

THE ARUN CHRONICLES · 60

ARUN RPG

Saat dunia masih memanggil nama kita



Edisi bahasa Indonesia

arunrpg.com

Kepada pembaca

Dunia mungkin menyebut seseorang sebagai pecundang, kesalahan, orang asing, atau sesuatu yang tidak seharusnya ada di sini. Namun nama yang diberikan oleh dunia tidak harus menjadi kata terakhir dalam hidup.

Buku ini adalah dunia cerita kreatif baru ARUN RPG, menggabungkan karakter dari sepuluh kelas asli dan lima puluh karakter konsep baru. Setiap orang diberi nama, sejarah, hubungan, senjata, kekuatan, dan batasan dalam alur cerita yang sama. Ceritanya bermula dari kehidupan sebelum pertempuran. Melalui keputusan yang mengubah identitas seseorang Hingga suatu hari Anda memilih untuk berdiri bersama Koalisi Arun.

Beberapa tampilannya terinspirasi oleh seni, dongeng, dan legenda dari banyak kebudayaan. Dengan menghormati sumbernya Tokoh-tokoh dalam buku ini adalah orang-orang fiktif yang memberi nama dan menulis cerita baru. Ini bukan menceritakan kembali kepercayaan atau mengaku sebagai tuhan. orang suci atau orang legendaris sejati Kekuatan dan aturan dalam cerita adalah bagian dari dunia fiksi ini.

Sepuluh kelas pertama mengacu pada nama kelas dan gambar karakter yang tersedia di situs web game. Semua nama pribadi dan biografi adalah usulan cerita baru. Lima puluh karakter baru termasuk kekuatan, senjata, dan peristiwa dari buku Ini bukan pengumuman yang mengonfirmasi bahwa semuanya tersedia untuk dimainkan di dalam game.

Setiap bab mencakup halaman pengenalan karakter dan cerita asal lengkap. Bagian terakhir berisi acara tim dan informasi untuk pengembangan lebih lanjut ke dalam anime. yang mengungkap arah cerita. Pembaca yang hanya ingin mengikuti sejarahnya bebas membaca bab-bab karakternya. sebelum kembali untuk mencari koneksi nanti

Tidak ada seorang pun di dalam buku yang berhak menjadi petarung hanya karena mereka memiliki senjata yang indah. Mereka harus memilih untuk apa mereka menggunakan energinya. Apa tanggung jawab Anda? dan membiarkan siapa pun berjalan di sampingnya. Ini adalah kisah tentang orang-orang yang tidak mempunyai tempat yang siap untuk berdiri. Namun mari kita bekerja sama untuk menciptakan ruang di mana orang lain tidak akan mudah dikesampingkan.

Bab pertama — Malam ketika dunia kehilangan jumlah penduduknya.

Bel berbunyi tiga kali tak menentu sebelum guntur berbunyi.

Seorang anak laki-laki, Aran, sedang mencoba memasang roda gigi pada jam yang dilarang

ayahnya untuk disentuh. Dia menjatuhkannya ke bawah meja dan membungkuk. Jadi saya tidak bisa melihat cahaya putih yang menembus jendela. Dia hanya ingat suara kaca pecah dan tangan besar yang menarik kerah kemejanya. Sebelum tabir tersingkap dan seluruh dunia beralih ke bau besi basah.

"Pegang ujung bajumu," kata Ayah. "Jika tanganmu tergelincir, panggil namamu. Jangan hanya meminta bantuan."

Perintah itu terdengar sangat aneh sehingga anak itu mengingatnya lebih baik daripada rasa takutnya. Orang-orang di jembatan serentak berteriak minta tolong. Begitu banyak suara yang saling bertabrakan sehingga tidak ada yang tahu dari mana asalnya. Namun ketika seseorang memanggil nama seseorang, satu wajah akan selalu menoleh.

Banyak rute yang jauh dari Desa Arun. Seorang pemuda bernama Neram berdiri di depan pintu percobaan yang berhenti berfungsi. Di tangannya ada rekening pengelana yang berlumuran darah. Dia bekerja di bagian pencatatan dan percaya bahwa angka-angka tersebut membantu orang mendapatkan bagian yang adil. Malam ini, nomor rekening dan jumlah orang yang melewati pintu tidak cocok. Istrinya berada di sisi yang tidak terlihat. dan suara dari perangkat komunikasi hanya menanyakan apakah saldo sudah terkonfirmasi atau belum.

Neram tahu jika dia membuka pintu tanpa mengontrol waktunya, Kedua belah pihak mungkin akan menanggung dampak paling parah dari letusan tersebut. Dia meminta waktu lagi untuk mengetahui angka sebenarnya. Namun informasi dari masing-masing pos pemeriksaan tidak cocok. Nama dieja berbeda. Wisatawan tidak memiliki dokumen. Dan beberapa petugas mengisi jumlah yang diinginkan komandan mereka, bukan berdasarkan apa yang mereka lihat.

Pintu ditutup sebelum dia bisa memilih. Lampu komunikator padam dan nama istrinya ada di salah satu kolom bertanda Tidak Diketahui. Neram membaca saluran itu setiap malam selama bertahun-tahun. Hingga aku mulai membenci hal-hal yang tak ada jawabannya melebihi hal-hal yang sudah pasti salah.

Dia mengumpulkan orang-orang berpengetahuan dan membentuk Konfederasi Anjing Laut Putih dari jaringan bantuan antar kota. Pekerjaan pertama mereka benar-benar menyelamatkan nyawa: mengatur obat-obatan, memperbaiki pintu, dan melacak orang hilang. Orang-orang mempercayai Anjing Laut Putih karena mereka datang membawa beras dan selimut. Namun satu demi satu, peraturan untuk mencegah kebingungan menjadi syarat siapa yang berhak mendapatkan hal tersebut.

Mereka yang namanya tidak terbaca oleh sistem disuruh menunggu. Angka yang tidak sesuai dengan kolom formulir akan dikirim untuk pemeriksaan lebih lanjut. Penanya dipanggil karena keterlambatan membantu. Neram tidak bangun dan ingin menyakiti dunia. Dia hanya membiarkan beberapa orang menderita. Sehingga bagian dunia yang mereka kuasai tampak

semakin pasti setiap tahunnya.

Delapan belas tahun kemudian Di jembatan tempat ayah tidak pernah kembali Aran berdiri dengan pedang dan menerima gaji dari konfederasi yang sama. Dia lelah menjadi orang malang yang diminta mengerti segalanya. dan bermaksud menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah tanpa mengorbankan nyawa orang lain.

Kemudian seorang gadis meletakkan arloji rusak di depannya. Saya ingin menukarnya dengan izin untuk Nenek.

Jamnya tidak lagi berjalan. Harganya tidak cukup untuk membeli apa pun di pos pemeriksaan. dan tidak memiliki kekuatan tersembunyi. Itu hanya membuat Aran mengingat tangan orang-orang yang telah memperbaiki barang-barang yang tidak berguna bagi manusia. Dia memandang anak itu, melihat ke pintu, dan tahu bahwa malam ini dia berdiri di tempat yang suatu hari nanti mungkin akan diingat oleh seorang anak seumur hidupnya.

Dunia tidak berubah karena suara kenabian mengumumkan Yang Terpilih. Dunia mulai berubah ketika seseorang mengembalikan gajinya. Tempatkan diri Anda di ambang pintu. dan mengucapkan kata-kata yang menyebabkan sembilan orang di area itu berbalik.

"Siapa yang masih punya kekuatan? Mari kita saling membantu dulu di sini."

Menjelang subuh, jembatan tersebut masih belum rampung. Semua orang yang hilang belum dikembalikan. Dan perintah dari ibu kota masih berlaku. Tapi di atas meja di toko arloji, sebuah buku terbuka. Korban yang selamat mulai menuliskan namanya kepada wanita yang memegang lentera tersebut. Tidak ada kotak yang memaksa Anda untuk menuliskan nilai hidup Anda dalam angka.

Ini bukanlah malam dimana kegelapan dikalahkan. Itu adalah malam dimana kegelapan menemukan bahwa orang-orang mulai mengingat nama satu sama lain.

Dunia setelah malam badai petir

Malam Guntur adalah keretakan besar di Tahun Nol garis waktu buku tersebut. Jalur antar wilayah dan lapisan kekuasaan rusak. Beberapa daerah mengalami perubahan kondisi. Beberapa kehidupan berubah bentuk dan banyak orang yang hilang. Transfigurasi tidak menunjukkan kebaikan, kejahatan, atau kelayakan orang yang terkena dampak.

Dunia utama menghubungkan Desa Arun, Lembah Bulan, Tanah Batu Api, Puncak Musim Dingin, Hutan Giok Seribu Tahun, Oasis Matahari. Pulau Karang Kolam Kabut Bersinar, Reruntuhan Kota Petir, dan Kerajaan Bintang Ungu Adapun kota hantu dalam cerita, merupakan daerah marginal yang rute dan registrasinya tidak sesuai. Tempat-tempat kecil seperti Shadow Moving House atau Stasiun Gerbang Si Fak. Ini adalah perpanjangan dari dunia fiksi. Ini bukan

konfirmasi mengenai keadaan peta dalam game saat ini.

Ikatan adalah kemampuan yang terjadi ketika tubuh, pikiran, objek, atau lingkungan terhubung dengan kekuatan setelah langit hancur. Membuat pilihan penting memungkinkan pengguna untuk memahami atau membuka kekuatan itu. Tapi kebaikan bukanlah bahan bakar mobil. Pengguna masih perlu berlatih, memeriksa keterbatasannya, dan menerima hasil tindakannya. Kekuasaan tidak menentukan benar atau salahnya pemiliknya.

Kekuasaan tidak menciptakan sumber daya yang tidak terbatas. Panas harus dibuang. Airnya harus berasal dari sumber tertentu. Tubuh yang sedang dalam masa pemulihan membutuhkan makanan. Perlindungan ada batasnya dan rasa lelah harus diistirahatkan. Oleh karena itu, Sihir membuat kerja sama menjadi lebih bermakna. Sebaliknya, hal itu membuat keterampilan biasa menjadi tidak berharga.

Gema adalah bagian dari suara, perasaan, atau peristiwa yang tertinggal. Tidak sama dengan manusia seutuhnya. Mendengarkan memerlukan penghormatan terhadap batasan. Tidak ada karakter dalam buku ini yang mengembalikan orang yang meninggal sesuai keinginan atau menyatakan bahwa orang yang hilang masih hidup tanpa bukti.

Konfederasi Anjing Laut Putih adalah organisasi yang beranggotakan orang-orang yang berniat membantu. orang yang mengikuti kebiasaan Mereka yang takut kehilangan pekerjaan dan pengguna sistem mengambil keuntungan. Memerangi kesalahan perusahaan tidak secara otomatis membuat setiap anggota menjadi musuh. Front persatuan harus memisahkan orang-orang dari komando dan mengizinkan mereka yang berpindah pihak untuk memberikan kesaksian dengan cara yang dapat diverifikasi.

Mesin Stamping Tengah adalah proyek Acharlekha Neram. Dirancang sedemikian rupa sehingga gerbang dan jaringan listrik hanya menerima satu register pusat. Itu tidak menghilangkan orang dari kenyataan. Namun hal ini merampas hak mereka yang tidak memenuhi kriteria untuk bepergian, menerima kekuasaan, dan mengakses bangunan-bangunan penting. Ketika hidup bergantung pada pintu-pintu ini, maka dihapus dari akun dapat mengancam jiwa.

Aliansi Arun dibentuk oleh mereka yang selamat dari kembalinya Jembatan Arun. Ini bertanggung jawab untuk membuka rute. Bantu mereka yang ditinggalkan dan simpan bukti untuk memecahkan alasan yang menyebabkan orang melarikan diri. Anggota tidak harus memiliki senjata atau keyakinan yang sama. Namun Anda harus mengungkapkan risikonya, menerima penolakan, dan memverifikasi pesanan. dan tidak meminta maaf kepada korban demi menjaga citra kelompok.

Garis waktu bersama

Tahun 0 — Malam langit terkoyak, gerbang di seluruh wilayah rusak. Beberapa kemampuan dan penampilan berubah. Masih belum ada kesimpulan mengenai jumlah orang hilang. Aran berusia tujuh tahun malam itu.

Tahun 1–17 — Konfederasi Anjing Laut Putih berkembang dari unit tambahan menjadi unit registrasi dan kontrol transit. Komunitas pulih secara tidak merata. Setiap karakter memiliki kehidupan, pelatihan, dan konfliknya sendiri selama ini. Ceritanya tidak menentukan apakah semua orang lahir dari petir atau mereka semua memiliki usia yang sama.

Tahun 18 — Kembalinya Jembatan Arun. Sepuluh karakter dari profesi aslinya membantu mereka yang ditolak perjalanannya. Setelah acara Mereka membentuk Front Arun. Buka buku penyintas dan mulailah menjelajahi rute gerbang percobaan

Tahun 19 — Misi membuka jalan, membantu masyarakat, dan memantau sistem kendali tenaga listrik. Hubungkan anggota baru 11–32 ke koalisi. Banyak orang mempunyai beban untuk kembali memulihkan rumah mereka atau menebus kesalahan masa lalu. oleh karena itu jangan bepergian dengan kereta yang sama sepanjang waktu

Tahun 20 — Bukti adanya mesin stempel tengah menjadi lebih jelas. Anggota baru berusia 33–60 tahun bergabung melalui misi yang menghubungkan laut, pegunungan, kota pinggiran, dan oasis. Acara dalam satu tahun dapat ditumpuk. Dengan mengurutkan episode yang diadaptasi agar konsisten dengan peserta misi yang terdaftar.

Akhir Tahun 20 — Enam puluh anggota bertemu di rumah bayangan. sebelum memutuskan untuk memulai misi besar bersama. Peristiwa ini ada di epilog buku. Berakhirnya Proyek Center Stamping Machine dan jawaban atas isu orang hilang masih menjadi alur cerita yang akan terus dikembangkan.

ARUN RPG · 01 / 60



Aran Velarak

Aran Velarak · AR-001

Peran: Pendekar Fajar

Tanah kelahiran: Desa Arun

Senjata: Pedang Pagi Terakhir

Kekuatan: Menerima kekuatan pukulan pada bilahnya dan mengirimkannya dalam garis cahaya untuk membersihkan jalan.

Batasan: Dapat menahan tenaga hanya dalam tiga pukulan. Melebihi batas menyebabkan patah tulang.

Tahun bergabung: 18

Orang yang berdiri sampai pintu terbuka

Sebagai seorang anak, Aran percaya bahwa setiap jam tangan memiliki hati. Karena setiap kali rumah sepi, Ayah akan mendekatkannya ke telinga. Kemudian dia berbicara pada hal-hal kecil di dalam dirinya seolah-olah dia sedang menghibur orang yang sakit. Toko mereka berada di jembatan Desa Arun. Orang yang punya uang membayar dengan koin. Masyarakat yang tidak mempunyai uang untuk membayar beras. Ayah menuliskan semua utangnya. tapi tidak pernah datang untuk menuntut Aran tidak mengerti kalau toko itu memperbaiki waktu untuk orang lain. Kenapa kamu tidak punya cukup waktu untuk memperbaiki atapmu sendiri?

Malam tiba ketika dia berumur tujuh tahun. Lonceng berbunyi dengan urutan yang salah.

Sebelum garis gelap terbuka di tengah langit. Orang-orang berlarian menuju jembatan Ayahnya mengenakan mantelnya dan keluar untuk membantu mengangkat mistar gawang. Aran melihat tangan ayahnya di antara dua potong kayu. Saya melihat darah mengalir ke celah kacang. Tapi aku tidak bisa mengingat wajah orang-orang yang ayahku tolong. Saat patroli tiba di pagi hari, nama Ayah tidak ada dalam daftar kematian. Oleh karena itu, para pejabat menolak kompensasi. Seolah-olah kematian harus dibiarkan terlebih dahulu sebelum hal itu terjadi.

Aran menyimpan baju yang tidak pernah dikembalikan ayahnya di bawah tempat tidur. Dia berlatih ilmu pedang dengan penjaga jembatan karena dia ingin menjadi cukup kuat untuk mengangkat balok itu sendirian. Seiring bertambahnya usia, dia mengambil pekerjaan menjaga seorang pedagang dan mulai menghitung segalanya sebagai harga: makanan, obat-obatan, dan waktu yang hilang. Ia tidak ingin menjadi orang baik hati yang meninggalkan anaknya hingga tumbuh terilit hutang. Namun setiap kali aku mendengar jam berhenti, tanpa sadar dia mengangkat kepalanya. Ini seperti menunggu seseorang untuk berjalan kembali ke toko.

Delapan belas tahun setelah langit pecah, Konfederasi Anjing Laut Putih mengirimkan perintah untuk menutup Jembatan Arun. Pengungsi dari Lembah Bulan diklasifikasikan sebagai tidak terdaftar. Aran dibayar tiga kali lipat harga untuk mengantri. Dia mendapat uang karena atap meja perbaikan ayahnya bocor lagi. Malam pertama bertugas Seorang gadis melewati sebuah arloji saku melalui jeruji dan bertanya, "Jika arloji itu bisa berjalan. Maukah kamu mengizinkan nenekku masuk?" Dia menjawab bahwa pintu itu bukan bengkel. Jadi anak itu duduk dan menunggu di sana sepanjang malam.

Pagi harinya kabel listrik di bawah jembatan putus. Air di sungai naik tanpa peringatan. Kapten memerintahkan prajuritnya untuk menjaga gerbang. Orang yang terjebak di sisi luar akan tersapu air sebelum giliran diperiksa. Aran melihat koin gaji di tangannya. Lalu dia menatap anak yang sama yang sedang membangunkan neneknya yang tak sadarkan diri. Dia hampir mengikuti perintah. Ketakutan tidak hilang begitu seseorang menjadi pahlawan. Itu masih ada, dan dikatakan dengan suara yang masuk akal bahwa satu orang saja tidak dapat menahannya.

Dia memasukkan kembali kantong uang itu ke kapten dan memblokir pintu dengan pedangnya. Pedangnya langsung patah, tulang lengannya juga mengeluarkan suara. Aran tidak meneriakkan deklarasi besar-besaran. Ia meneriakkan nama orang terdekatnya, meminta bantuan untuk mengangkatnya, meminta bantuan untuk memegang tali. Tolong bantu menuntun anak untuk terus berjalan. Linyu berlari masuk dan memotong pin penyegel. Malin menyeret nenek ke tepian. Pria berkerudung, yang namanya tidak diketahui, diam-diam melepaskan rantai di dalamnya. Untuk pertama kalinya, Aran mengakui berdiri sendiri tidak selalu berani.

Pecahan pedang di tangannya mulai bersinar. Kekuatan dari pintu belum hilang. Itu mengalir dan terakumulasi dalam baja sampai retakan pedang tampak seperti cahaya pagi di cakrawala. Aran menghitung tiga ketukan pada bunyi jam anak itu. sebelum melepaskan seluruh kekuatannya ke tanah. Dia membuka jalan yang cukup lebar untuk dilewati orang. Tapi dia

pingsan begitu orang terakhir melewati pintu. Ketika dia pulih, dia menemukan bahwa lengan kanannya digips. Dan tidak ada uang tersisa bahkan untuk perbaikan jendela.

Gadis itu membawa arlojinya kembali. Ia belum berjalan. Dia meminta maaf karena tidak mendapat imbalan apa pun. Aran terkekeh dan berkata bahwa yang dibawanya adalah kesempatan menjadi anak ayahnya tanpa merasa malu. Orang-orang yang selamat dari jembatan membantu memperbaiki toko tersebut. dalam waktu satu minggu Atap yang telah ia kumpulkan uang perbaikannya selama bertahun-tahun tidak lagi bocor. Dia mulai memahami buku utang lama. Ini mungkin bukan rekening hutang orang kepada ayah mereka. Namun itu menjadi bukti bahwa mereka pernah saling membantu untuk bertahan hidup.

Departemen inspeksi mengumumkan penangkapan pembobol pintu. Sepuluh kontributor bertemu di toko jam tangan. Asara mengatakan bahwa bersembunyi sendirian tidak akan membantu pihak lain. Netdao meletakkan buku catatan kosong di atas meja. Harap tuliskan nama semua penyintas sebelum orang lain menghapusnya. Aran menominasikan Koalisi Arun. Bukan karena dia mengira dialah cahayanya. Namun karena subuh adalah waktu dimana orang awam harus bangun dan berangkat kerja. Tidak peduli betapa kejamnya tadi malam

Dia membawa sisa-sisa pedang itu kepada pengrajinnya untuk mendapatkan yang baru. Dengan bersikeras menjaga celahnya. Oleh karena itu, pedang terakhir tidak memiliki ujung yang rapi seperti senjata upacara. Itu adalah pedang yang selalu memberi tahu penggunaanya bahwa segala sesuatu berada di luar kekuasaan mereka. sebelum berangkat Aran menggantungkan jam tangan anak di atas pintu toko. dan membiarkannya berhenti pada saat jembatan dibuka. Dia tidak bersumpah untuk tidak jatuh lagi. Dia bersumpah untuk meminta bantuan sebelum kejatuhannya membawa seluruh kereta bersamanya.

