua*, cara bacanya, dan aturan-aturan mendasar *Universa i Lingua*. Bagi yang tertarik, silakan baca *About Universa i Lingua* di atas! Oh ya, perubahan dalam dokumen ini tidak mempengaruhi angka versi *Our Journey*.

10.xx Mulai versi ini, jika memungkinkan, *mini-game* akan ditambahkan. *Mini-game* ini bisa dimainkan secara manual, sendiri atau beramai-ramai, tergantung peraturannya. Jadi, *enjoy*! Kalau sempat, akan dibuatkan programnya terpisah.

Statistik lengkap khusus Hoshiro dkk. sudah selesai. Tinggal Zhaxmâr, Quéssha, Myu, dan tokoh-tokoh lain yang berperan sebagai kompanion *Our Journey*. Tunggu kabar berikutnya.

10.100 Akhirnya, *Our Journey* masuk ke versi 10 edisi 100! Bersamaan dengan itu juga, *mini-game* pertama ditambahkan. Lihat Chapter 19 ya!

11.xx Aturan mengenai *combo i magus* ditambahkan di sini. Singkat, jelas, padat, dan mudah melakukannya namun tidak boleh salah. Sebenarnya dulu ini mau dititipkan ke *website* *RPG Fantasy*, tapi akhirnya muncul di sini. Rasanya lebih baik begitu deh...

Perubahan yang dilakukan dalam tema *Our Journey* tidak akan mengubah lagi angka pengeditan. Ini dilakukan setelah ada anggota tim yang protes, katanya, "Mana nyambung???" Setelah dirapatkan, akhirnya protes itu disetujui dan disahkan.

12.xx Kumpulan Ramalan *Vandhuln*, dari bab 1 hingga bab 50 (sejauh yang *Vandhuln* buat sampai saat ini), seperti yang dimiliki *Zarâchn*, kini direncanakan akan diterbitkan secara eksklusif untuk *Our Journey*. Buku berjudul ***Vandhuln Prophecy: The Most Inevitable Future*** kini sedang dalam proses pengerjaan dan secepatnya akan segera dirilis. Tunggu kabar terbaru.

Dengan adanya buku ini, maka Ramalan *Vandhuln* 45 yang semula diikutkan dalam tema *Our Journey* kini dipindahkan ke dalam buku tersebut.

13.xx Banyak perbaikan yang dilakukan, terutama setelah ada satu anggota baru *RPG Fantasy Indonesia* yang bersedia masuk ke dalam *Our Journey*. Perbaikan dilakukan terutama pada bab-bab awal. Penggunaan bahasa Inggris untuk istilah-istilah tertentu sedapat mungkin diindonesiakan. Beberapa kesalahan eja dan kesalahan gramatikal lainnya juga diperbaiki. Perbaikan yang cukup penting berada pada nama-nama magi, terutama setelah aturan tata nama magus diterbitkan. Pokoknya banyak deh! Sebaiknya *update* mulai dari bab pertama. Sekalian persiapan rilis perdana *Our Journey* di *RPG Fantasy Indonesia*.

Pada beberapa bagian, terutama bab-bab awal, nama-nama status masih tetap menggunakan bahasa Inggris. Ini karena si pemberi ide nama-nama magi dan status dalam Bahasa Umum masih sibuk mengurus hal lain. Sesegera

mungkin kami akan menghapuskan penggunaan bahasa Inggris dan menggantinya dengan Bahasa Umum. Tunggu *update* selanjutnya.

14.xx Karena dirasa perlu, akhirnya tim Our Journey membuat satu tim baru: *DTS team* untuk keperluan membuat *dungeon*, *tower*, *shrine*, dan yang sejenisnya. Nama-nama orang yang termasuk di sini bisa dilihat di bagian Credits setelah ini. Selamat datang tim baru! Atas permintaan beberapa orang yang termasuk anggota IGP, hanya nama saja yang dituliskan.

Dalam waktu dekat, daftar seluruh tokoh yang sudah tampil (*cast*) akan ditampilkan di sini.