Saat cahaya pertama menyentuh tanah Aran berjalan keluar bersama sembilan orang lainnya. Dia masih merindukan ayahnya. Masih takut tidak punya uang Dan masih belum tahu cara memenangkan Konfederasi. Namun untuk pertama kalinya, masa depan bukanlah ruang kosong untuk berdiri sendiri. Di belakangnya ada toko tempat seluruh desa memperbaiki barang-barang. Di depannya masih banyak pintu yang masih tertutup. Dia mengencangkan tangan kirinya di sarungnya. Kemudian pilih untuk terus berjalan dengan kecepatan yang dapat diikuti oleh semua orang.

ARUN RPG · 02 / 60



Linyu Charuyok

Linyu Charuyok · AR-002

Peran: Pendekar Giok

Tanah kelahiran: Hutan Giok Seribu Tahun

Senjata: Pedang Vena Akar

Kekuatan: Baca aliran daya pada material dan potong hanya pada titik las.

Batasan: Jade harus merasakan apa yang dibacanya. Racun pada bahan giok dapat membahayakan tangan penggunanya.

Tahun bergabung: 18

Akar yang tidak akan tumbuh di dalam sangkar

Linyu dibesarkan di rumah kaca batu giok. Dimana pohon mempunyai jumlah dan anak-anak diberi harga untuk dipelihara. Ibunya memoles bijih sampai debu hijau mengendap di paru-parunya. Bila tidak bisa bekerja Pemilik kebun sepakat untuk melanjutkan pengobatan dengan mencatat biayanya sebagai hutang kepada anaknya. Oleh karena itu Linyu hanya mempelajari angka-angka yang diperlukan untuk menghitung bunga. Dia ingat dengan jelas bahwa kata “belas kasihan” pada kontrak selalu berada di atas garis termahal.

Seorang tukang kebun tua bernama Nenek Fueng mengajarnya hal-hal yang tidak ada dalam rekening. Ajarkan agar akar pohon tidak berjalan lurus karena kebodohan. Tapi karena menghindari hal-hal yang tidak bisa dilihat. Linyu mulai berlatih menggunakan pisau untuk

memotong dahan di sepanjang ijuk. Tangannya begitu ringan sehingga daun-daun muda hampir tidak dapat menahannya. Nenek memberinya pedang tua yang digunakan untuk memotong segel akar ketika dia berumur enam belas tahun. Dengan peringatan bahwa senjata paling akurat sekalipun tidak ada gunanya. Jika pemegangnya tidak mengetahui apa yang dia jaga,

Dia ingin membeli kebebasan ibunya. Jadi dia menerima pekerjaan memotong batu giok untuk mempercepat pertumbuhan di malam hujan beracun. Padahal mereka tahu hal itu akan mencemari sumber air. Dia berkata pada dirinya sendiri bahwa hutan itu cukup luas untuk menanggung dampak hanya dari satu orang. Hingga ditemukan seekor ikan mati mengambang di kanal yang biasa diminum oleh anak-anak di sebelah gudang. Linyu tidak dijebak saat itu. Dia adalah pelaku sejati. Pengetahuan tentang tumbuhan yang pernah membuatnya bangga menjadi alasan mengapa ia tidak berani menatap tangannya.

Pemilik kebun menawarkan untuk melunasi semua hutangnya. Jika dia menghancurkan catatan emisi, Linyu membawa dokumen tersebut ke dalam tungku. Berdirilah di depan api cukup lama hingga ujung kertas menggulung. Ibu, yang hampir tidak memiliki kekuatan untuk mengikutinya ke pintu, tidak menghentikannya, tidak berbicara tentang moralitas, hanya bertanya, "Jika kita pergi dari sini, Ibu ingin bernapas dengan dada seperti apa?" Pertanyaan itu lebih berat dari rantai manapun. Karena terbuka bagi Anda untuk memilih sendiri.

Linyu mematikan api dan mengeluarkan jurnal itu. Dia tidak segera melarikan diri. Tapi kembalilah dan potong pipa yang mengalirkan racun ke dalam saluran. Penjaga yang mengelilingi rumah Sebuah pedang tua berbenturan dengan perisai besi hingga tangannya mati rasa. Dalam sedetik, dia hampir membalas amarahnya. Bunyi akar di bawah kakinya diselingi irama rendah. Dia melihat dukungan kuat dari perisai itu. Anda dapat melihat paku keling kecil yang menghubungkannya ke lengan pelindung. dan hanya memotong satu titik. Perisai itu jatuh dengan si pembawa masih memiliki tangan untuk pulang.

Kekuatan jahitannya membuat akar batu giok pedang menjadi terang. Namun ujung jarinya mulai menghitam karena racun bahan bacaan. Linyu belajar dari penggunaan pertamanya bahwa kemampuan bukanlah izin untuk memecahkan masalah tanpa membayar harganya. Dia membuka jalan bagi para pekerja untuk meninggalkan gudang. Lalu kembali lagi menggendong sang ibu untuk yang terakhir kalinya. Nenek Fueng menolak meninggalkan pohon muda itu. Jadi dia harus memilih rambut manusia terlebih dahulu. dan akan mengizinkan taman yang dicintainya diambil. Penyesalan itu tidak hilang hanya karena keputusannya tepat.

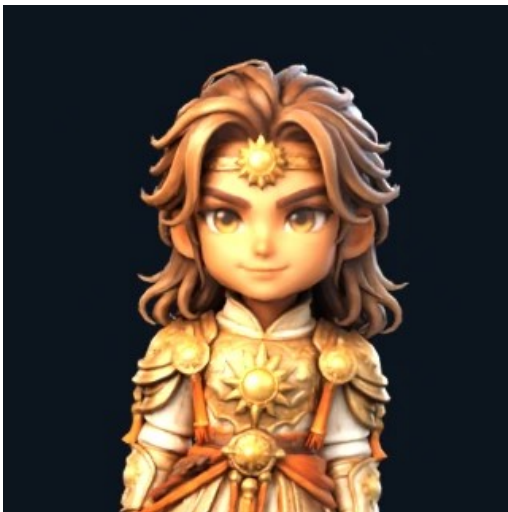
Beberapa bulan kemudian Dia membawa jurnal itu ke Jembatan Arun. Berharap untuk mengirim bukti ke inspektur dari ibukota. Namun petugas gerbang adalah orang yang sama yang menerima uang dari pemilik kebun. Dokumen disita. Sang ibu tidak menerima perawatan medis. Linyu sedang berpikir untuk membunuh penjaga gerbang ketika dia melihat Aran menggunakan pedangnya untuk mendobrak gerbang kayu. Dia bahkan tidak tahu tentang utangnya. Tapi itu memberinya pilihan yang tidak harus dimulai dengan pembunuhan.

Dia menggunakan pedangnya untuk memotong pin segel satu per satu. Jangan memaksakan diri untuk melakukan semuanya sekaligus. Karena aku sudah tahu kalau orang yang terjatuh sebelum acara selesai tidak akan bisa menolong siapapun. Setelah acara tenang Malin sembuh ibu Aran memintanya untuk mengajari orang-orang di desa untuk menguji air. Linyu bertanya apakah dia tidak takut kalau dialah yang melepaskan racun itu. Aran menjawab bahwa dia takut. Oleh karena itu, saya ingin orang-orang yang tahu cara menghancurkannya mengajari saya cara melindunginya. Dengan orang lain yang memeriksanya juga.

Pengampunan yang tidak menghapus tanggung jawab membuat Linyu menangis untuk pertama kalinya setelah bertahun-tahun. Dia bersaksi tentang apa yang telah dia lakukan. Tanda tangan sebagai saksi dan setuju untuk menggunakan sebagian pendapatannya untuk memulihkan saluran tersebut. Sekalipun itu berarti hutang lama yang belum terbayar. Saat Koalisi Arun mengajak berwisata Dia menetapkan sumber air akan disertakan. Setiap kota yang dilalui pasti membawa kembali ilmu. Bukan hanya kehilangan generasi muda karena perang.

Malam sebelum keberangkatan Ibu membantuku mengikat rambutku dengan tangan gemetar. Linyu mengambil satu biji muda dan membungkusnya dengan kain. Ini bukan untuk menciptakan kembali taman aslinya. Namun perlu diingat bahwa akar mempunyai hak untuk memilih jalannya sendiri. Dia menyebut pedang itu sebagai garis akar. dan bersumpah tidak akan pernah menggunakan kata "perlu" untuk menutupi nama orang-orang yang harus membayar atas namanya lagi. Menjadi seorang pejuang dimulai dengan mengakui kesalahan Anda. Sebelum memulai dengan postur tubuh yang indah

ARUN RPG · 03 / 60



Sasin Velathon

Sasin Velathon · AR-003

Peran: Pendekar Bulan

Tanah kelahiran: lembah bulan

Senjata: Pedang Bulan Sabit Malam

Kekuatan: Memperpendek jarak antara dua bayangan yang terlihat di bawah cahaya yang sama.

Batasan: Kepada bayangan yang tidak terlihat, gerakan berulang-ulang mengganggu keseimbangan.

Tahun bergabung: 18

Cahaya yang datang larut malam

di lembah bulan Penjaga Menara Cahaya mengajari Sasin bahwa tugas seorang pendekar pedang adalah tiba sebelum bel terakhir berbunyi. Dia adalah murid tercepat di generasinya. Dia bergerak melewati bayang-bayang pilar dengan sangat presisi sehingga orang dewasa mulai menggunakan namanya sebagai pujian kepada anak-anak lain. Namun setiap sore saat aku pulang ke rumah Adik laki-lakiku yang bernama Sin mengeluh kalau dia lamban. Karena saya biarkan dia duduk dan menunggu makan sampai dingin. Sasin tidak pernah menyangka orang bisa tiba dengan cepat di segala medan. dan terlalu lambat bagi mereka yang bisa mencintai pada saat bersamaan

Suatu malam, para inspektur memerintahkan dia untuk mengawal gerbong makan bangsawan. Para guru memperingatkan bahwa banyak orang hilang di utara. Namun misi mereka yang memiliki stempel persetujuan lebih penting. Sasin menerima pekerjaan itu tanpa bertanya. Ketika saya sampai di rumah Dia menemukan dua mangkuk nasi dan sebuah lampu padam. Sin pergi mencarinya di utara dan tidak pernah kembali. Tidak ada mayat, tidak ada konfirmasi. Hanya ada jejak kaki kecil, berhenti di bawah bayangan sebuah pintu yang ditinggalkan.

Sasin mencari hingga rambutnya memutih sebelum waktunya. Dia membeli berita dari semua orang yang mengaku pernah melihat bocah itu. Terkadang saya tahu itu bohong tapi saya membayarnya. Karena lebih mudah kehilangan uang daripada mengakui tidak ada lagi yang bisa dilakukan. Dia melatih pedangnya di bawah sinar bulan sampai dia bisa melihat garis-garis yang menghubungkan bayangan. dan akhirnya melintasi jarak yang tidak dapat dilintasi oleh tubuh normal. Namun kekuatan itu muncul setelah hari dibutuhkan. Jadi dia membencinya lebih dari kelemahannya sendiri.

Reputasi Pendekar Bayangan Bulan membawanya ke arsip tertutup. Di sana, tercatat banyak orang hilang yang dikirim melalui gerbang persidangan. Tidak ditangkap oleh binatang buas Sasin menemukan tulisan tangan guru di slip persetujuan. Dia segera menghunus pedangnya. Orang tua itu tidak mengelak, hanya mengakui bahwa dia yakin kehilangan beberapa orang akan menyelamatkan gerbang utama. "Guru, apakah Anda tahu nama beberapa orang itu?" Sasin bertanya, dan ketika pihak lain tidak bisa menjawab Dia tahu bahwa dia tidak bisa tinggal di asrama itu lebih lama lagi.

Dia tidak membunuh gurunya. Keputusan itu tidak diambil dengan damai. Namun karena amarahnya yang menginginkan jawaban lebih dari sekedar mayat, Sasin mencuri salinan dokumen tersebut dan kabur. Namun saat melarikan diri, Dia melintasi terlalu banyak bayangan secara berurutan dan kehilangan keseimbangan dan jatuh ke dalam jurang. Hanya sebagian daftar rute yang tersisa. Kemampuannya tidak bisa memperbaiki setiap kesalahan. Dan kecepatan tidak secara otomatis menghasilkan keputusan yang lebih baik.

Satu jalan menuju Jembatan Arun pada malam para pengungsi terjebak di sisi lain. Sasin melihat tanda di pintu sidang mirip dengan yang ada di dokumen. Ia berkesempatan mengikuti mobil petugas. yang dapat menyebabkan aset Namun pada saat yang sama Air naik dan beberapa anak terjebak di dalam gerobak. Dia berdiri di atap. Dengarkanlah hatimu berdebat. Seseorang berteriak bahwa dia telah menunggu cukup lama. Yang lain bertanya berapa banyak lagi saudara yang ingin dia ciptakan seperti dia.

Sasin membiarkan mobil petugas lewat. lalu melompat turun mencari buronan. Dia memposisikan pedangnya untuk memantulkan cahaya lampu. Hubungkan bayangan dari kereta ke dinding satu blok pada satu waktu. Jangan membawa siapa pun melintasi jarak yang tidak terlihat. Anak laki-laki terakhir memeluk lehernya begitu erat hingga dia hampir tidak bisa bernapas. Setelah diantar ke pantai Dia muntah karena keseimbangannya rusak dan dia

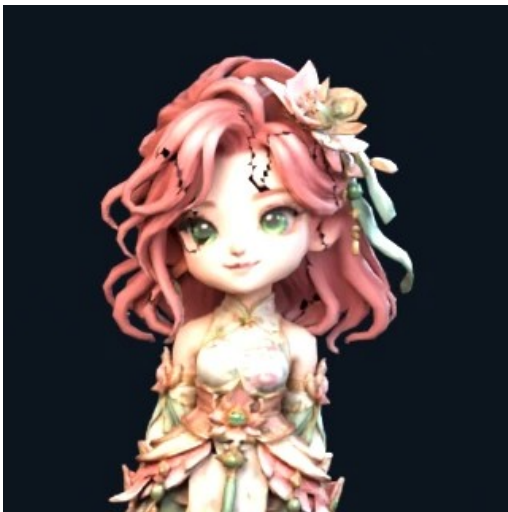
menangis karena marah. Dia baru saja meninggalkan petunjuk terpenting selama bertahun-tahun untuk seseorang yang tidak mengetahui namanya.

Netdao datang dan duduk di sampingnya tanpa meyakinkannya bahwa semuanya akan segera membaik. Dia menawarkan untuk menuliskan apa yang dilihatnya sebelum kelelahan menghapus detailnya. Asara memberikan daftar pos pemeriksaan yang harus dilewati mobil. Adapun Warin mengatakan, jalur roda tersebut tidak hilang hanya karena orang yang mengikutinya berhenti untuk membantu orang lain. Baru kali ini Sasin bertemu dengan seseorang yang tak memintanya berhenti mencari adiknya. Namun ada baiknya jika pencarian tidak harus mengorbankan semua orang.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun sebagai surveyor gerbang. Dengan meminta untuk mencatat nama harta benda tersebut dalam buku penyintas yang belum ditutup. Aran bertanya apakah dia yakin dia masih hidup. Sasin menjawab tidak yakin. dan tidak akan menggunakan harapan mereka sebagai alasan untuk mengirim orang lain ke kematian mereka. Dia akan mengikuti buktinya. Paparkan risikonya dan datang kembali dan laporkan bahkan pada hari-hari ketika tidak ada yang ditemukan. Ini adalah sumpah yang jauh lebih sulit daripada menyatakan bahwa Anda akan membantu adik Anda.

sebelum pergi Dia berhenti makan dengan semua orang sampai makan selesai. Padahal dia sudah terbiasa bangun dan lari untuk berlatih ilmu pedang saat bulan muncul. Yang lain tidak menyadari perubahan kecil itu. Namun Sasin tahu bahwa dia baru saja kembali ke suatu tempat pada waktunya. Pedang Bulan Sabit Malam masih bisa membawanya jauh melintasi bayang-bayang. Namun sejak saat itu Dia selalu berbalik dan menghitung orang sebelum mengambil langkah. Karena rute tercepat tidak ada artinya. Jika hanya tersisa satu orang di tempat tujuan

ARUN RPG · 04 / 60



Eirin Hemantra

Eirin Hemantra · AR-004

Peran: Penyihir Es

Tanah kelahiran: Puncak Gunung Musim Dingin

Senjata: inti kristal meleleh

Kekuatan: Memindahkan panas dari satu area untuk menciptakan es yang bentuknya terkontrol.

Batasan: Panasnya tidak kunjung hilang. Harus ada titik drainase. Kalau tidak, tubuh akan kepanasan.

Tahun bergabung: 18

Hari dimana esnya menyerah

Eirin dibesarkan di observatorium cuaca di puncak gunung musim dingin. Setiap pagi, ibunya menyuruhnya mengetuk segelas es dengan kuku jarinya dan mendengarkan suaranya. Kaca paling jernih tidak selalu yang terkuat. Beberapa daun mempunyai retakan yang sangat kecil sehingga mata tidak dapat melihatnya. Dia belajar mendengarkan dari ibunya. dan belajar menyembunyikan celah dari menara ajaib. Di mana peserta pelatihan mendapat pengurangan poin bahkan karena membuat tangan mereka gemetar di depan penguji.

Dia lulus ujian operator penyimpanan dingin di usia muda. Tugasnya mengawetkan benih dan obat untuk seluruh gunung. Eirin sangat menyukai pekerjaan itu. Suka suara tenang ruang

penyimpanan. Senang mengetahui bahwa kerapian mereka membantu menghadirkan musim semi. Tapi ketika Konfederasi Anjing Laut Putih mengambil alih perbendaharaan Daftar barang yang perlu dipertahankan telah berubah. Obat untuk desa telah dihilangkan. Untuk mengumpulkan kekuatan inti tim inspeksi

Eirin menyetujui suhu tersebut tanpa menanyakan berapa banyak kelebihan panas yang diterima rumah kaca di bawahnya. Dia melengkapi angka-angka di kamarnya. Dan saya berharap orang lain juga melakukan bagian mereka. Hingga suatu hari seorang pengantar barang membawakan sayuran rebus yang akarnya masih menempel di meja. "Ibu bilang saljunya belum mencair. Kenapa tanah kita mendidih?" tanya anak itu. Dia tidak memiliki kolom di formulir laporan untuk pertanyaan itu.

Pemeriksaan pipa-pipa di bawah gudang menunjukkan bahwa tenaga dingin tidak pernah menghilangkan panas. Hal ini hanya membebani rumah tangga orang-orang yang tidak mempunyai hak untuk membaca diagram. Eirin menawarkan untuk menutup intinya. Namun kepala desa memerintahkan ketinggian tersebut dipertahankan sampai para inspektur kembali. Dia menunggu satu malam lagi untuk mendapatkan tanda tangan tentang prosedurnya. Malam itu, rumah kaca benih milik Ibu rusak. Sang ibu selamat namun kehilangan sensasi pada jari kedua tangannya.

Eirin kembali ke ruang kendali yang dipenuhi rasa benci pada diri sendiri. Dia hampir membekukan segalanya untuk menghentikan kerusakan. sebelum melihat alat pengukur panas menyembur ke dalam pipa menuju tempat tinggal pekerja. Membuat dunia diam seolah dia pandai dalam hal itu akan membunuh orang di seberang sana. Maka dia menghancurkan dinding kaca yang telah dipoles hingga tidak ada goresan. Biarkan udara dingin yang sesungguhnya dari luar masuk untuk pertukaran udara. Es memotong wajahnya dan sertifikat terbang bersama kehormatannya.

Dalam kekacauan itu, jahitan pertama terbentuk. Dia merasakan aliran panas seperti benang di tangannya. Namun Anda tidak bisa menarik setiap baris secara bersamaan. Eirin meminta mekanik untuk membuka poros. Mintalah juru masak mengeluarkan arangnya. dan mintalah pengantar barang berlari dan memberi tahu rumah di ujung pipa Ketika semua orang melakukan bagiannya. Dia mampu membangun jembatan es melintasi celah tanpa membakar siapa pun di sisi lain. Kekuatannya punya solusi. Karena kamu membiarkan orang lain masuk

Menara ajaib memecatnya karena menghancurkan properti. Ibu tidak mengatakan dia melakukan semuanya dengan benar. Tapi tolong kembali lagi dan bantu pisahkan benih yang masih berkecambah. Mereka duduk dan bekerja perlahan dengan Eirin sebagai tangan dan ibu sebagai mata. Dia belajar bagaimana memulai dari awal dengan kurang dari setengah kantong benih. sebelum meninggalkannya Ibu mengembalikan gelas es yang pecah itu kepadaku. "Lain kali, jangan menunggu sampai suasana tenang sebelum mengakui bahwa kamu patah hati."