15.xx Pembuat Our Journey, Matthew Parkinson, memutuskan untuk membuat cadangan Our Journey (karena berulang kali data Our Journey terancam hilang) dengan menuliskannya secara manual ke dalam buku—jadi ingat awal pembuatan Our Journey nih! Dia sendiri yang akan menulis seluruh bab yang sudah dan akan dibuat. Nah, bersamaan dengan proses penulisan ini, beberapa istilah dalam bahasa Inggris (terutama di bab 2) mulai digantikan dengan bahasa Indonesia, atau jika perlu, Bahasa Umum. Beberapa perbaikan juga dilakukan saat dirasa perlu. Silakan *update* dari awal.

Dalam versi buku, judul bab 1 hingga 20 ditulis dengan menggunakan angka. Jadi, Chapter Twenty akan ditulis Chapter 20. Mungkin ini juga akan diterapkan dalam versi elektroniknya. Tunggu kabar berikutnya.

Daftar tokoh (*cast*) sudah tersedia, namun masih belum lengkap. Daftar tokoh ini diambil mulai dari bab 3, mengingat bab 1 dan 2 hanyalah pengantar cerita saja; Our Journey sesungguhnya dimulai pada bab 3. Silakan dilihat...

16.xx Mulai versi ini, agar kalian lebih mudah mengetahui chapter mana saja yang mengalami modifikasi, sesedikit apapun itu, dan chapter mana yang termasuk baru, kami akan menambahkan notifikasi seperti di halaman [Sejarah](#) pada situs RPG Fantasy Indonesia. Silakan lihat di daftar isi di atas. Sejarah ini akan dikeluarkan untuk tiap versi utama (**16.xx**, **17.xx**, dst) dan bukannya per angka pengeditan (xx.**158**,xx.**159**, dst.) agar tidak kepanjangan. Nah, mulai sekarang, silakan rajin-rajin membaca Sejarah ini!

17.xx Karena beberapa kerancuan dan kebingungan mengenai LP dalam pengertian sebelumnya (menunjukkan jumlah darah), terutama saat menentukan kapan suatu makhluk mati, tim Our Journey memutuskan mengubah deskripsinya ke pengertian seharusnya (menunjukkan tingkat kehidupan). Pengertian jumlah darah kini dipegang oleh BP, yang semestinya bisa ditebak: Blood Point. Oleh karenanya, pemutusan kapan suatu makhluk mati kini dipegang oleh LP dalam pengertian sebenarnya. Silakan *update* Chapter 2 untuk lebih jelasnya.

Beberapa bab mungkin masih menggunakan LP dalam pengertian lama (kami yakin Chapter 27 pasti terkena imbas paling parah). Perlahan-lahan, pengertian ini akan diganti sebagaimana mestinya. Tunggu kabar berikutnya.

Tampilan baru! Silakan lihat History untuk lebih lengkapnya.

Akhirnya pula, kami memutuskan untuk mengganti semua judul dan nama bab di bawah bab 20, yang semula menggunakan kata-kata (semisal Chapter One), dengan angka (semisal Chapter 1). Karena halaman utama ini sudah melakukan demikian, sebaiknya *update* ulang dari Chapter 1 hingga Chapter 20.

Daftar Cast juga sudah diselesaikan sampai sejauh bab 25, 27, 28, dan 31. Para tokoh pada bab-bab berikutnya akan menyusul masuk seiring dengan berjalannya cerita.

18.xx Salah satu tim Our Journey sudah menemukan cara membuat PDF. Maka, Our Journey untuk didistribusikan yang sekarang ini dalam versi DOC biasa akan ditarik dan sesegera mungkin digantikan versi PDF untuk kenyamanan kalian (walau mungkin ukurannya sedikit membengkak).

Selain itu, tim Our Journey sudah menyetujui untuk merilis Our Journey untuk kalangan forum YGOCI (<http://ygoci.proboards42.com/>) serta forum LevelUp (<http://thelevelup.com/forum/>). Versi forum ini tidak akan menggantikan versi resmi (DOC/PDF) yang sudah rilis sebelumnya. Versi forum akan sedikit berbeda dengan versi resmi, mengingat beberapa keterbatasan pada forum (termasuk untuk membuat agar tidak kepanjangan).

?..xx Untuk sementara ini, belum ada versi terbaru dari Our Journey. Yang jelas, saat menu Daftar Isi ditambahkan, Our Journey akan memiliki versi 19.xx. Tunggu update selanjutnya.

[Kembali ke daftar isi.](#)

CREDITS

Akhirnya, tibalah kita pada akhir dokumen ini. Terima kasih telah *download* dan membaca Our Journey. Saran dan kritik Anda kami tunggu.

Cast

in order of appearance

Character Name	Karsh* (primari i karsh)	First Appearance** (chapter)
Zhaxmâr	Xâtria	3
Hoshiro/Èxsharaèn	Pölisia	4
Quéssha	Summön-i-ru-èn	5
Phôênix	Guard-i-ru	5
Lilíllth	Thæft-èn	6
Stãsh	Sannæ i Naftar-i-ru	7
Munân	Sannæ i Naftar-i-ru	7
Gén. Dün Chârud	Dharkhan i Xâtria	8
Èmp. Nathâkh 27-M	Châös i Èmperör	8
Sézhan	Xâtria	9
5 Humans	Söldia	9
5 Èlves	Söldia	9
5 Dwarves	Söldia	9
Varnâth Liddlíal entrance security guards Èlves		9
Vandhuln priest	Pyur i Magia-i-ru	10

Gargaloa	Temple of Forest boss	11
Lăyli (Hoshiro's mother)	Ranch-i-ru	12
Chand	Doctor	12
Xath	Pölisia	12
Ulotra	Pölisia	12
Qaran	Pölisia	12
Qarqal	Dharkhan i Magia-i-ru	12
Squan	Lírthran i Magia-i-ru	12
Quarânth	Pyur i Magia-i-ru	12
Ziéigix (Hoshiro's father)	Ranch-i-ru	12
Hoshiro's elder sister	Ranch-i-ru	12
Hoshiro's grandmother	retired	12
Karl	Pölisia	12
Zèrræ	Pölisia	12
Fösh	Pölisia	12
Chad Dulûm-Kirnuth Élon border guard #1		13
Silèn Faran guards		13
Children at Zutah Village		13
Myu	unknown (Myuga)	13
Acromantula contest announcer	unknown	13
Acromantula	Durk Faran and Durk Gavan boss	13
Varnan	Vandhuln guard	14
Hath	Vandhuln guard	14
Surn	Vandhuln guard (Dwarf)	14
Qatri	Vandhuln guard (Elf)	14
Chidd	Vandhuln guard	14
Jakh	Vandhuln guard (Elf)	14
Varnâth Liddlíal Hospital doctor #1		14
Yhath	Head of Varnâth Liddlíal	14
Kassak	Jailer at Mt. Örc (Örc)	14
Prakk	Jailer at Mt. Örc (Örc)	14
Waqza	Mt. Örc big boss	14
Zhaxmâr's mother	Housewife	15
Zhaxmâr's father	Gardener	15
Harkal (Zhaxmâr's uncle)	Warrior	15
Chilörchnid	Chârad boss	15
Varn	Innkeeper & restaurant owner	16
3 Hobbits on a journey to Lígthran capital		16
Rathan	Grân Manâa Èlf	16
Lóran	Grân Manâa Èlf	16
Mathu	Grân Manâa Èlf	16
Fúhn	Grân Manâa Èlf	16
Saruma	Grân Manâa Èlf	16
5 Durk Èlf outside capital		16
Tarh	West Inn-keeper	16
Varna (Tarh's sister)	West Inn maiden	16