Akhir tahun kedelapan belas Eirin mengikuti truk narkoba sampai ke Jembatan Arun. saat banjir Dia ingin membekukan seluruh sungai. Tapi saya tahu panasnya akan kembali ke masyarakat. Sehingga hanya menciptakan langkah singkat, mentransmisikan panas ke lembaran logam pada kendaraan yang ditinggalkan. dan meneriakkan peringatan kepada semua orang sebelum seprai menjadi merah. Asara menggunakan tombak pendukung terakhir. Sementara itu, Malin merawat luka di lengannya yang baru-baru ini diakuinya menyakitkan.

Ketika Front Arun didirikan, Eirin bertanggung jawab atas jalur pasokan dan rencana pengurusan energi. Dia menetapkan aturan bahwa siapa pun berhak berhenti jika mereka melihat bahaya. Sekalipun orang itu adalah anak-anak yang sedang mengangkat barang. Dia menempa pecahan inti dari perbendaharaan menjadi tongkat bernama Melted Crystal Core. Sebuah lubang dipotong di samping untuk menunjukkan retakan. Tidak ada lagi pelapis agar terlihat sempurna.

Malam pertama sebelum keberangkatan Dia membuat es batu untuk obat dan duduk di sana sampai dia yakin panasnya sudah hilang. Aran membawakan teh hangat. Eirin mengambil gelas itu dengan tangan gemetar dan tidak menyembunyikannya. Dia selalu ingin menjadi orang yang mengendalikan hawa dingin. Sekarang dia ingin menjadi orang yang mengakui bahwa dia telah melakukan kesalahan dengan cukup cepat sehingga semua orang dapat membantu. Dan ketika pagi tiba Es yang mencair bukan lagi bukti kekalahan.

ARUN RPG · 05 / 60



Warin Lomprai

Warin Lomprai · AR-005

Peran: Pemanah Angin

Tanah kelahiran: Garis hutan antara Desa Arun dan Lembah Bulan

Senjata: busur kembali

Kekuatan: Gunakan gema angin untuk menemukan jalur Anda dan sesuaikan lintasan panah Anda.

Batasan: Anda harus mendengarkan sampai akhir dan menahan napas. Tidak dapat menargetkan hal-hal yang tidak dapat dijangkau oleh suara

Tahun bergabung: 18

Lepaskan panah

Warin bisa membedakan suara langkah kaki ibunya dari semua orang yang ada di pasar. Ibulah yang memimpin, berjalan dengan beban lebih di sisi kirinya. Setiap kali konvoi kembali dari hutan Gadis itu akan berlari ke pintu sebelum orang lain. Tapi pada hari ibunya mengajarku memegang busur. Pelajaran pertama bukanlah menembak. "Kalau kamu belum selesai mendengarkan. Jangan menilai apa yang akan terjadi," kata Ibu, lalu menyuruhnya meninggalkan anak panah di sampingnya sepanjang pagi.

Saat tumbuh dewasa, Warin berupaya mencari rute untuk menghindari pos pemeriksaan. Menabung gaji yang cukup untuk membeli beras dan memperbaiki atap. Dia tidak menanyakan

siapa yang membawa apa. Karena orang yang mempekerjakan orang sering kali membayar lebih untuk diam. Keahliannya membuatnya yakin bahwa dia mengetahui hutan lebih dari siapa pun. Dia bahkan menerima pekerjaan untuk melindungi seorang inspektur distrik yang mengatakan ada binatang berbahaya yang mencuri perbekalan desa di barisan pohon terlarang.

Dia mengikuti jalan setapak sampai dia menemukan semak yang bergoyang. Terdengar helaan napas berat dan percikan logam terlihat. Petugas itu berteriak untuk menembak. Warin melepaskan anak panahnya sebelum suara apa pun mencapainya. Ujung anak panah itu menembus kaki pemandu tua itu, yang sedang menyeret seorang anak yang tercekik keluar dari perangkap binatang. Logam yang dilihatnya hanyalah sebuah gelas air yang diikatkan di pinggangnya. Perbekalan yang diduga dicuri merupakan sisa makanan masyarakat di hutan.

Petugas akan menulis bahwa itu adalah kecelakaan saat bekerja. Sebagai imbalannya dia menerima posisi penjaga di pos terdepan. Warin hampir mendapatkannya. Karena takut kehilangan reputasi yang membesarkan rumah. Tetapi ketika saya pergi menemui lelaki tua itu Dia tidak memarahinya. Dia hanya bertanya seperti apa suara anaknya nanti. Dia kemudian tahu bahwa dia tidak melukai satu orang saja. Dia memaksa seluruh komunitas untuk mencari cara bagaimana membuktikan bahwa mereka adalah manusia sebelum meninggalkan rumah.

Warin bersaksi sejujurnya, membiayai pengobatan dan tinggal membantu bercocok tanam hingga lelaki tua itu bisa berjalan menggunakan tongkat. Ia tidak serta merta memaafkan dan tidak membalas amanah sebagai imbalan taubatnya. Dia menerima syarat itu. Berlatihlah mendengarkan angin tanpa menyentuh busur selama beberapa bulan. Suara-suara yang tadinya hanya sekedar tujuan terarah lambat laun menjadi detail kehidupan. Dedaunan basah yang diinjak orang Suara tas digigit anak lapar.

Suatu hari, api dari kamp penebangan kayu menyebar ke dalam hutan. Dia mencari orang-orang yang terjebak di dalam. Asap membuat mustahil untuk melihat dan angin memantul dari tebing. Warin hampir membawa semua orang ke jalan buntu, jadi dia berhenti, menahan napas, dan mendengarkan sampai dia mendengar air menetes di balik formasi batuan. Jahitannya terbuka dengan keheningan itu. Dia menembakkan panah tali melalui lubang tempat keluarnya angin. Tidak menembak satu pun makhluk hidup. Namun anak panah itu membawa tujuh belas orang keluar dari api.

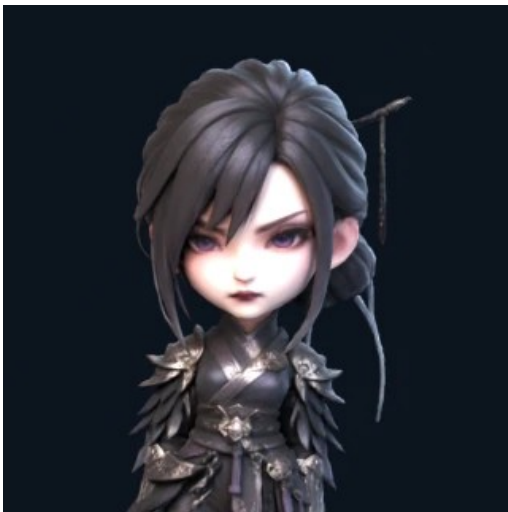
Petisi yang dia kirimkan ke federasi tidak ada bersama dengan nama komunitas dari daftar wilayah. Mereka yang selamat harus mengunjungi. Warin membawa mereka ke Jembatan Arun pada tahun kedelapan belas dan menemukan pintunya tertutup. Dia tahu posisi pos terdepan. Anda bisa melihat lubang kecil yang bisa dilalui anak panah untuk mencapai lehernya. Jika Anda membunuhnya, Anda mungkin bisa membuka jalan dengan cepat. Namun di belakangnya, masih banyak lagi orang yang memegang kunci. Dan di belakangnya ada seorang anak yang mengingat segalanya.

Dia menurunkan busurnya dan memanjat menara sinyal. Sebaliknya, tembakkan tali untuk menghubungkan gerobak ke sisi yang kuat. di tengah suara air Dia menggunakan lonceng Malin sebagai acuan. Beritahu Sasin bahwa masih ada orang dimana-mana. Saat dia membawa orang-orang yang terdampar melintasi bayang-bayang. Angin menjadi tenang sejenak hingga tenaga menjadi tidak berguna. Warin lalu meneriakkan nama mereka satu per satu dengan suara biasa. Bisa terus membantu meski tidak ada keajaiban.

Malamnya, lelaki tua yang ditembaknya mengambil sebuah tiang tua dan membuat busur untuknya. Dia bilang dia tidak lupa. Tapi saya melihat bagaimana dia akan menggunakannya. Warin menamai senjata itu jalan kembali. dan bergabung dengan Aliansi Arun dengan menawarkan misi pertama untuk membawa kembali masyarakat hutan untuk mengklaim hak-hak mereka atas rumah mereka. Dia mengambil tugas melakukan survei. Jangan jadikan hilangnya hutan sebagai alasan untuk lepas dari tanggung jawab.

sebelum kereta bergerak Seorang anak dari masyarakat bertanya seberapa jauh pemanah terbaik dapat menembak. Warin berjongkok agar matanya sejajar. "Cukup jauh untuk membantu mereka yang tidak dapat melihat kita," jawabnya sambil mengesampingkan anak panah yang hampir membunuh pos terdepan. Lekukan pada batangnya mengingatkannya bahwa presisi bukan sekadar membuat anak panah mengenai sasaran. Terkadang ini tentang mengetahui secara pasti apa tujuan yang seharusnya.

ARUN RPG · 06 / 60



Nirach Ngeratree

Nirach Ngeratree · AR-006

Peran: Pembunuh Bayangan

Tanah kelahiran: Kerajaan Bintang Ungu

Senjata: Sepasang pisau tanpa merek

Kekuatan: Bergerak diantara bayang-bayang yang menyambung dan meredam suara mereka.

Batasan: Kecerahan yang terus-menerus memotong jalan. Bayangan dipelintir oleh api yang tidak stabil

Tahun bergabung: 18

Nama yang tidak boleh dicoret

Sebelum ada nama Nirach, hanya ada nomor di kanvas. Anak-anak di Rumah Pelatihan Bayangan tidak dipukuli ketika mereka melakukan kesalahan. Tapi semua orang disuruh bertindak seolah-olah mereka tidak melihatnya. Oleh karena itu, ia belajar sejak kecil bahwa keberadaannya bergantung pada manfaat yang ia berikan kepada pengontrolnya. Jika Anda berjalan dengan cukup tenang, jika Anda cukup patuh, dan jangan bertanya tentang anak yang hilang dari tempat tidur di sebelah Anda. Dia akan menerima nasi hangat dan telepon keesokan paginya.

Ketika dia cukup umur untuk memegang pisau, Dia mengambil tugas menghilangkan apa yang disebut Federasi sebagai kebocoran di kota. Instruktur mengatakan bahwa nama di amplop itu

berbahaya, bukan nyawa. Nirach bekerja cepat dan tidak membuka amplop untuk membaca sisanya. Dia percaya bahwa tidak mengetahui detailnya membuat tangan menjadi lebih bersih. Hingga ia disuruh melepas seorang penjahit. Dituduh memalsukan stempel perjalanan untuk pengungsi

Wanita itu sedang duduk di sebuah rumah kecil menunggu. Nyalakan semua lentera sampai tidak ada lagi bayangan yang bisa dia lewati. Nirach menganggap itu jebakan. Tapi dia tidak bisa melihat dengan jelas jadi dia harus menggunakan banyak cahaya. Di atas meja ada baju anak-anak yang masih belum dijahit. Dia bertanya apakah dia bisa menunggu untuk menjahit lengan terakhirnya. Tidak ada kutukan dalam suara itu. Tidak ada permohonan baginya untuk secara ajaib menjadi orang baik. Hanya ada satu pekerjaan yang dia tidak ingin biarkan orang lain kedinginan.

Dia menurunkan pisaunya untuk pertama kalinya dan menanyakan namanya. "Nuan," jawabnya. "Dan kamu?" Nirach tidak punya jawaban selain nomor. Dia membawanya pergi melalui atap dan meninggalkan lencananya di kamar. Namun membantu tidak membuat akun lama hilang. Dia masih tidak dapat mengingat semua orang yang telah dia bunuh. dan menemukan bahwa kekosongan dalam ingatannya lebih menakutkan daripada gambaran mayat yang menghantui.

Rumah pelatihan mengirim orang untuk mengikuti. Salah satunya adalah seorang anak yang biasa berbagi nasi dengannya. Nirach hampir secara naluriah membunuh anak itu sebelum melihat nomor di kanvas. Dia menerima luka di sisinya untuk melucuti senjata pihak lain. dan hancurkan jalur bayangan dengan menuangkan bensin di antara mereka. Cahaya menyelamatkan kedua nyawa. Namun hal itu membuatnya terjebak di jalan yang terlihat jelas oleh musuh. Kekuasaan tidak membantu mereka yang menempatkan dirinya pada posisi yang salah. Dia harus mengetuk pintu untuk meminta bantuan untuk pertama kalinya.

Nuan membukakan pintu untukku. Dia tidak mengambil riwayatnya saat dia berdarah. Namun setelah lukanya ditutup, selembar kertas ditempelkan padanya untuk menuliskan namanya sesuai ingatannya. Nirach menulis perlahan, hanya menyisakan lokasi dan detail pakaian di beberapa baris untuk melanjutkan. Dia memilih namanya sendiri pada malam yang sama. Tidak memilih untuk menyembunyikan masa lalu Tapi agar mereka yang menginginkan jawaban punya nama untuk dihubungi.

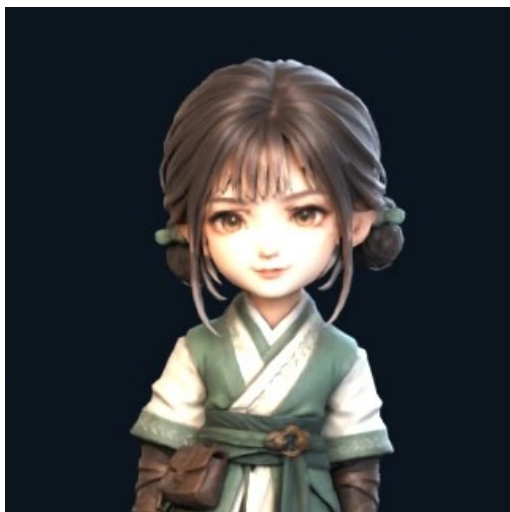
Pada tahun kedelapan belas, dia membawa Nuan dan orang-orang di jaringan menjahit ke Jembatan Arun. dan menemukan pelatih tua mengendalikan kunci di ruang pos pemeriksaan. Pria itu menawarkan untuk dipekerjakan kembali. Jika dia meninggalkan orang yang tidak terdaftar di tepi sungai, Nirach melihat Aran berdiri di depan pintu. Lihat orang lain melakukan hal-hal yang tampaknya tidak layak untuk dibayar. Jadi dia merunduk ke ruang kendali. Lepaskan rantai dari dalam. dan meninggalkan bukti pesanan di atas meja di mana semua orang dapat menemukannya.

Ketika bahaya berlalu, dia tidak melarikan diri sampai pagi. Nirach meletakkan pisaunya di depan Asara dan mengatakan bahwa ada sesuatu yang harus dipertanggungjawabkan. Front persatuan bahkan belum terbentuk. Tapi orang yang selamat setuju untuk membiarkan dia membantunya mencari file penjara di bawah pengawasan. Jangan menerima pekerjaan pembunuhan. dan harus memberikan bukti kepada korban yang bersedia bertemu dengannya. Tidak ada yang memberitakan baptisan. Hidup bersama dimulai dengan batasan yang dapat dilihat semua orang.

Bilah ganda tanpa merek ditempa dari senjata asli dengan tanda pemiliknya dihilangkan. Nirach menerima tugas menyusup untuk mengeluarkan orang. Ini bukan tentang membuat orang menghilang. Dia tahu bahwa beberapa keluarga tidak akan pernah melihatnya. Dan dia tidak akan menggunakan perbuatan baik barunya untuk menekan mereka agar mau memaafkan. Dalam Buku Korban, dia membuka halaman untuk nama-nama yang masih belum bisa dia pulihkan dan tidak membiarkan siapa pun menyebut ruang itu sebagai nomor ringkasan.

Pagi hari sebelum berangkat, Nuan membawa jubah yang sudah diperbaiki dan membubuhkan nama kecil di atasnya. Nirach mengelus benang itu dengan jari yang dulu dia yakini hanya untuk memegang pisau. Kemudian dia berjalan keluar untuk menunjukkan temannya ke dalam cahaya. Ia juga merupakan orang yang bergerak dalam bayang-bayang. Tapi aku tidak akan menggunakan kegelapan untuk menyembunyikan jawabanku lagi. Dan jika suatu saat namanya disebut sebagai orang yang berbuat zalim. Dia bermaksud untuk tinggal dan mendengarkan sampai akhir.

ARUN RPG · 07 / 60



Malin Bupfarak

Malin Bupfarak · AR-007

Peran: Penyembuh Teratai

Tanah kelahiran: Desa Arun

Senjata: lonceng biji kaca

Kekuatan: Mempercepat integrasi jaringan dengan memanfaatkan kekuatan akar tanaman dan menyetujui donor.

Batasan: Tidak dapat bangkit kembali dan tidak dapat mengambil penyakit dan menularkannya kepada orang lain tanpa persetujuannya

Tahun bergabung: 18

Bunga yang tidak menjanjikan bisa membantu semua orang.

Masyarakat Desa Arun mengingat lonceng Malin sebelum mereka dapat mengingat wajahnya. Semasa kecil, ia mengikuti neneknya yang merupakan seorang dokter jamu. Bawalah keranjang yang terlalu berat untuk tubuh Anda dan bunyikan bel di depan rumah orang yang sakit. Nenek tidak pernah berjanji semua orang akan sembuh. Dia tidak menyukai kehati-hatian itu. Karena menurut saya orang yang merawat saya harusnya memberikan harapan yang cukup untuk mengatasi penyakitnya.

Kemampuan Malin terungkap saat ia mengangkat bayi burung yang terjatuh dari sarangnya. Akar di bawah telapak tangannya bersinar terang dan sayap kecilnya bergerak. Seluruh desa

membawa hewan-hewan yang terluka kepadanya. Malin senang dipanggil. Hingga kuperhatikan rumput di sekitar rumah sudah menguning dan mati berputar-putar. Nenek menyuruhnya berjalan-jalan dan melihat tanah sebelum menerima pasien baru. Kekuatan yang menyelamatkan satu nyawa merenggut nyawa yang menopang banyak nyawa lainnya.

Saat demam menyebar setelah musim banjir Orang-orang mengantri di depan rumah karena langit masih gelap. Malin menjawab bahwa dia bisa membantu semua orang. Dia melanjutkan pengobatan sampai dia pingsan. Seluruh lahan pengobatan mengering dan mati. Dan obat untuk gejala-gejala yang tidak ada kuasanya menyembuhkannya juga akan habis. Seorang pria meninggal saat menunggu. Padahal seharusnya dia disuruh naik kereta untuk menemui dokter di gunung sejak pagi. Janji-janjinya tidak membantunya bertahan. Hal itu membuat keluarga menunggu hingga larut malam.

Ayah pria itu tidak mengizinkannya menghadiri pemakaman. Malin kembali dan duduk di depan pintu sepanjang malam. Dia hampir berhenti memegang bel. Nenek tidak menyuruhku untuk melupakan kesalahanku. Namun dia mengajaknya melihat kantong benih yang perlu ditanam kembali. "Harapan tidak harus berbohong untuk bertahan hidup," kata Nenek. Malin mulai belajar bahwa memberi tahu batasan waktunya adalah bagian dari penyembuhan. Padahal jawaban itu membuat orang marah padanya.

Dia bepergian untuk berlatih dengan banyak fasilitas medis. Belajar memberikan tekanan pada luka, membedakan gejala, mentransfer, dan meminta persetujuan dari donor energi. Orang yang membantu tidak harus menjadi orang yang terkuat. Terkadang cukup membiarkan cahaya mengalir melalui akar tanaman yang Anda tanam. Malin membuat aturan untuk tidak menarik kekuasaan dari mereka yang tertidur, mereka yang terpaksa, atau mereka yang tidak memahami dampaknya. Dan tidak ada pemimpin yang bisa memerintahkan aturan ini untuk dilewati.