Pâladh (Quéssha's brother)	N/A	16
Léviathân	Wâr Guard-i-ru	17
Shíva	lr Guard-i-ru	17
Ragnârök	Fir, Éar Guard-i-ru	17
Girl on aid at Quqna village		17
Værnâk	Quqna boss	17
Quqna villagers		17
Chad Dulûm border guard #1		17
Zarâchn 14-M	Vashnu commander	17
Faran Èlf Forest Régnar #1		17
Mimich Bâsilísk	Faran Èlf Forest boss	17
Faran Èlf #1		17
Xinéoph	Mt. Pyura miniboss	19
Ífrith	Fir, Éar, Anr Guard-i-ru	19
Shâdöw	Dead Swamp miniboss	20
Finnéax (Fösh' father)	Land of the Dead Guard-i-ru	20
Frugal	Zarâchn's vice	21
Cadnya	Vashnu's jailer	21
Various	Haunted Ship minibosses & bosses	22
False Xath	Haunted Ship miniboss (Xath's plot)	22
False Nathân	Haunted Ship boss (Xath's plot)	22
Zion's captain #1 & #2	Virik Sea bosses	23
Yusna	Merman	23
Bick	Söldia	23
Palag	Söldia	23
Shaqi	Söldia	23
Mark Valash	Guild Matra's commander	23
Joe	Mark's vice	24
Jaragnög	Zion Temple miniboss	24
Atalarocrast	Zion Temple big boss	24
Hadès	Pyr i Dâr Dharkhan Magia-i-ru i Guard-i-ru	24
???	Abandoned Sewer miniboss	24
Mutant skullfish	Abandoned Sewer boss	24
Xâtria #1, #2, Head Söldia at Monas Matria		25
Charlex	Zarâchn's man	26
Gareth	Zarâchn's man	26
Pyrox	Zarâchn's man	26
Mayor of Xanâdhí		26
Curith	Xanâdhí's Weather Forecaster	26
Gamush	Dharkhan i Magia-i-ru	26
Galâdh	Pölisia (Èlf)	26
Lírthran i Magia-i-ru #1		26
Tranced Hoshiro	Xanâdhí big boss	26
Ramath	Zarâchn's man	27
Méda	Zarâchn's man	27
Thæft-èn # 1		27

Scarâd	Tigran miniboss (Méda's plot)	27
Salamander	Fir Guard-i-ru	27
Pèprega	Tigran miniboss #1 (Xath et al plot)	27
???	Tigran miniboss #2 (Ífrith's & Salamander's plot)	27
???	Tigran boss (Xath et al plot)	27
Atalarocrast	Tigran big boss (Hadès' plot)	27
Baldwin	Pölisia	27
Kyraga, Wind Soldier	Barnûth big boss #1	28
Qurash, Fire Soldier	Barnûth big boss #2	28
Vkarax, Earth Soldier	Barnûth big boss #3	28
Latra	Zarâchn's man	29
Ârakel	Zarâchn's man	29
Oriön	Zarâchn's man	29
Bisk	Zarâchn's man	31
Landra	Zarâchn's man	31
Tarn	Zarâchn's man	31
Dhranèff	Air Fighter	31
Floormaster	Fillíosâcrud Tower miniboss	31
Fillíosâcrud	Fillíosâcrud Tower boss	31
Odin	Pyur i Dâr Xâttria i Guard-i-ru	31
Íruzam	Grăn Manâa big boss	31
Småørog	Grăn Manâa big boss (Draco)	31

* If not Humani, race is also mentioned, unless already mentioned in Character Name. Some karsh may be temporarily written in English. For conversion on karsh names, please check on our website by clicking [here](#). All big bosses comes from Xhazqun.

** When a character has done something actively (not only when one's name is mentioned).

Our Journey Credits

Idea by	Matthew Parkinson
Written by	Matthew Parkinson
	Nicholas Stanford (asst.)
References taken, compiled, and adapted by	Our Journey team
Edited and spelling-checked by	Kitty Claudia Kertington
Re-edited and re-spelling-checked by	Joe McLarry
Systems coordinator and researcher	
Real-time battle	Matthew Parkinson
	Bucky O'Ehra
	Nicholas Stanford
	Gnomæ
RPN arrangement	Buck McLarry
Overall	Icy Stanley Dermann
Monsters and bosses team	
Names, classes, and elements	Lærnutha
EXP and/or GP (Râsh) earned per battle	Alèx

Items and/or key items earned per battle	Zèrraèl
EXP for level-up and EXP earn coordinator	Matthew Parkinson
	Èxsharaèn (asst.)
	Gnomæ (asst.)
	Alexander Darryl Stevenson (asst.)
EXP gained from learning certain magic	Lærnutha
Battle team	
Battle planner	Buck McLarry
	Norman Lasrinia Queston
Pre-battle events	Matthew Parkinson
In-battle events	Ulotra
	Gnomæ (asst.)
Battle choreographer	Matthew Parkinson
	Èxsharaèn
	Monraaga (asst.)
Post-battle events	Our Journey team
Element-based magics' levels	Èxsharaèn
Statistics	Our Journey team
Items, weapons, armors, helmets, shields, accessories, classes, areas, towns, etc. names	Our Journey team
DTS team	
Planners	Matthew Parkinson
	Nicholas Stanford
Locations	Matthew Parkinson
Architects	Larry Bronchowsky
	Michael Marthan Denv
	Icy Stanley Dermann
	Kitty Claudia Kertington
	IGP Creative Prod. Dept. (asst.)
Map layouts and legends	Buck McLarry
	Joe McLarry
	Fred Montgomery
Enemies, mini-bosses, and bosses	Alexander Darryl Stevenson
	Nakayama Ishimura
	Èxsharaèn
Items and special items	Todd Malivens
	Tom Aligan
Doors, hidden doors, and traps	Zack O'Neil
	Joe McLarry
	Buck McLarry
Puzzles and mini-games	Our Journey Mini-game team
Events	Matthew Parkinson
	Èxsharaèn
	Bucky O'Ehra
	Nicholas Stanford
Supervisor	Matthew Parkinson

Mini-game team

Idea by

Matthew Parkinson

Nicholas Stanford

Joe McLarry

Buck McLarry

Planning

Nicholas Stanford

Bucky O'Ehra

Normann Lasrinia Queston

Programming (where available)

Icy Stanley Dermann

Matthew Parkinson (asst.)

Consistency and answers

Joe McLarry

Buck McLarry

Alexander Darryl Stevenson

Beta testers

IGP

Final preparation

Our Journey team

Our Journey numbering and history

Matthew Parkinson

Combo i magus section

Written by

Matthew Parkinson

under supervisor and coordinator of

Trihorrèan and companion

Gaia Magus Department

Testers

Monraaga

Universa i Lingua, Elvish, etc. languages creator and coordinator

Matthew Parkinson

Translator

Monraaga

Vandhuln Prophecy team

History provided by

Gaia History Dept.

under permission of

Vandhuln Prophecy Creator team

English version used under permission of

Zion Dept. of Defense

Written by

Matthew Parkinson

Retranslated and cross-checked by

Monraaga

Language consistency

IGP Language Consistency Checker team

IGP Creative Prod. Dept.

Editor

Joe McLarry

Re-editor

Kitty Claudia Kertington

Supervisor

Vandhuln Prophecy Creator team

VANDHULN PROPHECY: THE MOST INEVITABLE FUTURE

First edition © 154800 H.R. by Vandhuln Prophecy Creator team.

First edition for Zion © 154807 H.R.

First edition for Indonesia © 154819 H.R. 2005 A.D.

All rights reserved.

Themes

Matthew Parkinson

OUR JOURNEY QU THÈMA
OUR JOURNEY THEME

Written by

Matthew Parkinson

English translator	Monraaga
	Matthew Parkinson (asst.)
Indonesian translator	Matthew Parkinson
Performed by	Trihörreän
Background sounds	Boyz23
	Trihörreän companions
Sound FX and VFX	IGP FX team

ÈSTH QU DÈSTIN SHALLA VÂRH STHÆST THÚMN
MY DESTINY SHALL TAKE ME THERE
NASIBKU 'KAN MEMBAWAKU KE SANA
(ZHAXMÂR QU THÈMA)

FEATURED IN CHAPTER 15: MY DESTINY SHALL TAKE ME THERE

Written by	Zhaxmâr
English translator	Monraaga
	Matthew Parkinson (asst.)
Indonesian translator	Matthew Parkinson
Performed by	Zhaxmâr
with helps on performance of	4^2+1=17Boyz23!
Background sounds	IGP Chorister
Sound FX and VFX	IGP FX team