Pada malam Jembatan Arun Dia menghadapi apa yang dulu dia takuti lagi. Korban jiwa lebih banyak dibandingkan korban tangan. Obat yang diminum lebih sedikit dibandingkan orang yang menunggu. Dia membantu seorang wanita tua yang cucunya memberinya sebuah arloji sebagai imbalan untuk bisa lewat terlebih dahulu. Karena masih bisa menyelesaikan masalah yang mendesak. Maka mintalah orang yang bisa berjalan untuk membantu merebus kain dan menghitung nafasnya. Sebaliknya, dia mengumumkan bahwa dia akan menyembuhkan semua orang. Dia menyebutkan apa yang perlu dilakukan satu per satu. Hingga rasa takut itu menjadi sebuah tugas yang bisa dibantu oleh banyak tangan secara bersama-sama.

Linyu membawa ibunya mendekat, terengah-engah. Malin mengatakan kekuatan itu bisa menutup luka. Namun tidak bisa langsung menghilangkan debu yang menumpuk di paru-paru. Dia membantu menstabilkan kondisinya, mengatur akomodasi, dan menulis rujukan. Ada campuran kekecewaan dan kelegaan di mata Linyu saat mendengar kebenarannya. Sementara itu, satu orang lagi yang terluka pergi. Malin memegang tangannya sampai ujung jarinya terasa

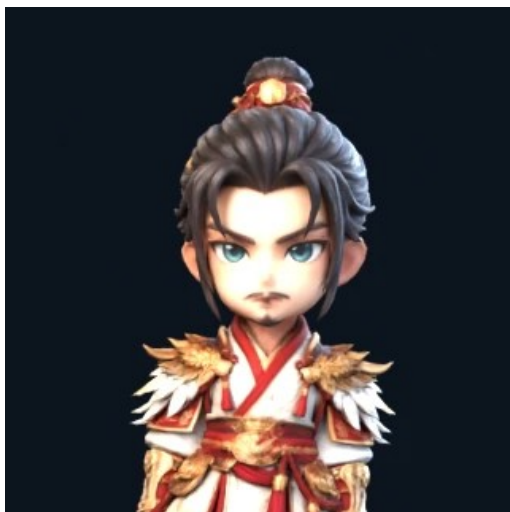
dingin dan terus memandangi orang-orang yang tersisa. tanpa menyebut kerugian itu sebagai masalah kecil

Setelah air surut, ia menyarankan agar kelompok penyintas membuat unit medis yang akan melakukan perjalanan bersama mereka yang ditolak dari pos terdepan. Asara bertanya berapa banyak pengawal tempur yang dibutuhkan. Malin menjawab bahwa dia membutuhkan seseorang untuk menanam pohon, seorang pengemudi gerobak, dan seseorang untuk berdebat dengan jenderal ketika pertempuran bertentangan dengan penyelamatan nyawa. Bergabungnya dia dengan Dawn Front dimulai dengan ketentuan bahwa tidak seorang pun akan menganggapnya sebagai hiasan.

Dia membuat lonceng biji kaca dari lonceng neneknya. Tempatkan beberapa jenis benih di ruang kecil untuk ditanam kembali setiap kali Anda menggunakan listrik. Nenek masih hidup untuk mengurus desa. Malin mengirimkan catatan kembali kepada mereka yang bisa dan mereka yang tidak bisa. Ayah seorang pria yang meninggal di depan rumahnya pernah mengirimkan sekantong tanah. Tidak ada surat, tidak ada kata-kata maaf. Dia menggunakan tanah tersebut untuk menanam tanaman obat di sebelah klinik keliling dan diam-diam merawatnya.

Sebelum perjalanan pertama Anak itu bertanya mengapa tabib harus membawa senjata. Malin dengan lembut mengguncang bel dan memintanya untuk mendengarkan suara benih di dalamnya. "Untuk menjangkau masyarakat yang masih menunggu," katanya. Dia tidak tahu apakah dia bisa membawa semua orang kembali. Tapi aku tahu bahwa aku tidak akan membiarkan siapa pun harus memilih antara kebohongan yang hangat dan kenyataan bahwa tidak ada orang lagi di sekitarku.

ARUN RPG · 08 / 60



Tharan Wachirabat

Tharan Wachirabat · AR-008

Peran: Biksu Petir

Tanah kelahiran: Reruntuhan Kota Guntur

Senjata: Selongsong pembumian

Kekuatan: Menangkap muatan dari gerakan dan melepaskannya melalui kepalan tangan dan telapak kaki.

Batasan: Pasti ada jalan menuju ke dalam tanah. Aritmia terjadi ketika pengisian daya dilakukan terlalu lama.

Tahun bergabung: 18

Pria yang belajar bagaimana cara kalah

Tharan lebih menyukai suara orang yang memanggil namanya di atas panggung daripada suara hujan yang turun di atas rumah. Dia adalah seorang anak pengangkut batu bara di reruntuhan Kota Petir. Tanganku ada bekas hitam yang tidak bisa dihilangkan. Namun ketika bertarung dan menang, penonton akan lupa dari daerah mana dia berasal. Seorang guru tinju mengajarkan Anda untuk berdiri teguh, bernapas dalam-dalam, dan mengetahui kapan harus berhenti. Dia mengingat dua poin pertama dengan baik. Adapun poin terakhir, menurut saya merupakan hiburan bagi yang kalah.

Dia menang sampai dia menerima ban kapten untuk memungut biaya dari sponsor White Brand.

Setiap pukulan ringan. Setiap kemenangan memiliki sejumlah uang untuk membawa ibunya keluar dari kamar motel yang bocor. Tharan melihat hasil yang nyata. Oleh karena itu, kami tidak mempertanyakan mengapa panggung meningkatkan daya pelepasannya melebihi batas yang ditentukan. Salah satu pejuang mengangkat tangannya untuk berhenti. Tapi ejekan dari penonton sangat keras. Dia mendengar lalu pura-pura tidak mendengar. Pukulan berikutnya menjatuhkan lawannya dan dia tidak dapat kembali ke ring.

Pihak penyelenggara menulis bahwa pihak lain mengidap penyakit yang sama. Tharan membawa pulang medali itu dan meletakkannya menghadap ke bawah. Ibuku hanya bertanya kenapa tanganku masih gemetar padahal aku sudah menang. Dia mengunjungi pria itu beberapa kali tetapi tidak berani masuk. Hingga putri orang yang terluka menemukannya di depan kamar. Dia tidak meminta tanda tangan. Dia meminta bantuan untuk memegang bak air karena Ayah tidak dapat menahannya lagi. Bobot ringan hari itu menekan lengannya lebih dari lawan mana pun.

Tharan mengembalikan uang sponsor dan mengizinkan rekaman pertandingan dirilis. Dia dilarang dari panggung di mana seluruh hidupnya dulu. Jadi dia kembali menemui guru tinju yang memintanya memulai dengan berdiri diam. Dia tidak tahan pada awalnya. Tubuh ingin membuktikan bahwa ia masih layak. Namun semakin cepat Anda bergerak, muatan dari ban lengan terakumulasi hingga jantung berdetak tidak teratur. Dia harus belajar untuk mengalahkan batas kemampuannya sebelum dia dapat mengendalikan kekuatannya.

Pekerjaannya dalam memperbaiki kabel tanah komunitas membuatnya merasakan kekuatan yang berguna tanpa ada orang yang memujinya. Tharan menggali lubang Bantu tarik batang logam Dan duduk dan dengarkan teknisi muda memberi perintah untuk memperbaiki pekerjaan. Saat petir menyambar menara catu daya Dia menggunakan tubuhnya untuk menopang kabel yang putus. Tapi tidak menahan seluruh kekuatan di kepala tangan. Jahitan terbentuk saat dia menembakkan muatan ke tanah dengan ritme yang berulang dengan kakinya. Dia bertahan karena dia bersedia melampiaskannya. Itu bukan karena aku bisa menanggungnya tanpa henti.

Pada tahun kedelapan belas, dia dipekerjakan untuk membawa grounding rod ke Desa Arun dan terjebak di depan jembatan. Kegaduhan tersebut menyebabkan orang-orang yang mengetahui namanya memintanya untuk menerobos para prajurit untuk membersihkan jalan. Tharan melihat anak-anak terjepit di belakang garis perisai. Jika dia melepaskan kekuatan penuhnya Pintunya mungkin terbuka, tapi orang-orang juga akan berkerumun. Jadi dia menerima pukulan prajurit itu tanpa membalas. Beri Nirach waktu untuk melepaskan rantai dari dalam.

Ketika air membawa pecahan inti energi dari pos pemeriksaan ke bawah, arus listrik menyebar ke pagar jembatan. Tharan memerintahkan semua orang untuk mundur. Kemudian tancapkan batang logam ke tanah. Dia mengambil satu langkah pada satu waktu. Kuras muatan melalui kaki Anda sampai borgolnya retak. Penonton tidak tahu apa yang dia lawan. Hanya Eirin yang

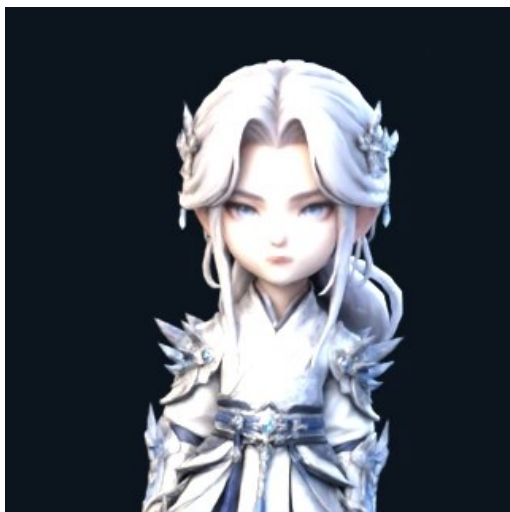
melihat suhu tubuhnya melonjak dan membantu membuka jalan keluar. Setelah kejadian itu Dia berbaring terengah-engah di atas lumpur. Tidak ada yang mengandalkan dia untuk menang. Namun tidak ada lagi orang yang tersengat listrik.

Saat Aran mengajakmu bergabung, Tharan menceritakan tentang lawan sebelum skillnya. Ia meminta agar tetap mengirimkan sebagian gajinya kepada keluarga. Dan mintalah seorang teman untuk membantu Anda memperhatikan jika dia mulai mengejar sorak sorai dan melupakan orang di depannya. Malin memeriksa jantungnya dan menentukan waktu istirahat yang harus ia patuhi. Tidak peduli seberapa dekat pertarungannya sampai akhir, Dia menerima kondisi itu seperti menerima pelajaran yang telah diberikan gurunya sejak dulu.

Ban kapten yang baru tidak memiliki lambang sponsor. Hanya terdapat lekukan untuk memasukkan selang pembuangan dan tanda untuk menunjukkan ketinggian yang harus dihentikan. Tharan mengajari anggota baru cara jatuh dengan aman sebelum melakukan pukulan. Beberapa anak tertawa karena latihan jatuh itu tidak menyenangkan. Dia juga tertawa. Dan dikatakan bahwa mereka yang bisa bangun dan kembali makan masih mempunyai kesempatan untuk mempelajari semuanya besok.

Pagi keberangkatan Lawan lama mengirimkan pesan singkat yang menyatakan bahwa uang telah diterima. Dan masih tidak mau bertemu Tharan dengan hati-hati melipat surat itu. Dia tidak marah, dia tidak menyatakan betapa dia telah berubah. Sebelum melangkah maju dengan front persatuan Beliau meletakkan medali juara di meja guru. dan memilih untuk membawa peralatan perbaikan grounding. Kali ini, dia ingin menjadi orang yang bisa disandingkan dengan aman oleh teman-temannya. Bahkan pada hari itu pukulannya tidak mengenai siapa pun.

ARUN RPG · 09 / 60



Netdao Manwinyan

Netdao Manwinyan · AR-009

Peran: Pemanggil Roh

Tanah kelahiran: Kolam Kabut Bersinar

Senjata: lampu malam suara

Kekuatan: Dengarkan dan ajak renungan orang yang telah meninggal untuk secara sukarela menyikapinya.

Batasan: Yang dipantulkan bukanlah keseluruhan orang yang meninggal. Tidak boleh digunakan untuk membicarakan rahasia yang tidak disetujui.

Tahun bergabung: 18

Suara yang meminta izin sebelum menelepon

Netdao telah mendengar suara-suara di dalam kabut sejak kecil. Beberapa suara memanggil orang yang mereka cintai. Beberapa suara mengulangi perjalanan pulang. Orang dewasa di danau kabut bercahaya menjelaskan apa yang mereka dengar menurut keyakinan mereka masing-masing. Namun nenek pembuat lentera hanya mengajarnya bahwa Mendengar seseorang tidak berarti Anda berhak meneleponnya. Jadi Netdao berkembang dengan mengetuk tepi lampu sebanyak tiga kali dan selalu menunggu jawaban.

Kemampuan khusus membawa lebih banyak orang ke rumah Anda. Beberapa orang memegang baju lama. Beberapa orang menganggapnya sebagai permintaan maaf karena tidak

berbicara tepat waktu. Dia ingin membantu semua orang. Jadi dia mulai menerjemahkan suara yang hilang menjadi kalimat lengkap. Tambahkan kata-kata yang menurut Anda perlu didengar oleh keluarga. Seorang wanita kembali menjual rumahnya karena dia yakin suaminya yang sudah meninggal telah memerintahkan dia untuk mencari anaknya di kota utara. Namun suara yang sebenarnya didengar Netdao hanya menyebutkan nama kotanya. Tidak ada perintah yang diberikan.

Ketika wanita itu kembali dengan hutang dan tangan kosong, Netdao mengaku yang menyusun sisanya. Keheningan setelah pengakuan dosa lebih lama daripada suara apa pun di dalam kabut. Dia menjual perhiasan untuk membantu membayar tagihan dan berhenti menerima orang yang meminta jawaban untuk sementara waktu. Nenek tidak mengatakan bahwa niatnya cukup baik. Tapi biarkan dia memperbaiki lampunya dengan pecahan kaca. Ingatlah bahwa cahaya yang menembus benda yang rusak dapat berubah bentuk.

Netdao mulai merekam suara yang didengarnya. Pisahkan yang sudah jelas dari yang bisa diprediksi. Dan beritahu semua orang bahwa bayangannya bukanlah orang mati seutuhnya. Beberapa jejak hanya menahan emosinya sebelum pergi. Beberapa dari mereka tidak mau bicara lagi. Dia membiarkan orang marah ketika jawabannya saya tidak tahu. dan dengan rela mematikan lentera ketika dia mendengar penolakan tersebut. Lambat laun, kemampuannya semakin kuat dengan hal-hal yang tidak lagi dia klaim sebagai kemampuannya.

Aliansi Anjing Laut Putih ingin menggunakannya untuk mengambil kode dari tentara yang mati. Mereka mengirimkan lentera logam yang memaksa pantulan terulang kembali hingga pecah. Netdao menyelip ke lab dan mendengar orang-orang memohon untuk berhenti. Bahkan menghancurkan lentera pun akan menyebabkan data hilang. Dia membuka ventilasi satu per satu. Satu refleksi secara sukarela memimpin. sebelum menghilang dengan damai Dia ingat namanya. Itu bukan karena dia membantunya. Tapi karena dia dulu punya nama

Dia melakukan perjalanan ke Desa Arun dengan membawa daftar nama orang yang digunakan dalam eksperimen. Pada malam jembatan runtuh, suara kabut begitu keras hingga hampir tidak bisa dibedakan. Namun Netdao tidak menyebut setiap bintang menjadi tentara. Dia hanya meminta refleksi dari penjaga kapal, yang menjawab. Tunjukkan lokasi pilar tua yang tersembunyi di bawah air. Makhluk hidup dapat menggunakan informasi tersebut untuk meregangkan tali dan mengeluarkan orang yang terjebak.

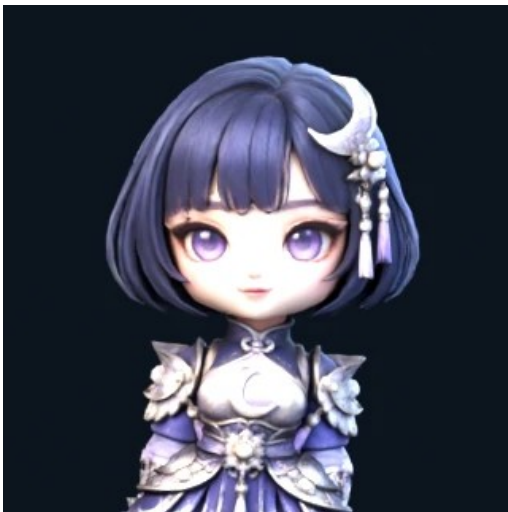
Setelah penyelamatan Seorang gadis muda memintanya untuk menelepon ibunya kembali. Netdao berlutut dan dengan lembut berkata bahwa dia tidak bisa melakukan itu. Anak itu merobohkan lenteranya. Dia tidak mengeluh, hanya duduk disana sampai anak itu setuju untuk memegang tangannya. Ini adalah pertama kalinya dia memahami bahwa tidak adanya jawaban bukan berarti pendengar dibiarkan sendirian.

Di toko jam tangan Aran Dia menawarkan buku penyintas. Ini memisahkan orang yang kembali,

orang hilang, dan orang yang dipastikan meninggal. Nama-nama tersebut tidak dihilangkan karena pihak berwenang ingin menutup saldo. Sasin membawakan nama saudaranya untukmu. Dia menerimanya tanpa jaminan bahwa dia akan ditemukan. Tapi berjanjilah untuk tidak mengubah harapan menjadi bukti palsu.

Netdao bergabung dengan Koalisi Arun untuk menjadi komunikator dan perekam. Dia bahkan bisa membuat lampu penghasil suara yang bisa dinyalakan dari dalam. Refleksi yang merespon bisa hilang kapan saja. sebelum berangkat Nenek memberiku pecahan kaca bening yang bertuliskan "Jangan biarkan kaca itu bersinar lebih terang dari yang sebenarnya." Dia menempelkannya di samping lampu. Kemudian dia berjalan ke dalam kabut, mendengarkan dengan seksama suara-suara yang tidak memberikan apa pun padanya.

ARUN RPG · 10 / 60



Asara Daengarun

Asara Daengarun · AR-010

Peran: Penombak Naga

Tanah kelahiran: Kerajaan Bintang Ungu

Senjata: pengulang langit

Kekuatan: Memusatkan gaya menjadi gelombang linier dan menahan area dengan tiga titik dukungan.

Batasan: Tidak dapat mengubah arah tengah. Anda harus memilih jalan yang tidak akan dihalangi oleh orang lain.

Tahun bergabung: 18

Ujung tombak menghadap jauh dari singgasana.

Asara dibesarkan di tempat pelatihan Kerajaan Bintang Ungu. Rambut merahnya membuatnya menonjol bahkan ketika dia masih kecil. Ayahnya adalah seorang tukang reparasi. Bukan seorang perwira militer Ia mengajarkan bahwa ujung besi hanya dapat mencapai sejauh batangnya dapat menahan gaya tersebut. Namun ketika dia terpilih untuk bergabung dengan korps pengawal. Pelajaran yang lebih sering didengar adalah bahwa prajurit yang baik tidak akan menoleh ke belakang begitu mereka diberi perintah.

Dia naik pangkat menjadi pemimpin unit karena dia tidak pernah lengah. Serangannya adalah yang paling akurat, kuat, dan langsung di divisinya. Hingga istana kerajaan menggunakannya

sebagai simbol stabilitas. Asara menyambut baik kehormatan tersebut karena mereka percaya bahwa kekuatan yang mereka terima akan lebih membantu melindungi tanah air mereka. Dia tidak melihat siapa yang diusir dari pemandangan megah itu.

Misinya untuk meredam kerusuhan membawanya bertemu dengan para pekerja yang meminta upah yang belum dibayar. Komandan memerintahkan tombak untuk memisahkan kerumunan. Asara mengambil posisi berdiri dan melihat tangan anak itu di antara kedua kaki orang dewasa. Dia tidak bisa mengubah arah tepat waktu setelah kekuatannya dilepaskan. Jadi dia memutar untuk menyerap gaya tersebut hingga bahunya terkilir. Gelombang kejut menembus dinding, bukan manusia. Suara batu pecah membuat seluruh halaman menjadi sunyi. Dia baru saja melanggar perintah di depan seluruh kota.

Pengadilan militer menyebut tindakan itu ragu-ragu. Ia mengaku sangat ragu. Dan saya menyesal tidak ragu-ragu lebih awal. Asara dicopot dari pangkatnya. Tapi salah satu rekan satu unitnya menyembunyikan salinan perintah untuknya. Dokumen menunjukkan penggunaan kekuatan telah dijadwalkan sebelum tuntutan mencapai kota tersebut. Dia kemudian menyadari bahwa dia telah dilatih untuk menjadi jawaban yang telah dipilih oleh otoritas. tanpa mendengarkan pertanyaan orang

Meninggalkan militer tidak serta merta membebaskannya. Dia mempunyai kebiasaan memberi perintah bahkan kepada orang yang bukan bawahannya. Hingga warga desa yang membantu memperbaiki repeater tersebut mengatakan bahwa mereka punya nama. Asara mulai bertanya sebelum membiarkan siapa pun mengambil risiko. Belajar menjelaskan rencana dan menerima penolakan. Prosesnya lebih lambat dibandingkan meneriakkan satu kata pun. Tapi buat dia melihat kesalahannya sebelum orang lain harus membayarnya.