ÈSTH QU VAST, FARH-ÈNDH
FAREWELL MY PAST
SELAMAT TINGGAL MASA LALUKU
(HOSHIRO I ÈXSHARAÈN QU THÈMA)
FEATURED IN CHAPTER 22: ACROSS THE SEA

Written by	Èxsharaèn
English translator	Monraaga
	Matthew Parkinson (asst.)
Indonesian translator	Matthew Parkinson
Performed by	Èxsharaèn
with helps on performance of	4^2Boyz23
Background sounds	IGP Chorister
Sound FX and VFX	IGP FX team

BRAVERY
BRAVÂGNA
KEBERANIAN
(QUÉSHA QU THÈMA)

FEATURED IN CHAPTER 29: NOTHING REALLY MATTERS?

Written by	Matthew Parkinson
English translator	Monraaga
	Matthew Parkinson (asst.)
Indonesian translator	Matthew Parkinson
Performed by	Quéssha
with helps on performance of	4^2+1=17Boyz23!

Background sounds
Sound FX and VFX

IGP Chorister
IGP FX team

**XANÂDHÍ QU SÖNNA QU LAMÈNTHUM
LAMENT OF THE SON OF XANÂDHÍ
JERITAN HATI PUTRA XANÂDHÍ**

FEATURED IN CHAPTER 26: CURSE OF THE CHOSEN ONES?

Written by	Èxsharaèn
English translator	Monraaga
	Matthew Parkinson (asst.)
Indonesian translator	Matthew Parkinson
Performed by	Èxsharaèn

All soundtracks and themes are temporarily unavailable, except for the lyrics and captions. Please check back anytime later.

All soundtracks and themes are © 2003—2005 by Our Journey team.

Supervisor	Jason Jaax Jaws Jefferson
Special thanks to	
	J.R.R. Tolkien, J.K. Rowling, and any other writers, for inspiring me on making
	Our Journey
	all Our Journey characters, for their thoughts and ideas for improving Our
	Journey
	EMOA teams, for lending their leisure times working on Our Journey
	IGP members, for supporting Our Journey team
	RPCom, for having given ideas and experiences on RPGs
	Stefano Ariestasia and Hendra Effendi, for supporting the making of Our
	Journey
	Gratia Spagnoli, for encouraging me on (maybe) a plan to translate Our
	Journey
	All online friends of Matthew Parkinson
	All visitors of RPG Fantasy Indonesia site (including you ☺)
Director	Matthew Parkinson

Thank you for your reading.
Copyright © 2003 by Our Journey team

All right reserved.

No part of this RPN may be reproduced and/or translated, in any form or by any means, without the prior permission in writing from Our Journey team. Doing so is illegal and may result in criminal prosecutions and law penalties. Even though Our Journey is not protected by any laws, please respect our rights.

Due to the Rights of Intellectual Act in Indonesia, we must declare that this RPN is a FREEWARE, in means that you may copy and redistribute freely at no cost, in conditions that you MAY NOT remove, add, or change any part of Our

Journey, including its themes and any other stuffs related to; redistribute with charge of any cost, including in a commercial CD or any other kind of commercial redistribution, including in any website. If you want to redistribute Our Journey commercially, please contact Our Journey team.

This RPN is purely fictitious. Any similarity to real characters, names, events, places, etc. are purely unintentional and coincidental.

For more information on Our Journey, please visit www.geocities.com/rpgfantasy_id/dunia_lain/rpn/our_journey/ (Indonesian version). Any suggestions, ideas, and critics should be given either in the site or via specified-subjected e-mail to rpgfantasy_id@yahoo.com. Your contributions will be gratefully accepted and granted, if possible.

Additional quest

Some of the Credits members may not be real, based on the real reality, if you notice. For more information on some of these guys, whether or not they are really real, please find them on one of RPG Fantasy's derivative team website: EMOA Team. We, Our Journey team, won't tell you instantly who are they, so find yourself!

Our Journey team are:

EMOA team

Èxsharaèn

Gnomæ

Our Journey Trihörrèan and companions

Lærnutha

Alèx

Zèrraèl

and some other person whose names are not displayed on their requests.

— EOF—