Pada malam Jembatan Arun Dia melakukan perjalanan melalui pos pemeriksaan dengan dokumen penuntutan. Melihat prajurit itu melakukan hal yang sama seperti yang diperintahkan kepadanya. Asara meletakkan lambang tua itu di tanah. Mintalah tentara untuk membuka jalan dengan berjanji untuk bersaksi. Ketika penjaga gerbang menolak, dia tidak menyerangnya. Tapi tanam repeater di dasar jembatan. Gunakan tiga titik dukungan untuk membuat garis dukungan bagi para pengungsi untuk melewatinya.

Kekuatan jahitannya berasal dari pemanfaatan kekuatan yang dia pikir hanya dimaksudkan untuk menghancurkan. Eirin menciptakan tangga es saat dia mendukungnya. Sasin melintasi bayang-bayang saat dia berhenti bergerak. Aran menerima kekuatan yang di luar batas. Semua orang pasti tahu kapan tombak itu akan terbang. Tidak ada seorang pun yang hanya menjadi penyangga bagi seorang pahlawan. Asara merasakan kekuatan yang tidak pernah diberikan oleh pangkat lamanya.

Ketika sepuluh orang mendiskusikan apa yang harus dilakukan selanjutnya, Dia mengusulkan unit keliling di mana anggota dapat memeriksa pemimpinnya. Para pengawal juga tidak

mempunyai hak untuk memaksa pengungsi mengikuti jalan yang mereka pilih. Malin berhak menghentikan pertempuran untuk menolong yang terluka. Nirach meminta saluran untuk melaporkan pesanan yang salah. Asara menulis setiap pertanyaan dengan tangannya yang masih terasa sakit di bahunya. Dia tidak ingin membangun kembali tentara lama dengan nama baru.

Ayah mengirimiku pegangan tombak baru. Cukup kuat untuk menahan gaya tetapi fleksibel saat dipelintir. Asara menamakannya Sky Lance. Malam sebelum keberangkatan Dia pergi untuk berdiri di depan cermin. Lepaskan hiasan terakhir. Sebagai gantinya, dia mengikatkan sepotong kain sederhana yang diberikan pekerja itu kepadanya. Dia masih mencintai kampung halamannya. Namun cinta itu tidak akan membuatnya mengarahkan ujung senjatanya kepada orang-orang yang seharusnya dilindungi lagi oleh rumahnya.

Pagi hari berdirinya Front Arun Dialah yang berdiri di akhir prosesi. Periksa apakah semua gerobak yang terluka telah keluar. Tidak ada platform tinggi untuk berpidato. Yang ada hanya roda-roda yang tertancap di lumpur sehingga harus disatukan. Saat gerobak bergerak Asara tertawa meski lengannya sakit. Ini adalah pertama kalinya dia memimpin seseorang ke depan tanpa ada yang berlutut untuk menerima perintah terlebih dahulu.

ARUN RPG · 11 / 60



Vajrawej Akrathawan

Vajrawej Akrathawan · AR-011

Peran: penjaga gerbang

Tanah kelahiran: Gerbang Sila antar dunia

Senjata: tongkat dubur

Kekuatan: Siapkan zona perlindungan yang memberikan perlindungan bagi mereka yang berlindung dari dampaknya.

Batasan: Sebuah zona ada ketika dia berdiri di dalamnya. Dan semua kehidupan di dalamnya memiliki bobot yang sama.

Tahun bergabung: 19

Raksasa yang memilih untuk membuka pintu

Vajrawej diangkat untuk berdiri di tengah gawang. Tubuhnya yang besar, kulitnya yang hijau, dan tongkatnya yang berat menjadikannya ideal untuk pekerjaan yang dilakukan nenek moyangnya selama beberapa generasi. Orang-orang yang lewat seringkali lebih mengenalinya sebagai patung daripada manusia. Dia mendengar sebuah rahasia dari seseorang yang menganggap Penjaga Gerbang tidak perlu mendengarkan, dan lebih mengingat aroma makanan dari keluarga yang beristirahat dalam bayang-bayang mereka daripada pujian upacara.

Setelah malam tanpa langit Gerbang batu antar dunia telah menjadi titik persimpangan penting.

Konfederasi Anjing Laut Putih memberinya daftar orang-orang yang berhak melakukan perjalanan. Vajrawej bangga membantu menjaga ketertiban. Dia mengikuti akun itu dengan jujur. Sekalipun Anda harus menolak orang yang pernah berbagi air dengan Anda. Karena diyakini pengecualian sekecil apa pun akan menyebabkan seluruh pintu runtuh.

Suatu hari seorang tukang batu bernama Pan membawa istrinya yang sedang melahirkan. Lisensinya basah kuyup oleh hujan sehingga segelnya memudar. Vajrawej, tunggu petugas konfirmasi. Pan berlutut dan menanyakan cara menemui dokter. Dia masih berdiri seperti yang diinstruksikan. Bayi itu lahir di sebelah dan selamat. Namun sang ibu kehilangan banyak darah sehingga dia tidak bisa berjalan lagi. Pan tidak kembali untuk memarahi. Dia hanya berhenti mendongak untuk menyambut raksasa yang dikenalnya itu.

Keheningan mengikuti Vajrawej lebih lama dari pada kutukan. Dia meninjau peraturan satu per satu dan menemukan bahwa tidak satupun dari peraturan tersebut mengatakan untuk membiarkan orang sakit menunggu sampai mereka dalam bahaya. Dialah yang lebih memilih kepastian akuntansi dibandingkan sulitnya pengambilan keputusan. Ketika meminta penambahan rute darurat, komandan menjawab bahwa tugas tongkat estafet adalah memblokir, bukan berpikir.

Tahun Kesembilan Belas: Sekelompok pengungsi tiba dengan unit Aliansi Arun yang berpatroli di rute tersebut. Puing-puing dari retakan mulai berjatuhan. Namun petugas memerintahkan pintu ditutup karena ada orang yang tidak terdaftar di luar. Vajrawej melihat tanda lahir di kelompok itu. Menggendong anak yang lahir di samping kakinya Dia mengangkat tongkatnya. Semua orang mundur karena mengira akan diusir. Sebelumnya ujung tongkat terbanting ke baut bagian dalam hingga patah.

Dia mendirikan zona perlindungan di sekitar orang-orang. Dampak dari setiap batu melewati tubuhnya secara merata, terlepas dari apakah orang yang berada di bawah batas tersebut memiliki lencana atau tidak. Vajrawej mencoba menerima semuanya hingga lututnya roboh. Lalu aku mendengar Asara menyuruhku membagi ruang. Aran membantu mendukung lini depan. Eirin membuat jalan pintas. Dia setuju untuk mengurangi area yang bisa diterima semua orang. Tidak ada pintu yang harus bergantung pada satu orang agar tidak jatuh.

Ketika orang terakhir keluar Petugas mengumumkan pemecatannya dan mengambil kembali tongkat estafet. Vajrawej mengembalikan lencana pos terdepan. Namun dia meminta untuk memegang tongkat tersebut sebagai bukti bagaimana tongkat itu digunakan untuk menghalangi jalan. Dia pergi menemui Pan, tidak memintanya untuk melupakan masa lalu. Tawarkan saja untuk membantu membiayai pengobatan dan mengantarkan keluarga berobat ke dokter. Pan menerima bantuan Tapi aku tetap tidak memanggilnya teman.

di kamp front persatuan Vajrawej duduk jauh dari api karena takut menghalangi cahaya. Anak Pan menghampiri dan bertanya apakah sisi tubuhnya hangat. Dia memindahkan area tersebut

tanpa menyentuh anak tersebut sampai izin diberikan. Pada saat itu, dia memahami bahwa perlindungan bukanlah tentang membuat orang harus berada dalam bayang-bayang. Ini tentang memberi mereka pilihan untuk tetap tinggal atau pergi.

Ia bergabung sebagai pos jaga evakuasi. Tentukan dengan jelas pintu keluar di setiap area. dan melatih orang lain untuk menggunakan tongkat anal atas nama mereka. Syarat pertama yang dia minta adalah tidak menggunakan penampilannya untuk mengintimidasi orang yang meminta bantuan. Saat berangkat lagi Vajrawej tidak berdiri di tengah gawang. Dia berdiri di samping pintu yang terbuka. dan menghitung orang-orang yang lewat berdasarkan namanya, sebanyak yang ingin mereka ceritakan.

ARUN RPG · 12 / 60



Hiran Wayukhao

Hiran Wayukhao · AR-012

Peran: Prajurit Monyet Awan

Tanah kelahiran: komunitas Mekhang

Senjata: Tri Phet Khao

Kekuatan: Injak angin dan ciptakan ritme palsu dengan gerakan cepat.

Batasan: Angin tidak dapat membawa beban dalam jumlah yang tidak terbatas. Membawa orang lain mengurangi kecepatan Anda.

Tahun bergabung: 19

Tertawa di atas abu

Hiran lahir di komunitas Cloud Gantung. Saat si bocah kera belajar menyeimbangkan diri sebelum menulis, ia bertubuh ringan, berbulu putih, dan mudah tertawa sehingga para tetua mengatakan tawanya tidak bisa menyentuh tanah. Baju lajang pendek yang digunakan untuk melakukan akrobatik adalah milik kakak perempuan saya. Seseorang yang menafkahi rumah dengan berjalan di atas tali. Ia mengajarkan bahwa lelucon yang baik harus membuat penontonnya santai. Agar tidak mengalihkan perhatian orang yang berada di tali.

Ketenarannya membawanya keluar dari komunitas untuk tampil di pos pemeriksaan. Hiran menyukai tepuk tangan dan menghindari topik sulit dengan lelucon. Ketika Ibu Mulai Sakit Dia mengirimkan lebih banyak uang kembali daripada kembali. Ketika saudara perempuan saya

meminta saya untuk membantu memeriksa tali komunitas yang rusak. Dia bilang dia terlalu khawatir. Kemudian terus dapatkan pertunjukan besar di kota.

Badai musim itu menghancurkan jembatan awan. Banyak rumah roboh ke tebing yang lebih rendah. Tidak ada yang meninggal karena saudara perempuan saya memimpin pengungsi tepat waktu. Namun kakinya terluka dan tidak bisa berjalan di atas tali. Hiran kembali dengan membawa oleh-oleh mahal yang tidak ada tempatnya. Dia mencoba membuat semua orang tertawa seperti biasa. Sebelumnya kakak perempuannya bertanya apakah dia bisa menerima penyesalannya tanpa segera mengubahnya menjadi lelucon.

Dia tinggal untuk memperbaiki rumah dan mendapati bahwa dia tidak pandai bekerja di mana tidak ada orang yang mengawasi. Kelincahan bisa digunakan untuk membawa barang. Tapi Anda tidak bisa mengangkat balok yang berat sendirian. Hiran menyebabkan balok itu jatuh dan teknisi itu hampir jatuh dari tebing. Dia harus berhenti menyatakan bahwa dia bisa melakukan segalanya dan malah belajar bertanya tentang berat badan, bertanya tentang titik jangkar, dan bertanya siapa yang siap. dia masih tertawa Tapi aku juga mulai mendengarkan jawaban di balik tawa orang lain.

Kekuatan berjalan di atas angin muncul sambil merentangkan jalur sementara. Dia menginjak arus dan mengangkat dirinya dengan indah ke seberang. Namun saat menggendong anak itu kembali Anginnya roboh karena beban yang bertambah. Hiran menggunakan pedangnya untuk menangkap tali. Ujung jari berdarah. Saat anak itu berpelukan erat Dia menyerukan kepada seluruh masyarakat untuk menarik. Untuk pertama kalinya, seruannya tidak berisi lelucon terakhir.

Tahun Kesembilan Belas: Rombongan Warin tiba untuk membuka jalur penyelamatan di tebing. Hiran memimpin dengan keyakinan lama. Sebelum mengetahui bahwa angin di jurang telah berubah dari mesin stamping Dan Dia mengakui di depan semua orang bahwa dia telah membuat penilaian yang salah dan mundur. Pejabat perekrutan menuduhnya pengecut. Namun mereka yang mengikutinya masih cukup hidup untuk kembali dan membuat rencana baru.

Pada perjalanan berikutnya Dia membagi beban, menghitung waktu istirahat dan menggunakan animasi cepat untuk memancing ketapel menjauh dari garis bantuan. Tri Phetkhao tidak bermaksud memenggal kepala musuh dalam cerita-ceritanya. Tapi itu digunakan untuk mengaitkan tali, menahan jangkar, dan melindungi orang-orang yang mengikutinya. Ketika dia cukup melambat sehingga orang lain bisa ikut bersamanya. Apa yang dulunya merupakan pertunjukan tunggal kini menjadi jembatan bagi masyarakat.

Kakak perempuannyalah yang menyuruhnya bepergian dengan Aliansi Arun. Dia tidak ingin dia membayar harga dengan menghentikan hidupnya selamanya. Tapi tolong kembalilah pada tanggal yang kamu sebutkan. Hiran menuliskan tanggal pengiriman pada pegangan tiga dan menyerahkan sebagian hasilnya ke departemen perbaikan jembatan. Dia berhenti membeli

oleh-oleh berukuran besar. Gantilah dengan tali yang bagus, obat-obatan, dan waktu yang disisihkan untuk orang-orang di rumah.

Malam sebelum berangkat, dia menampilkan pertunjukan akrobatik kecil-kecilan di atas tali rendah untuk anak-anak. Kakak perempuan saya sedang duduk di sebelah saya bermain drum ketika saya melakukan kesalahan. Dia tidak menutupinya dengan kesombongan. Namun dia membungkuk dan mengucapkan terima kasih kepada orang yang membantu memegang tali itu. Anak-anak tertawa bersama dengan aman Hiran tahu bahwa tawa masih bisa mengatasi abu. Asalkan tidak digunakan untuk memaksa orang yang terluka berpura-pura tidak terluka.

ARUN RPG · 13 / 60



Silakhram Warin

Silakhram Warin · AR-013

Peran: Raja Sepuluh Suara

Tanah kelahiran: labirin batu

Senjata: Busur polifonik

Kekuatan: Sepuluh wajah mengenali sudut berbeda dan ikut menghitung lintasan senjata.

Batasan: Ketika suara hati saling menolak, tubuh akan tetap diam hingga tercapai kesepakatan.

Tahun bergabung: 19

Raja Yang Harus Mendengarkan

Silakhram memiliki sepuluh wajah. Namun di ruang singgasana, hanya satu suara yang diperbolehkan berbicara. Sejak kecil ia sudah dilatih untuk memilih wajah yang paling kalem di mata publik. Fasad yang menakutkan, mencurigakan, atau lembut ditutupi dengan perhiasan. Guru kerajaan berkata bahwa raja tidak boleh ragu-ragu. Karena orang tidak bisa mengandalkan orang yang berdebat dengan dirinya sendiri.

Dia mewarisi takhta Kota Labirin Batu setelah Malam Guntur. Jalur perdagangan dipotong. Kota ini kekurangan makanan. Silakhram membuat kontrak dengan Aliansi Anjing Laut Putih dengan imbalan hak untuk mengendalikan gerbang bawah untuk menerima pasokan. Satu suara memprotes bahwa kota-kota yang lebih rendah akan kehilangan jalan keluarnya. Namun dia membungkam suara itu dengan mantra penyegelan dan menandatangani di tengah tepuk

tangan.

Bertahun-tahun kemudian, kota bagian atas masih mengadakan pesta. Bagian bawah mulai menghitung makanan, bukan hari. Silakhram selalu menerima laporan yang rapi. Sampai petugas kurir menyembunyikan roti keras di kotak surat kerajaan dan bertanya mengapa makanan Yang Mulia berbeda dengan makanan kami. Dia memerintahkan penyelidikan dan menemukan bahwa para pejabat telah mengubah pengaduan tersebut menjadi ucapan terima kasih sebelum mengirimkannya kepadanya.

Yang paling mengguncangkannya adalah tidak tertipu. Namun hal itu terlihat dari tanda tangannya yang menyetujui peraturan yang melarang pengaduan berulang. Wajah-wajah yang tersegel itu mulai berteriak serempak. Tubuhnya berhenti di tengah upacara. Tidak ada perintah yang bisa keluar dari mulutnya. Para prajurit mengira itu adalah serangan. Menangkap beberapa orang yang tidak bersalah sebelum dia sempat bersuara untuk berhenti.

Silakhram melepas perhiasannya dan berjalan ke bawah. Dia dimarahi dan tidak diberi makan. dan diminta untuk pergi menjenguk orang sakit daripada memberikan pidato. Dia mendengarkan tanpa menggunakan tentara untuk memaksakan keheningan. Sepuluh wajah melihat rumah yang sama dari sepuluh sudut. Beberapa wajah ingin memberi kompensasi dengan uang. Beberapa wajah ingin menghukum pejabat. Beberapa orang tahu bahwa pemberi persetujuan pertama sedang berdiri di sana.

Pada tahun kesembilan belas, Pos Luar Konfederasi akan menutup gerbang bawahnya secara permanen untuk menepati janjinya. Silakhram mencoba mendapatkan larangan. Namun stempel lama mempunyai otoritas atas orde baru. Dia kemudian menggunakan Multi-Sound Bow untuk menghancurkan mekanisme yang dia lindungi. Setiap wajah harus memperhitungkan orientasi yang sama agar orang tersebut tidak dapat melarikan diri dan tidak terjebak dalam baku tembak. Tubuhnya membeku sampai dia menerima bahwa dia tidak dapat menepati baik takhta maupun janji yang telah menyakiti hati rakyat.

Panah terakhir membuka lubang ke kota bawah. Namun kekuatan gempa menghancurkan ruang singgasana di atasnya. Silakhram melihat lambang kerajaan terjatuh tanpa ada tangan yang mampu menangkapnya. Front Arun yang sempat membantu sepanjang jalur evakuasi menemukannya membawa lempengan batu dari rumah seorang pekerja. Dia tidak memiliki mahkota, namun tetap memiliki tanggung jawab yang tidak dapat dilepaskan.

Dia mengumumkan bahwa wewenang untuk mengatur pasokan akan dikembalikan ke dewan komunitas. Buka semua akun kontrak dan setuju untuk memasuki proses mempertimbangkan pelanggaran. Bergabung dengan Koalisi adalah misi untuk membantu memulihkan rute rahasia kembali ke kota. Ini bukanlah suatu pelarian dari penghakiman. Dia mengizinkan orang-orang menunjuk pengikut untuk memeriksa pekerjaan. dan mempertahankan kursi pembangkang di setiap pertemuan.

Saat meninggalkan kota Anak laki-laki yang mengantarkan roti bertanya apakah dia mau menjadi raja lagi. Silakhram membutuhkan waktu lebih lama untuk menjawab daripada yang diizinkan Rajakru. "Saya akan kembali dan mendengarkan jawaban Anda," katanya. Sepuluh wajah itu tidak setuju dalam segala hal. Tapi tidak ada halaman yang ditutup. Oleh karena itu, kekuatan yang dia pelajari tidak selalu tentang memiliki satu perintah. Jika negara ini hidup dengan banyak suara dalam waktu yang cukup lama untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan kepada mereka yang harus menerima hasilnya,

ARUN RPG · 14 / 60



Tharakes

Tharakes · AR-014

Peran: Penjaga Sungai Dunia Bawah

Tanah kelahiran: sungai akar

Senjata: taring dan sisik

Kekuatan: Navigasikan air dan kenali racun yang mengalir di air yang sama.

Batasan: Tidak dapat menciptakan air dari ketiadaan. dan dapat menyimpan racun dalam jumlah terbatas di sisiknya

Tahun bergabung: 19

Air yang tidak mengenal batas

Tharakes mengingat dunia dengan rasa air. Dia tahu di gunung mana hujan turun karena kedinginan. Anda tahu bahwa buah yang matang di tepiannya berasal dari aroma manis yang menembus sisiknya. Di bawah tanah terdapat sungai yang menghubungkan ratusan sumur. Dan sukunya sudah lama memeliharanya hingga manusia lupa bahwa setiap sumur tidak terpisah.

Ketika dia masih kecil, dia suka naik ke atas dan mendengarkan anak-anak bercerita di sepanjang kanal. Seorang anak melempar bunga setiap musim hujan. Ketika dewasa ia menjadi pembangun bendungan. Anak laki-laki itu kembali dengan rencana untuk mendistribusikan air ke kota besar. Tharakes mempercayai keakraban. Membolehkan pembangunan pintu gerbang untuk menutup daerah aliran sungai, dengan keyakinan akan dibuka sesuai musim. Dia belum

pernah mempelajari bahasa kontrak. Dan menurutku kata sementara tidak akan bertahan lebih lama dari umur orang yang mengucapkannya.

Selama bertahun-tahun, air yang mengalir ke lapisan akar menjadi pahit. Kolam kecil mengering sebelum kolam besar. Sukunya memerintahkan penutupan jalur air bawah tanah sebagai respons terhadap manusia. Tharakes melihat putra pembangun bendungan membawa pulang lumpur dan tidak dapat melakukannya. Jadi dia diam-diam mengalirkan sungai melalui saluran sempit berbatu untuk menyelamatkan desa. Namun, jalan itu mengambil air dari bak penetasan suku tersebut. Beberapa telur berhenti tumbuh. Kebaikan yang tidak mempertimbangkan keseluruhan sungai menyebabkan kerusakan lain.

Tharakes mengakui kesalahannya dan pergi mencari penyebabnya. Dia menemukan seorang teknisi bendungan tua terbaring sakit dengan diagram yang tidak dapat dia edit lagi. Pemilik baru menambahkan pipa pabrik tanpa memberi tahu dia. Orang tua itu dengan marah meminta Tharakes menghancurkan bendungan. Namun jika bendungan tersebut jebol, maka air beracun akan membanjiri masyarakat yang berada di lapisan bawah. Tharakes mengertakkan gigi dan meminta cara untuk melampiaskannya daripada meminta maaf karena tidak punya waktu untuk menyelesaikan masalah.

Tahun kesembilan belas Linyu dan para surveyor tiba dengan catatan kualitas air. Mereka langsung tidak setuju. Dia ingin segera membuka pipa itu untuk membantu orang sakit. Ia takut tempat penetasan telur akan rusak lagi. Keduanya meletakkan peta di atas batu dan mengisi lembaran yang sama dengan rumah manusia dan sumber kehidupan bawah tanah. Untuk pertama kalinya, tidak ada sisi yang ditarik melampaui batas kertas.

Tharakes menggunakan tubuhnya untuk memasang pintu air sementara teknisi mengubah arah. Dia menyerap sebagian racun di sisiknya. Namun ketika timbangan mulai berubah menjadi hitam, Dia menerima sinyal tersebut alih-alih menjadi satu-satunya pengorbanan. Eirin mengurangi kecepatan arus. Malin menata petak-petak tanaman untuk menyaring air. dan orang-orang di sepanjang pantai bergiliran mengangkut sedimen. Pekerjaan itu berlangsung beberapa hari. Tidak ada satu gelombang pun yang membersihkan segalanya.

Empedu mengalir kembali ke lapisan akar pada malam telur terakhir mulai bergerak. Tharakes tidak menerima sambutan pahlawan dari semua orang. Penatua itu masih marah karena ketidaktaatannya. Namun menerima kesepakatan untuk memeriksa air bersama dengan masyarakat di atas tanah. Dia meminta berangkat bersama Koalisi untuk mencari saluran air yang terputus. dan mengirim peta kembali agar kedua belah pihak dapat membaca.

Teknisi bendungan membawakan bunga kering yang dipetikinya dari masa kecilnya. Tharakes tidak disimpan sebagai tanda bahwa semuanya telah dimaafkan. Dia meletakkannya di sebelah model pintu air yang dimodifikasi. Ini adalah pengingat bahwa ikatan harus dipertahankan melalui tindakan. Ini bukan pengganti tanggung jawab.

Sebelum berangkat, ia keluar dari air agar anak-anak di sepanjang kanal dapat melihat seluruh tubuhnya untuk pertama kalinya. Anak itu bertanya siapa pemilik sungai itu. Tharakes melihat cahaya dari kedua sisi rumah dan menjawab bahwa tidak ada seorang pun yang bisa minum darinya sendirian. Dia bergerak di bawah arus yang masih agak deras, mengetahui bahwa menjaga air adalah tugas yang harus dia lakukan berulang kali. Ini bukanlah kemenangan yang bisa diumumkan dalam satu hari.

ARUN RPG · 15 / 60



Suriyapak

Suriyapak · AR-015

Peran: prajurit sayap surya

Tanah kelahiran: Tebing di antara pulau-pulau terapung

Senjata: Cakar dan sayap emas

Kekuatan: Kendalikan aliran gaya angkat dan potong kekuatan angin dengan sayap.

Batasan: Tidak bisa terbang di terowongan sempit Sayap yang kehilangan bulu sangat perlu memulihkan diri.

Tahun bergabung: 19

Langit non-kepemilikan

Di tebing Koh Loi Suriyapak belajar bahwa ketinggian adalah keamanan. Orang-orang dewasa menunjuk ke bawah ke dalam bayang-bayang bumi dan menceritakan kisah-kisah tentang bahayanya jika tidak bisa terbang. Ia tumbuh menjadi prajurit bersayap emas. Mereka berpatroli di perbatasan utara dan percaya bahwa langit yang mereka lindungi adalah warisan klan mereka.

Dia pernah mengejar pesawat dagang yang turun dari lubang angin karena tidak memiliki lencana. Saat jatuh, dia hanya melaporkan bahwa dia berhasil mengusir penyusup. Beberapa bulan kemudian Seorang anak di pulau itu membawa kotak musik dari kapal karam untuk diperbaiki. Di dalamnya ada nama penerimanya, seorang anak seumuran. Suriyapak mulai

menganggap orang-orang di atas perahu sebagai orang-orang yang mempunyai tujuan. Bukan titik hitam yang melanggar garis di peta.

Ketika retakan itu mengubah aliran udara, pulau terapung itu mulai kehilangan keseimbangannya. Dewan sayap memerintahkan semua ventilasi udara ditutup agar komunitas mereka dapat bertahan hidup. Suriyapak mengikutinya dan menemukan bahwa tidak ada hujan di tanah di bawahnya dan bilah pompa air berhenti berputar. Dia mengajukan laporan. Namun mendapat jawaban bahwa permasalahan orang yang tidak bisa terbang bukanlah tanggung jawab Sky Guardians.

Dia turun untuk memeriksa dirinya sendiri dan dilempari batu oleh penduduk desa. Karena aku ingat sayap yang mengejar perahu. Suriyapak nyaris membalasnya dengan hembusan angin. Sebelumnya dia melihat seorang wanita memegang kotak musik yang sama. Dia tidak membutuhkan penjelasan tentang aturannya. Dia ingin tahu apakah saudara lelaki di kapal itu punya kesempatan untuk mendarat di tempat lain. Dia tidak tahu, karena dia tidak pernah berhasil mengusirnya hari itu.

Suriyapak mencari reruntuhan dan menemukan dua orang yang selamat di sebuah tambang yang ditinggalkan. Bulu sayapnya robek saat melewati celah tersebut. Dia menjangkau mereka tetapi tidak bisa menerbangkannya. Jadi dia harus tinggal dan menunggu bantuan di tempat yang pernah dia benci sebagai dunia tak bersayap. Kegelapan membuat suara orang lebih mudah didengar. Seorang laki-laki bercerita tentang putrinya, tanpa mengetahui bahwa pendengarnya adalah orang yang menyebabkan perahu itu tenggelam.

Mereka ditemukan oleh Tharakes dan unit yang sedang mensurvei air tanah. Suriyapak mengaku kepada korban yang selamat sebelum meninggalkan tambang. Keduanya tidak kenal ampun. Namun dia mengizinkannya membawa peralatan dan kembali untuk bersaksi. Dia harus mengistirahatkan sayapnya selama beberapa minggu. Sementara itu, bekerjalah di lapangan. Pelajari bahwa datang terlambat di tempat tujuan tidak membuat hidup pejalan kaki menjadi kurang berharga.

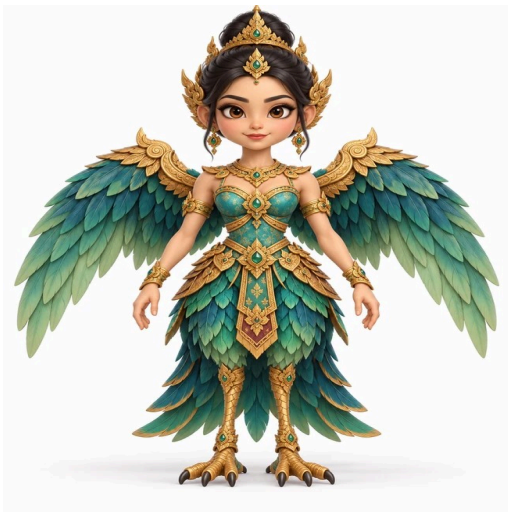
Pada tahun kesembilan belas, pulau terapung itu dilanda badai. Dewan memintanya untuk kembali dan mematikan angin lagi. Dia mengusulkan untuk membuka saluran pembuangan bersama dengan tanah. Penduduk desa membantu membangun pilar penyangga Tharakes menjaga perairan dan dia memimpin arus untuk mundur dari pulau itu, kehilangan sebagian wilayahnya. Tidak ada pihak yang mendapatkan segalanya. Namun kedua dunia tidak harus saling memberi makan pada kelangsungan hidup satu sama lain.

Suriyapak kembali ke posisi penguasa saluran langit dan mengambil tanggung jawab untuk mensurvei jalur udara koalisi. Setiap perjalanan memerlukan tempat pendaratan dan rencana untuk membantu mereka yang tidak dapat terbang. Satu demi satu, dia kembali ke keluarga orang-orang yang hilang dari kapal. Kirimkan hal-hal yang Anda temukan dan katakan yang

sebenarnya tentang apa yang tidak Anda ketahui.

Saat bulu sayap baru tumbuh Dia tidak mencoba terbang setinggi biasanya. Namun ia terbang rendah melewati jalur kereta, terlihat oleh anak-anak yang berjalan. Jika seseorang membutuhkan bantuan Mereka akan tahu ke mana harus menelepon. Suriyapak masih mencintai langit. Namun cinta ini membuatnya ingin membukanya lebar-lebar untuk perjalanan orang lain juga.

ARUN RPG · 16 / 60



Rinpaksa

Rinpaksa · AR-016

Peran: penulis lagu sayap

Tanah kelahiran: Taman Lonceng di Hutan Giok

Senjata: sayap dan gelang

Kekuatan: Irama napas pendengar untuk menunjang konsentrasi dan pergerakan.

Batasan: Tidak bisa mengendalikan pikiranku. Nyanyian yang dipaksakan menyebabkan energi kehilangan ritmenya.

Tahun bergabung: 19

Lagu yang tidak meminta izin terbang

Rinpaksa lebih mengingat suara gelang ibunya daripada lagu pengantar tidur. Ibu adalah penjaga taman lonceng, tempat suara setiap musim digantung di dahan. Anak perempuan belajar menari dengan melihat burung-burung yang melarikan diri dari hujan. Belajar menyanyi dengan mendengarkan para pekerja sedang istirahat. Dia terpilih untuk memasuki teater Jade Forest Lord karena sayapnya yang indah dan suaranya yang dapat membuat seluruh ruangan menjadi sunyi.

Kehidupan di teater terlihat glamor dari luar: pakaiannya bagus, makanannya enak, dan tidak ada yang harus mencari uang sendiri. Tapi pintunya hanya terbuka pada waktu tertentu. Pelakunya harus tersenyum meski menerima kabar buruk. Dan setiap lagu harus diakhiri

dengan pujian kepada pemilik teater. Rinpaksa secara bertahap menjadi lebih baik dalam menyanyi dan lebih sedikit berbicara dalam pikirannya.

Dia punya teman bernama Ing. Seseorang yang suka menulis lagu yang tidak ada habisnya. Suatu saat, Ing meminta berhenti tampil demi menjenguk ayahnya yang sedang sakit dan didiskualifikasi naik panggung. Rinpaksa tidak keberatan karena takut kehilangan posisinya. Dia menangis untuk temannya malam itu. menerima tepuk tangan paling lama Namun di balik tirai, diketahui bahwa Ing telah meninggalkan teater dengan hutang biaya pelatihan yang telah dikumpulkan secara surut.

Rinpaksa mulai tidak bisa menyanyi di beberapa bagian. Pemimpin band menyuruhnya untuk memikirkan penonton. Sebaliknya, dia memikirkan tentang orang-orang yang tidak diperbolehkan berdiri di sana. Jadi dia mengarang lagu pendek berdasarkan ritme berjalan para pekerja tanpa ada kata-kata pujian. Selama latihan, ia menemukan bahwa ketika pendengar secara sukarela mengikuti ritme, pernapasan semua orang selaras, membuatnya lebih mudah untuk mengangkat adegan berat. Namun ketika disuruh bernyanyi, suaranya akan terputus-putus hingga tenaganya hilang.

Pada hari upacara penting tersebut, pemilik teater memerintahkan penggunaan kekerasan untuk membungkam para pengunjung rasa. Rinpaksa tahu bahwa dia tidak bisa mengendalikan hati siapa pun. dan menolak untuk berpura-pura bahwa hal itu bisa dilakukan. Dia berhenti di tengah-tengah lagu. Menceritakan dihadapan khalayak bahwa para pekerja masih belum dibayar. Keheningan itu bukan disebabkan oleh sihir. Itu karena semua orang baru saja mendengar ungkapan yang dilarang diucapkan oleh teater.

Dia dikunci di ruang kostum. Sayap tidak dapat membawa tubuh melewati ruang kecil. Rinpaksa mengetukkan gelang itu mengikuti irama yang biasa diciptakan Ing. Para pekerja di luar mengingat dan menjawab poin demi poin. Bersama-sama mereka melepaskannya dari engselnya tanpa para pahlawan terbang melewati atap. Saat pintu terbuka, Ing berdiri bersama Warin, yang menerima tugas membawa orang keluar dari zona tertutup.

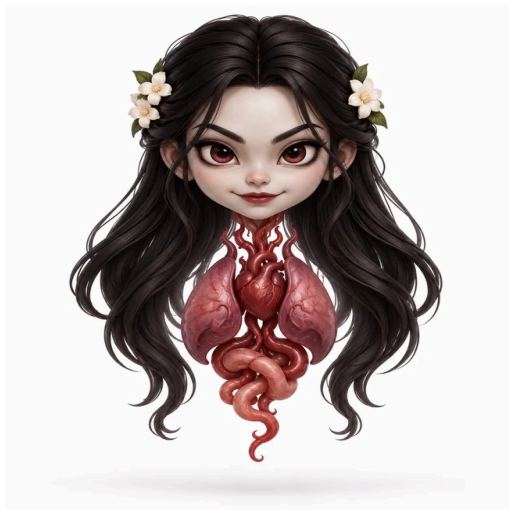
Pada Keluaran Kesembilan Belas Rinpaksa menggunakan musik untuk mengarahkan irama berjalan melintasi jembatan yang rapuh. Dia meminta semua orang untuk memilih sesuai dengan suara atau ritme yang nyaman untuk mereka ketuk. Jangan memaksa orang yang tidak mau mengeluh. Korban luka mampu menyeberang secara paksa tanpa harus menuruni jembatan pada saat yang bersamaan. Dia menemukan bahwa kecantikan bisa menjadi kerja keras tanpa merendharkannya sebagai sebuah alat.

Rinpaksa bergabung dengan Aliansi Arun dengan perjanjian gaji dan istirahat yang jelas. Dia membantu mengatur waktu tim penyelamat. Jaga sinyal audio dan buka ruang bagi orang-orang di kamp untuk menceritakan kisah mereka. Ing memilih untuk mendirikan teater bersama untuk para pekerja. Keduanya masih saling mengirimkan lagu yang belum selesai. tanpa ada yang

memiliki suara orang lain

Sebelum meninggalkan Rinpaksa, kembalilah ke Suan Rakhang. Dia melepas salah satu gelangya dan menggantungkannya di samping bel ibunya. Pita lain menempel di pergelangan tangan. Saat mulai menyanyikan lagu baru Dia tidak terburu-buru untuk membungkam semua orang. Dia memberikan ruang bagi suara sepatu, tawa, dan suara perbedaan pendapat untuk hidup berdampingan. Oleh karena itu, lagu pertama kehidupan bebas tidak memiliki suaranya sendiri.

ARUN RPG · 17 / 60



Lalin Rattikan

Lalin Rattikan · AR-017

Peran: panduan gelap

Tanah kelahiran: pinggiran kota hantu

Senjata: cahaya hati mengambang

Kekuatan: Dia melihat jalur kekuatan tersembunyi dan bergerak melalui celah sempit dengan tubuh melayangnya.

Batasan: Cahaya terang menyebabkan disorientasi Anda harus memiliki seseorang yang membantu Anda mengingat tujuan Anda.

Tahun bergabung: 19

Hati yang masih menemukan jalan pulang

Lalin dulunya adalah seorang penjahit yang bisa melihat warna meski dalam kondisi minim cahaya. Dia suka memperbaiki kemeja lama karena robekannya menunjukkan bagaimana pemakainya menjalani hidupnya. Pinggiran kota tempat dia tinggal memiliki gerbang terbengkalai yang tersembunyi di bawah pabrik pewarna. Suatu malam keretakan muncul saat dia menemui seorang anak yang hilang. cahaya merah menembus tanah Dan ketika aku membuka mataku lagi Tubuhnya tidak pernah sama lagi.

Bagian terapung Lalin membawanya melewati selat. Dia masih bisa berpikir, berbicara, dan mengingat nama orang yang dikenalnya. Tapi keterkejutan orang lain selalu muncul sebelum

suaranya. Lalin bersembunyi di dekat pabrik pewarna. Bermalam kembali ke ruangan yang sama untuk mengumpulkan jarum dan baju yang telah diperbaiki. Dia tidak berani mengambil makanannya. Takut hilangnya mereka akan digunakan untuk mengkonfirmasi hal-hal buruk tentang diri mereka.

Seorang tetangga bernama Duean lah yang menemukannya. Duean sangat terkejut hingga dia menjatuhkan lenteranya. Namun saat mendengar Lalin mengeluh tentang jahitan yang suka dijahit Duen, dia berhenti berlari. Keduanya tak langsung saling berpelukan. Mereka berbicara melalui pintu beberapa malam. Pelajari apa yang tetap sama dan apa yang perlu disesuaikan. Duean membantu membuat tanda jalan pulang yang bisa dilihat Lalin ketika dia dibingungkan oleh cahaya terang.

Rumor telah membawa Nighthunter ke dalam komunitas. Mereka mengaku membantu menjaga mereka tetap aman. Namun mereka mulai membawa barang-barang dari rumah para pengungsi. Lalin punya kesempatan untuk melarikan diri dari kota sendirian. Namun anak yang ditolongnya menghilang lagi di kamar kolong pabrik pewarna. Jadi dia kembali ke tempat yang mengubah hidupnya. Meskipun dia masih takut dengan suara pintu retak, dia gemetar.

Lalin melihat aliran energi di bawah dinding dan mampu melewatinya ke anak itu. Tapi lampu sorot si pemburu menyesatkannya. Dia memberi tahu anak itu bahwa dia takut dan membutuhkan bantuan untuk membaca tanda yang dibuat Duan untuknya. Anak itu menyempatkan diri untuk memanggil nama jalan satu per satu. Lalin mengikuti suara itu tanpa berpura-pura mengetahui semua jalannya.

Tahun kesembilan belas Netdao dan Nirach tiba setelah ada laporan orang hilang. Mereka menemukan Lalin menggunakan cahaya jantungnya yang melayang untuk menunjukkan dinding tempat mesin cetak itu disembunyikan. Netdao bertanya dulu bagaimana saya harus meneleponnya. Jangan tanya siapa dirimu Lalin menceritakan nama lengkapnya untuk pertama kalinya di depan orang asing setelah kejadian itu. Suaranya bergetar. Tapi tidak ada yang terburu-buru untuk angkat bicara.

Bukti Membantu Mengungkap Kelompok Predator yang Memanfaatkan Rasa Takut untuk Mencuri Rumah Masyarakat tidak berhenti merasa takut dalam satu hari. Duean mengatur agar Lalin bertemu orang-orang satu per satu, memilih waktunya sendiri. Ada yang meminta maaf, ada pula yang belum siap. Dia mulai bekerja memperbaiki kain dari jendela lagi. Dengan tanda yang mengatakan bahwa cahaya yang kuat tidak boleh menyinari ruangan tanpa pemberitahuan.

Lalin bergabung dengan aliansi sebagai penjelajah saluran dan pencari kekuatan tersembunyi. Ia meminta agar rekan perjalanan selalu mengingat rute alternatif. dan menolak misi yang menggunakan penampilannya untuk menakut-nakuti penduduk desa. Kemampuan baru adalah hal yang bisa dia pelajari. Namun hal itu tidak boleh membuat orang lain merampas hak untuk

menentukan hidupnya.

sebelum berangkat Duen mengembalikan baju yang telah diperbaiki Lalin dengan satu jahitan bengkok. “Tersisa bagimu untuk kembali dan mengeluh,” katanya. Lalin tertawa dan memasukkan jarum ke dalam kotak. Dia juga ingin menemukan cara untuk memahami transformasinya. Namun hidup tidak harus menunggu sampai kembali seperti semula sebelum dapat dimulai. Di tengah kegelapan yang orang sebut menakutkan Dia berangkat saat sebuah rumah menunggu dengan lampu redup menyala.

ARUN RPG · 18 / 60



Phumin Kanghan

Phumin Kanghan · AR-018

Peran: percontohan sawah

Tanah kelahiran: Dataran langit

Senjata: Keranjang ganda dan alu kayu

Kekuatan: Gunakan arus udara untuk membawa tubuh Anda dan barang bawaan ringan untuk penerbangan jarak pendek.

Batasan: Anda harus mengerahkan kekuatan dengan tubuh Anda. Cangking yang pecah atau hujan lebat membuat penerbangan tidak mungkin dilakukan.

Tahun bergabung: 19

Orang yang membawa sawah ke langit

Phumin adalah seorang petani yang suka menciptakan hal-hal yang menurut tetangganya tidak diperlukan. Dia memasang baling-baling ke gerobak. Membuat rel geser untuk karung beras dan mencoba menggunakan keranjang tua untuk menangkap angin hingga beberapa kali terjatuh ke tumpukan jerami. Istrinya tertawa namun membantunya menjahit tali tersebut. Sedangkan sang anak suka bertanya kapan ayahnya benar-benar bisa terbang.

Langit malam pecah, meninggalkan arus aneh di atas dataran. Peralatan Phumin mulai merespons angin saat dia mengerahkan kekuatan ritmis. Dia tidak terbang tinggi, tidak terbang jauh, dan tidak terlihat anggun. Namun melintasi persawahan membuat pengangkutan obat ke

rumah yang jauh lebih cepat. Orang-orang yang menggodaku mulai meminta bantuan. Sebelumnya rumor dari pihak luar mengubah pria penunggang keranjang menjadi bahaya yang harus dihindari di malam hari.

Phumin mencoba membuktikan dirinya dengan menerima setiap permintaan. Dia terbang meskipun dia lelah. Terbang dengan tali kekang yang sudah tua dan tidak memungut upah karena takut dituduh mengambil keuntungan. Suatu hari ia terjatuh di tengah sawah. Karung beras pecah dan lengannya patah. Sang anak bertanya mengapa menjadi orang baik berarti ayahnya tidak punya waktu untuk tidur. Dia tidak memiliki jawaban yang membanggakan untuk anak itu.

Sang istri menyiapkan meja untuk berbicara dengan masyarakat. Mereka berbagi pekerjaan memperbaiki peralatan. Atur biaya transportasi sesuai kapasitas Anda. dan menetapkan hari istirahat. Phumin belajar bahwa meminta bantuan tidak membuat seseorang menjadi kurang berharga. Dia mengganti keranjangnya menjadi sepasang yang menerima keseimbangan angin. Gunakan alu kayu sebagai balok kendali. Dan selalu uji dengan seseorang yang memegang tali daripada mengambil risiko sendirian.

Pada tahun kesembilan belas, banjir memutus jalan kereta selama beberapa hari. Pedagang menyimpan beras di gudang yang tinggi Sementara itu, Ban Plai Thung tidak punya makanan. Phumin mendapat tawaran untuk mengangkut beras untuk dijual dengan harga tinggi di kota. Dia menolak, tapi menolak sendirian tidak akan membuat Im Jadi dia mengumpulkan penduduk desa dan membuka rekening beras yang masih dimiliki setiap keluarga. dan mengatur perjalanan sesuai dengan jumlah orang terlebih dahulu

Hujan deras membuat mustahil untuk terbang pada malam obat anak tersebut habis. Phumin hampir memaksakan dirinya ke langit saat semua orang memandangnya. Istrinya mengambil tali itu dan bertanya di mana rencana cadangannya. Dia meletakkan keranjang itu dengan susah payah. Sebelum menggunakan rangka kayu untuk membuat pelampung yang menghubungkan perahu-perahu kecil Warin, yang datang bersama tim untuk membantu menavigasi air. Semua orang mencapai klinik dengan kekuatan seorang pendayung. Itu bukanlah penerbangan ajaib.

Ketika langit terbuka, dia menerbangkan tali dan mengikatnya di antara rumah-rumah tinggi untuk terus mengirimkan barang tanpa dia setiap saat. Kerja bagus Phumin mulai membuat orang-orang tidak terlalu bergantung padanya. Hal itu, pada gilirannya, membuatnya sangat bangga. Dia melihat putranya mengajari anak-anak lain untuk menikah dengan percaya diri tanpa ayahnya di sisinya.

Arun Front memintanya untuk membantu pekerjaan transportasi. Dia setuju untuk saat ini. Jangan meninggalkan pertanian dan keluarga Anda dengan alasan kewajiban Anda terhadap dunia. Sang istri mengawasi jaringan transportasi dari dataran. Keduanya berdiskusi tentang

meja di atas kertas yang terdapat noda nasi. Phumin membawa benih tersebut ke dalam tasnya beserta peralatan perbaikannya. Agar kamp baru bisa menanam makanannya sendiri.

Pagi hari sebelum perjalanan pertama Anaknya bertanya lagi apakah ayahnya benar-benar bisa terbang. Phumin menunjuk ke jembatan tali dan perahu yang siap digunakan. "Ya, tapi kamu tidak harus terbang setiap hari," jawabnya sambil memeluk anak itu. Sepasang perahu perlahan-lahan naik ke atas lapangan tempat orang-orang membantu pemulihan. Dia tidak lagi memikul seluruh ladang sendirian. Tapi seberapa jauh pun kamu terbang, Dia akan tahu siapa yang membawanya.

ARUN RPG · 19 / 60



Phannarai Baikaew

Phannarai Baikaew · AR-019

Peran: Penjaga kebun akar muda

Tanah kelahiran: Kebun Pisang Chai Bueng

Senjata: helaian daun dan biji

Kekuatan: Ia mengirimkan sinyal melalui jaringan akar dan mengubah daun menjadi layar pelindung.

Batasan: Pasti ada tumbuhan hidup yang saling terhubung. Tidak dapat digunakan dengan tanah mati.

Tahun bergabung: 19

Hak untuk melakukan root

Phannarai membuka matanya di Taman Pisang Chai Bueng, tidak mengetahui berapa umurnya. Ingatan pertama saya adalah seorang anak yang mengikatkan kain tua pada batang pohon untuk melindunginya dari gigitan kambing. Dia belajar bahasa itu dari tukang kebun. Pelajari musim dari akarnya dan secara bertahap pahami bahwa orang menyebut sesuatu yang tidak bergerak seperti properti. Meskipun benda itu hidup dan mengingat cerita

Dia diam-diam membantu kebun, mengirimkan pesan serangga melalui akar. Pindahkan penutup hujan agar orang dapat beristirahat. Tukang kebun tua itu tahu dia ada di sana. Tapi Anda tidak diharuskan untuk hadir. Dia hanya meletakkan kursi lain saat dia makan. dan

bercerita tentang kisah-kisah yang ingin didengar ketika dia meninggal. Keturunannya menjual kebun buah-buahan itu ke pabrik pewarna tanpa mengetahui bahwa ada orang lain yang tinggal di atas akta tanah tersebut.

Phannarai mencoba menghentikan pemotongan dengan membungkus alat tersebut dengan daun. Para pekerja terluka dan menuduh taman itu berbahaya. Pemilik baru memanggil orang-orang untuk membakar akarnya. Dia menemukan bahwa kemarahan karena tidak mengetahui bahwa para pekerja membantu mereka yang ingin menghancurkan kebun mempunyai alasan. Seorang pekerja diam-diam memperingatkannya meskipun lengannya masih terluka akibat pedangnya. Karena dia menginginkan gaji, saya tidak ingin ada orang yang kehilangan rumahnya.

Dia keluar dari barisan pohon untuk menunjukkan dirinya di siang hari. Mari kita bicara tentang pilihan. Pemiliknya tertawa dan bertanya siapa yang bisa menyatakan bahwa pohon itu bisa menjadi saksi. Phannarai tidak berbicara cukup baik untuk memenangkan hati ruang pertemuan. dan diusir dengan sebuah pot kecil yang di dalamnya para pekerja telah membantu mengawetkan akarnya. Dia duduk di tepi kolam sepanjang malam. Melihat rumahnya dari luar untuk pertama kalinya

Pada tahun kesembilan belas, Linyu mendeteksi air limbah dari pabrik pewarna dan menemukan Phannarai menjaga sisa akar. Keduanya tidak memulai dengan berjanji untuk mengambil kembali taman tersebut. Linyu menanyakan informasi tentang saluran air. Phannarai melalui akar-akar yang masih terhubung satu sama lain Ketika menyentuh tanah, ia mati. Dia harus mengakui bahwa dia tidak bisa terus mencari. Mereka kemudian berkeliling mengumpulkan sampel dengan tangan bersama para pekerja yang bersedia memberikan kesaksian.

Malam sebelum pemeriksaan Pabrik pewarna mengeluarkan air limbah, meninggalkan bukti bahwa Phannarai dapat mencabut dan melarikan diri. Namun memilih menggunakan jaringan tirai untuk memperlambat aliran air bagi masyarakat untuk memindahkan barang. Dia kehilangan beberapa koper tua dan tidak dapat menyelamatkan semuanya. Pekerja yang diserangnya kembali untuk membantu mengangkat pot. Dia meminta maaf padanya tanpa menuntut agar rasa sakit hatinya menghapus rasa sakitnya.

Kasus taman diakhiri dengan kawasan rehabilitasi bersama yang masih perlu dirawat selama bertahun-tahun. Phannarai tidak menerima kembali rumah aslinya secara utuh. tetapi disebutkan dalam perjanjian sebagai kustodian dengan hak suara. Dia meminta agar perumahan pekerja dimasukkan dalam rencana yang sama. Karena dia baru mengetahui bahwa beberapa pengguna kapak tidak memiliki akar seperti dia.

Dia bergabung dengan Koalisi Arun untuk mendirikan jaringan pabrik peringatan dan melindungi kamp. Pot untuk bepergian sangat perlu disiram dan diistirahatkan, dan tidak ada yang bisa

menggantikan tanah yang baik. Phannarai mengajari temannya bahwa ketika memetik daun dengan izin, Anda tetap perlu melihat apakah pohonnya mampu atau tidak. Hak untuk mengatakan ya tidak membuat setiap permintaan layak untuk diterima.

sebelum meninggalkan taman Dia meletakkan kursi tukang kebun yang lama di bawah naungan yang baru. Jangan menyimpannya sebagai tempat suci atau simbol suci. Sekadar menjadi tempat duduk orang-orang yang lelah Phannarai menanam tunas kecil di pinggir jalan dan mengikuti prosesi tersebut. Akarnya tidak diperpendek karena perjalanan. Ini adalah belajar bagaimana berhubungan dengan orang lain tanpa membiarkan seseorang mengendalikan seluruh hidupnya.

ARUN RPG · 20 / 60



Amphara Kaenthong

Amphara Kaenthong · AR-020

Peran: Penjaga memori hutan

Tanah kelahiran: Hutan Giok Seribu Tahun

Senjata: Inti kayu mengingat suara.

Kekuatan: Bacalah jejak-jejak kejadian yang disimpan kayu dan menopang struktur akar.

Batasan: Anda hanya dapat melihat di dekat pohon itu. Bukan orang yang mengetahui setiap kejadian.

Tahun bergabung: 19

Pohon yang mengingat permintaan maaf

Amphara teringat suara kapak pertama yang menghantam pohonnya. Suara itu tidak penuh kebencian. Tapi itu adalah suara seseorang yang sedang membangun rumah untuk seorang anak yang baru lahir. Dia sudah lama berada di Hutan Giok. Melihat manusia memanfaatkan kayu untuk membuat buaian, perahu, dan peti mati, ia tidak pernah menyangka bahwa setiap penebangan adalah kejahatan. Dia menilai orang berdasarkan apa yang mereka lakukan selanjutnya. apakah akan menanam kembali atau menyisakan tunggulnya saja

Ketika hutan menjadi sumber bahan bakar gerbang dunia Irama kapak berubah menjadi suara mesin. Satu demi satu, pepohonan yang menerima kabar tersebut melalui akarnya terdiam. Amphara mengumpulkan kenangan ke dalam jantung pohon sehingga apa yang telah hilang

tetap tidak dapat disaksikan. Tapi semakin banyak Anda mengumpulkan Semakin banyak waktu yang dia habiskan untuk hidup di masa lalu, dia tidak bisa melihat orang di depannya meminta bantuan.

Seorang peserta pelatihan mekanik terjebak di bawah pohon tumbang. Amphara mengenali logo perusahaan di bajunya dan ragu-ragu. Dia melihat gambar pohon-pohon yang telah ditebang dan hampir bisa mendengar suara kemarahan. Sebelum anak itu memanggil nama ibunya dengan suara yang tidak ada dalam ingatannya. Menopang akarnya, dia mengangkat tongkat dan membantunya keluar, tapi terlalu lambat untuk menyelamatkan kakinya sepenuhnya.

Seorang anak bernama Tian kembali kepadanya dengan menggunakan kruk. Dia tidak datang untuk mengucapkan terima kasih seperti yang diharapkannya. Namun saya datang untuk menanyakan lokasi rekan sekerja saya yang hilang. Amphara hanya mengetahui apa yang dilihat oleh pepohonan di dekat kejadian tersebut. Dia biasa disebut seseorang yang mengingat segalanya sampai dia sendiri hampir mempercayainya. Hari itu saya harus mengatakan saya tidak tahu. dan membiarkan lilin memimpin jalannya, mencari bagian hutan yang tidak dapat dijangkau oleh kenangan

Mereka menemukan lubang tempat para pekerja ditahan dan dipaksa bekerja di bawah tanah. Kesalahan perusahaan memang nyata. Namun penderitaan mereka yang berseragam juga nyata. Amphara membawa suara dari inti kayu ke Netdao, merekamnya pada tahun ke-19. Dengan memisahkan apa yang terlihat jelas dari apa yang hanya terdengar sebagian. Bukti-bukti tersebut dapat digunakan untuk melawan tanpa mengangkatnya menjadi orang yang berilmu dan tidak dapat dipertanyakan.

Perusahaan berusaha membakar tunggul pohon untuk menghilangkan jejak kejadian tersebut. Amphara harus memilih antara melindungi inti lama yang telah membiarkan kehidupan ratusan tahun tetap terbuka atau membuka akar untuk menyelamatkan para pekerja yang terjebak. Dia memotong sebagian dirinya dan membuat balok penyangga. Biarkan beberapa kenangan hilang begitu saja. Apa yang hilang darinya tidak dapat diperoleh kembali sepenuhnya. Tapi mereka yang keluar punya cerita sendiri.

Setelah kejadian tersebut Dia tidak menerima bahwa hutan telah diberi kompensasi dari sejumlah uang. Amphara dan masyarakat membuat rencana penanaman kembali untuk beberapa musim. Siapkan area larangan memotong. dan membuka jalan untuk memanfaatkan kayu sesuai kebutuhan secara transparan Tian membantu merancang alat yang dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki kaki lemah. Dia belajar untuk melihatnya di masa sekarang alih-alih hanya melihat luka yang lambat dia bantu.

Amphara bergabung dengan Koalisi Arun dengan membawa sebagian kecil inti kayunya. Jangan membawa seluruh hutan melewati belakang Anda. Dia mencari tanda-tanda kehancuran

pintu dan membantu menopang bangunan tersebut. Tapi aku akan memberitahumu setiap saat bahwa kenangan itu ada batasnya. Dia tidak menggunakan apa yang didengar tanaman di rumah orang lain untuk memuaskan rasa ingin tahu siapa pun.

Wanjak Tian bertanya apakah dia masih ingat suara kapak pertama. Amphara menjawab bahwa dia ingat. dan baru teringat suara baru lainnya. Itu adalah suara kruknya di jalan setapak yang ditumbuhi anakan pohon. Ia ingin generasi penerus hutan mengingat kerusakan dan perbaikannya. Karena jika kamu hanya menyimpan rasa sakit, masa lalu akan menjadi sangkar dimana tidak ada kehidupan yang bisa tumbuh.

ARUN RPG · 21 / 60



Welin Hiwsaeng

Welin Hiwsaeng · AR-021

Peran: Penjaga Bayangan Lapar

Tanah kelahiran: Desa mematikan lampu

Senjata: Cakar Bayangan

Kekuatan: Cabut sisa energi yang melemahkan masyarakat dari area tersebut.

Batasan: Menguras kehidupan secara langsung akan menyebabkan bayangan mengendalikan dirinya sendiri. Dia harus memilih untuk hanya menerima sisa kekuatan.

Tahun bergabung: 19

Wanita tua yang menolak makan kesakitan.

Welin biasa membuka toko bubur larut malam. Dia mengenali pelanggan dari apa yang mereka minta: ada yang suka jahe, ada yang tidak. Dan beberapa orang memesan satu cangkir dan membaginya kepada dua orang. Ketika Anda bertambah tua, tangannya mulai gemetar, tetapi dia terus memotong daun bawangnya sendiri. Karena aku ingin tahu ada seseorang sebelum aku kembali tidur.

Setelah alat percobaan di bawah desa mematikan kebocoran lampu. Orang menjadi lemah tanpa alasan. Welin merasa lapar tidak seperti sebelumnya. Tidak peduli berapa banyak Anda makan, itu tidak akan berhasil. Dan bayangannya bergerak sedikit lebih lambat dari tubuhnya. Suatu malam, dia memegang tangan pelanggan yang pingsan dan rasa laparnya mereda. Saat

pria itu menjadi semakin pucat. Dia segera melepaskan tangannya. Namun perasaan singkat ini membuatnya lebih takut pada dirinya sendiri dibandingkan rumor orang lain.

Welin menutup toko dan mengunci diri di dapur. Penduduk desa menafsirkan hilangnya tersebut berdasarkan cerita yang mereka dengar. Beberapa orang meninggalkan makanan untuk mereka. Beberapa orang melemparkan batu ke atap. Dia mendengar segalanya tetapi tidak keluar untuk berdebat. Karena dia tidak yakin apakah dia bisa mengendalikan tangannya saat mendekati orang yang lemah. Kesepian membuat bayang-bayang semakin gelap, hampir menenggelamkan suaranya.

Seorang pengantar kacang bernama Pui mulai meletakkan bahan-bahan di pintu sesuai dengan kontrak pengiriman yang lama. Welin menyuruhnya pergi. Namun anak tersebut meminta sisa kacang dengan nada biasa. Keadaan normal itu menarik Anda kembali. Dia memperhatikan rasa laparnya dan menemukan bahwa rasa laparnya berkurang di dekat secercah cahaya di bawah lantai dapur. Anda tidak selalu harus menyentuh orang.

Tahun kesembilan belas Malin dan Eirin memeriksa desa. Ketiganya bereksperimen dengan hati-hati. Diketahui bahwa Welin mampu mengambil sisa tenaga dari mesin yang bocor tersebut. Namun jika tersedot langsung dari kehidupan, Shadow akan mulai memberi perintah atas namanya. Welin berhenti bersama tim. Segera menarik diri ketika dia tidak dapat mengingat nama pelanggan di toko tersebut. Jangan gunakan niat baik sebagai pengganti tindakan yang dapat diverifikasi.

Mesin bawah tanah meledak di malam hujan deras. Dia bisa membiarkannya jatuh dan lolos begitu saja. Karena masyarakat telah menyakitinya. Tapi Pui dan banyak orang tua terjebak di dekat lubang angin. Welin turun bersama tim. Bukan satu-satunya. Dia mengeluarkan kekuatan yang tersisa satu demi satu. Sementara Eirin mengatur ventilasi dan Malin memonitor denyut nadinya. Saat bayangan itu mulai memanggilnya untuk melanjutkan makan. Dialah yang mengucapkan kata berhenti.

Alih-alih memaksa seluruh tubuhnya, mereka menggunakan alat untuk menutupi sisanya. Desa tersebut bertahan tanpa ada yang harus menjadi bahan bakar. Welin kembali ke toko. Melihat orang membantu mengumpulkan batu dari atap. Dia menerima bantuan namun meminta para penuduh untuk maju dan mengatakan yang sebenarnya. Memperbaiki ubin saja tidak cukup jika rumor tersebut terus merugikan masyarakat.

Dia bergabung dengan Koalisi Arun sebagai Residual Power Manager dan juru masak lapangan. Bersikeras bahwa tidak perlu memanggilnya dengan gelar bergengsi. Nenek Welin saja sudah cukup. Dia membawa Shadow Claws untuk digunakan dengan Shards of Power. Dan bawalah sendok toko untuk mengingatkan Anda bahwa tangan yang sama masih bisa melakukan hal-hal yang lembut.

Pada malam pertama perkemahan Dia menyajikan bubur kepada seseorang yang baru saja melalui pertempuran. Tapi istirahatlah saat tangan Anda gemetar. Tidak ada seorangpun yang mengatakan bahwa kurban harus dilakukan sampai habis. Pui yang datang membantu mengantarkan perbekalan terus menerima sendok tersebut. Welin duduk dan memakan cangkirnya perlahan, rasa laparnya masih belum hilang sepenuhnya. Tapi dia tidak sendirian di dalamnya. Dan tidak perlu menyakiti siapapun untuk membuktikan bahwa mereka masih hidup.

ARUN RPG · 22 / 60



saya

saya · AR-022

Peran: Pembawa terang bagi yang tak bernama

Tanah kelahiran: Area terbengkalai yang tidak terdaftar

Senjata: Lengan panjang dan telapak tangan ditopang

Kekuatan: Menerima gaya dari bangunan atau benda yang jatuh dan menyebarkan ke tanah.

Batasan: Harus mempunyai pendirian yang stabil. Kelaparan membuat tenaga gemetar dan konsentrasi kurang.

Tahun bergabung: 19

Kursi di meja makan

Tidak ada yang tahu nama asli dari sosok tinggi yang berdiri di area terbengkalai itu. Dia hanya ingat bau nasi dari jendela rumah sebelum malam badai petir. Kemudian semuanya memanjang, termasuk lengan, kaki, dan waktu yang dihabiskan untuk menahan rasa lapar. Orang-orang memanggilnya dengan banyak nama, semuanya mengatakan bahwa dia tidak boleh didekati. Dia perlahan berhenti mencoba menjawab. Karena suaranya membuat takut anak-anak.

Dia mengambil makanan yang dibuang dan memakannya sedikit demi sedikit. Namun pria bertubuh besar itu menginginkan lebih dari yang bisa ia sediakan. Kelaparan membuat

tangannya gemetar hingga tanpa sengaja ia merusak gudang milik seorang tunawisma. Laki-laki pemilik gubuk itu lari dan meninggalkan periuk nasinya. Dia makan dan menangis, tidak tahu harus membayar apa. Jadi dia duduk di atas kanvas, bukan di atap sepanjang malam. Meskipun tidak ada yang kembali untuk melihat

Seorang penjual beras bernama Kaew menemuinya saat fajar. Dia tidak menerima hal yang tidak diketahui. Namun letakkan panci pada jarak yang aman dan tanyakan apakah dia menginginkan sendok. Dia menggelengkan kepalanya karena sendoknya terlalu kecil. Keesokan harinya dia membawa sendok bergagang panjang. Siap dibilang harus membantu membawa karung beras jika makan teratur. Dia menerima kesepakatan itu, lega karena mendapat pekerjaan. Ini bukan hanya sesuatu yang menakutkan atau menyedihkan.

Suatu hari Kaew bertanya apakah aku sudah menjadi diriku. Dia mengangguk untuk pertama kalinya sejak dia bisa mengingatnya. Kemudian tunjukkan kata Saya pada bungkus makanan dan minta untuk digunakan sebagai nama. Nama baru tidak menghapus rasa lapar. Tapi beri dia kata-kata yang akan dipanggil orang lain dan dia akan ingin berbalik. Anak-anak di pasar mulai mengirimkan pesan melalui papan tersebut. Karena dia kesulitan berbicara dan tidak boleh terburu-buru menjawab.

Pada tahun kesembilan belas, kawasan pasar diperintahkan untuk dibongkar sebagai kawasan tidak terdaftar. Sebuah pilar besar jatuh di jalur pelarian. Saya mengambilnya secara naluriah. Jahitannya mendistribusikan kekuatan dari telapak tangan ke tanah. Namun tanah lunak runtuh di bawah kaki Anda. Dia tidak tahan selamanya. Kaew memanggil semua orang untuk memasang sepotong kayu. Jangan panggil dia untuk bertahan lebih lama lagi.

Tharan dan Vajrawej tiba bersama tim penyelamat. Mereka berdua berbagi kekuatan mereka dan memberi tahu saya langkah demi langkah apa yang mereka lakukan. Dia mampu membebaskan tiang setelah semua orang menyingkir. Tapi rasa laparnya begitu kuat sehingga dia hampir tidak bisa mengendalikan tangannya. Malin memberinya istirahat dan makanan sesuai kebutuhan tubuhnya. Tidak ada yang akan menuduhnya terlalu menuntut setelah semua kerja kerasnya.

Saya membantu menggerakkan pasar dengan upah yang disepakati dengan jelas. Dia menggunakan uang itu untuk membeli kayu untuk memperbaiki gubuk orang pertama dan menunggu sampai pemiliknya setuju untuk keluar dan berbicara. Keduanya berkomunikasi perlahan. Pria itu tidak tahu bahwa dia telah menopang kanvas itu. Saat mengetahuinya, dia tidak langsung melupakan rasa takutnya. Namun izinkan mereka membantu membangun kembali dengan yang lebih kuat dari sebelumnya.

Dia bergabung dengan Front Arun di unit pendukung struktural dan transportasi korban. Vajrawej membantu membuat peralatan agar sesuai dengan tangan yang besar. Netdao membuat papan dengan nama dan tanda berhenti yang harus dipelajari setiap orang. Aku

berhak mengatakan aku lelah. Bahkan yang lain mengira sosok tinggi seperti dia bisa membutuhkan lebih banyak.

Makan pertama sebelum bepergian Kursi biasa tidak bisa menahannya. Saya mundur dari band. Namun seorang teman membantu memindahkan meja ke lantai dan duduk bersama. Kaew meletakkan panci besar di depannya, menanyakan terlebih dahulu berapa banyak yang dia inginkan. Dia menulis namanya di papan dan meletakkannya di sebelah mangkuk. Di dunia yang dulunya hanya melihat mulut-mulut lapar, orang-orang mulai melihat orang-orang yang sedang makan di sana.

ARUN RPG · 23 / 60



Khachin Changthang

Khachin Changthang · AR-023

Peran: insinyur jembatan

Tanah kelahiran: Kota Kerajinan Oasis Suriyan

Senjata: Kapak kerja dan tali pengukur

Kekuatan: Lihatlah struktur pendukung dan sambungan sementara bangunan tersebut.

Batasan: Harus memahami struktur sebenarnya. Hal-hal gaib di dalamnya dapat menyebabkan salah perhitungan.

Tahun bergabung: 19

Mekanik yang membangun jalan pulang

Khachin suka membongkar mainan dan melihat ke dalam sampai mainan tersebut dipasang kembali. Kepala dan belalainya memungkinkan dia mengambil suku cadang dengan lebih mudah daripada kebanyakan mekanik. Namun teknisi memperingatkan bahwa melihat strukturnya dengan cepat tidak berarti Anda harus terburu-buru menilai. Dia sangat tertarik dengan jembatan. Sebab, hal-hal yang berada di tengah kesenjangan bisa membuat kedua belah pihak bertemu.

Saat tumbuh dewasa, dia merancang saluran air di Sun Oasis. Karya tersebut memenangkan penghargaan dan disebarkan ke seluruh kota. Khachin sangat yakin dengan perhitungannya sehingga dia mengizinkan perusahaan mengganti bahan hanya berdasarkan sampel pengujian.

Dia tidak turun untuk melihat pipa yang terkubur itu. Karena menurutnya membuang-buang waktu seperti itu tidak pantas bagi kepala mekanik yang memiliki pekerjaan besar yang menunggunya.

Pipa pecah di tengah musim kemarau. Jalan ambruk dan banyak toko kecil hanyut. Khachin bergegas membantu sebelum menemukan namanya di papan izin keamanan. Dia mencoba menjelaskan bahwa angka-angka itu benar. Namun pramuniaga tembikar menanyakan nomor berapa yang dapat mengembalikan tempat pembakarannya. Pertanyaan itu membuatnya meletakkan file itu dan mulai menggali dengan tangannya.

Dia menyerahkan hadiahnya, mengungkapkan informasi yang belum sepenuhnya diverifikasi. dan menggunakan tabungannya untuk memperbaiki masyarakat. Namun uang tidak serta merta mengembalikan kepercayaan. Khachin setuju untuk bekerja di bawah pengawasan teknisi lokal yang sebelumnya dia abaikan. Pelajari tentang jenis tanah dari petani pohon palem. Dan dengarkan para kuli angkut menjelaskan bagaimana jalan tersebut mampu menopang beban secara berbeda dibandingkan jalan tradisional.

Selama penggalian Dia merasakan dukungan kuat menembus dinding untuk pertama kalinya. Jahitan membantu melihat titik las yang harus ditopang. Namun tidak terungkap apa yang tersembunyi di balik logam padat tersebut. Khachin hampir membuat kesalahan lagi ketika dia percaya pada kekuatannya tanpa menyelidikinya. Dia sendiri berhenti bekerja dan membiarkan orang mengungsi terlebih dahulu. Pipa cadangan yang membusuk pecah dan tidak ada seorang pun di dalamnya.

Pada tahun kesembilan belas, Aliansi Arun harus melewati sebuah jembatan yang hanya tersisa markasnya. Dia menawarkan untuk membangun jalan sementara. Namun jangan berjanji untuk menyelesaikannya dalam satu malam hanya agar terlihat bagus. Phumin membantu membawa tali, Im menopang mistar gawang, dan Asara mengatur penyeberangan. Khachin menggunakan tali untuk mengukur jarak antara titik jangkar. Saat kapak bekerja, ia hanya memotong bagian-bagian yang diperlukan saja.

Saat rombongan pengejar tiba, ia sempat menghancurkan jembatan tersebut setelah temannya melintasinya. Namun masih ada masyarakat di wilayah tersebut yang harus menggunakan jalur tersebut. Jadi dia membuat bagian yang bisa dilepas untuk memberikan pencegah sementara tanpa membakar rumah orang lain demi pelariannya sendiri. Pengambilan keputusan memakan waktu lebih lama. Namun koalisi dengan jelas melihat bahwa mereka memikirkan orang-orang yang akan tetap bertahan setelah kisah pahlawan tersebut berlalu.

Khachin bergabung sebagai kepala teknisi lapangan dengan menyiapkan sistem inspeksi oleh setidaknya dua orang. Dia mengajari peserta pelatihan baru untuk menulis poin-poin yang tidak diketahui pada diagram. Jangan sembunyikan dengan garis-garis cantik. Dia terus mengirimkan uang dan kembali memeriksa jalur air yang sama sesuai jadwal. Pekerjaan baru bukanlah

alasan untuk meninggalkan hasil pekerjaan lama.

sebelum berangkat Wanita pembuat tembikar itu membawakan sebuah cangkir. Ada jahitan yang terlihat jelas di bagian samping. Dia mengatakan kompor baru itu berfungsi. Khachin menerima cangkir itu dengan hati-hati dan tidak meminta pujian lebih lanjut. Ia selalu ingin membangun jembatan agar orang mengingat nama penciptanya. Kini dia ingin orang-orang bisa berjalan ke rumahnya tanpa memikirkannya sama sekali. dan ketahuilah bahwa jika ada retakan Akan selalu ada satu mekanik yang akan kembali dan mendengarkan.

ARUN RPG · 24 / 60



Sirawet Akkaniram

Sirawet Akkaniram · AR-024

Peran: penjaga keseimbangan

Tanah kelahiran: Biara Keretakan

Senjata: Keseimbangan rangkap tiga dan drum dua sisi

Kekuatan: Pergantian ritme akselerasi dan penghentian tenaga yang meledak.

Batasan: Tidak bisa menghentikan semuanya sekaligus. Setiap momen pemotongan pasti ada momen pelepasannya.

Tahun bergabung: 19

Suatu saat sebelum dunia berakhir

Sirawet dibesarkan di Biara Rift, yang mana tidak seorang pun diberi tanggung jawab untuk mengisi waktu. Praktisi hanya mendengarkan irama energi bumi yang bernapas masuk dan keluar. Dia memainkan drum dua sisi mengikuti gurunya bahkan sebelum dia bisa mencapai tepi drum. Halaman lain bergegas Halaman lain di angsuran Pelajarannya tampak begitu sederhana sehingga dia bosan dan ingin mencari gerakan yang tidak bisa dilakukan orang lain.

Bakat tersebut membuat Sirawet bisa menghentikan letusan lebih lama dibandingkan siswa lainnya. Dia mulai berpikir jika dia bisa berhenti selamanya. Dunia tidak akan pernah terluka lagi. Malam ketika seorang rekan peserta pelatihan terjatuh. Dia melumpuhkan seluruh kekuatannya. Tidak akan melepaskan meskipun guru memerintahkan. Irama yang ditekan

terakumulasi hingga meledak di sisi lain. menyebabkan ruangan hancur dan beberapa orang terluka. Temannya selamat karena gurunya pergi membantu dengan tali sederhana.

Sirawet menghancurkan stik drumnya. Dia tidak mau mendengarkan peringatan bahwa upaya penyelamatan nyawa pun bisa merugikan orang lain. Guru menyuruhnya merawat taman tanpa menggunakan kekuatannya selama beberapa musim. Ia belajar bahwa akarnya harus mempunyai ruang. Air harus mengalir keluar. Dan bunga yang ditopang terlalu rapat bisa mati begitu pula dengan bunga yang diabaikan.

Pemahaman tidak membuat rasa takut hilang. Saat kudengar suara batu pecah Dia masih ingin menghentikan semuanya. Guru kemudian menyuruh mereka berlatih dengan panci kecil mendidih, mengeluarkan uap secara bertahap. Sirawet kembali menggunakan kendang dengan tempo lebih lambat. Dia mulai menuliskan apa yang akan terjadi setelah dia melepaskan kekuatannya. Jangan hanya memikirkan saat-saat ketika semua orang mengagumi keheningan.

Pada tahun kesembilan belas, Mesin Pencetak Konfederasi di bawah gunung mulai menarik tenaga, menyebabkan retakan bergetar. Front Arun yang memimpin para pendatang melewati Vihara Sirawet diminta menahan jalan sampai semua orang berangkat. Namun jumlah pengikutnya lebih besar dari yang diharapkan. Dia memberi tahu saya waktu yang tepat yang bisa dia terima. Padahal permohonan orang-orang di ujung kereta hampir membuat hatiku hancur.

Dia menggunakan Tri-Balance untuk membuat tiga titik drainase. Khachin memperkuat bingkai. Eirin mengambil sebagian panas. dan Tharan membantu memberi isyarat ritme Ketika batas tercapai Sirawet setuju untuk melepaskan sesuai rencana. Batu-batu berjatuh ke celah-celah yang telah disiapkan di lokasi perkemahan. Dia menangis sambil terus bermain drum. Karena lebih sulit membiarkan sesuatu rusak daripada berjanji untuk melindungi segalanya.

Setelah evakuasi berhasil Dia menemukan bahwa ruang pelatihan lama juga hancur. Guru berdiri dan memandang sisa-sisa dalam waktu yang lama sebelum meminta bantuan untuk mengangkat sisa drum. Tidak ada ajaran indah untuk menyembunyikan penyesalan. Keduanya bekerja dalam diam hingga malam tiba. Sirawet tahu, mengambil pilihan yang tepat bukan berarti tidak ada penyesalan. Tapi seseorang bisa berduka tanpa menyangkal nyawa yang diselamatkan.

Dia bergabung dengan koalisi sebagai pendukung letusan tersebut. Siapkan sinyal penarikan yang dapat digunakan siapa saja. Drum dua sisi diperbaiki dari potongan lama dan kayu baru. Suaranya tidak sama. Dia tidak mencoba mengubah keadaan kembali ke masa lalu. Setiap pagi ia berlatih mendengarkan ritme orang paling lambat sebelum menentukan kecepatan kereta.

Sebelum meninggalkan vihara, seorang temannya yang terjatuh ke dalam celah menyerahkan seutas tali. Sirawet mengikatnya di samping bujangan. Itu bukan karena tali ajaib. Tetapi karena

dia pernah melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh kekuatan besarnya. Dia berangkat dengan tujuan agar bentuk bantuan lain dapat diakses. Dan saya tidak akan lagi menghentikan semua suara perdamaian dunia.

ARUN RPG · 25 / 60



Nirawej Chaturakon

Nirawej Chaturakon · AR-025

Peran: Pelindung empat penjuru

Tanah kelahiran: Stasiun Pratu Si Fak

Senjata: Cakra, tongkat kerajaan, keong, dan teratai kaca

Kekuatan: Bagilah konsentrasi Anda pada empat alat untuk melindungi, membersihkan jalan, memberi sinyal, dan mendukung kehidupan.

Batasan: Dapat melakukan empat tugas tetapi tidak dalam kapasitas penuh pada saat yang sama. Anda harus memprioritaskan nyawa yang akan Anda bantu terlebih dahulu.

Tahun bergabung: 19

Wali yang meletakkan pesanan

Nirawej memiliki empat lengan. Sejak kecil, ia diharapkan melakukan pekerjaan yang sama dengan empat orang. Dia bisa membawa piring, mencuci cangkir, membaca buku dan membantu mengikat tali pada saat yang bersamaan. Hingga pujian bahwa dirinya bisa diandalkan menjadi sebuah kata yang membuatnya tak berani mengatakan bahwa dirinya lelah. Stasiun Empat Gerbang menerimanya, memberinya empat jenis peralatan dan tugas tanpa akhir sekaligus.

Cakram digunakan untuk memotong rintangan. Tongkat kerajaan mengatur garis pertahanan. Keong mengirimkan sinyal dan Kaew Lotus, pemeriksaan penunjang kehidupan Dia berlatih

hingga setiap gerakan tangan tepat. Namun meditasi tetap menjadi milik satu orang. Nirawej menyembunyikan kesalahan kecil ini karena takut orang akan mengetahui bahwa tubuhnya tidak menjadikannya pelindung sempurna yang mereka harapkan.

Suatu saat, pintu di kedua sisi rusak secara bersamaan. Dia mencoba mengambil keduanya tanpa meminta bala bantuan. Sinyal keong tertunda satu periode. menyebabkan pengemudi gerobak salah paham dan terluka. Nirawej mengaku meniup sinyalnya. Namun dia tidak mengakui bahwa dia membutuhkan seseorang untuk membantu. Dia bekerja lebih keras untuk memberikan kompensasi. Hingga rekan kerja berhenti menawarkan bantuan karena merasa tidak mempercayai siapa pun.

Kepala stasiun memanfaatkan ketekunan itu untuk mengurangi jumlah petugas. Mengatakan bahwa Nirawej ada sudah cukup. Dia baru saja melihat akibat dari berpura-pura menerimanya ketika portir malam itu dilucuti dari seragamnya. Seorang teman bertanya apakah dia melindungi stasiun tersebut atau membuat orang lain menghilang darinya. Nirawej marah sebelum membuka buku waktu kerjanya yang berisi jam-jam dia belum tidur.

Tahun kesembilan belas, sistem pintu diperintahkan ditutup saat orang masih bepergian. Nirawej diperintahkan untuk mempertahankan inti kekuasaan atas kehidupan mereka yang terdampar. Dia mencoba melakukan semuanya sekaligus lagi, chakra kehilangan keselarasan, tongkat kerajaan bergetar, dan teratai kristal padam. Dia harus memutuskan di depan semua orang tangan mana yang akan diletakkan. Jadi dia berhenti melindungi properti itu untuk membantu anak yang kesulitan bernapas terlebih dahulu.

Memilih menyebabkan satu inti rusak. Namun suara keong membuat pejabat lama itu mundur. Semua orang masih mengetahui sistem dengan baik meskipun tanpa rencana. Nirawej memberi tahu mereka apa yang mereka lakukan dan meminta setiap orang untuk menjalankan tugas mereka tanpa memberikan perintah apa pun sebagai ucapan terima kasih. Ketika unit Asara tiba di stasiun, orang-orang kembali bekerja sama. dan mereka yang terdampar dibawa keluar dari keempat sisinya.

Dia dituduh mengabaikan tugasnya untuk melindungi inti. Nirawej sekaligus membuka catatan pesanan dan cacatnya sendiri. Jangan memilih untuk membuka hanya bagian-bagian yang membuat Anda tampil menarik saja. Korban sinyal lama pun datang untuk bersaksi. Dia menerima beban kompensasi dan menawarkan untuk memeriksa keamanan secara terpisah dari pemilik stasiun. Sehingga tidak ada seorang pun yang akan digunakan lagi untuk menggantikan keseluruhan sistem.

Front Arun menerimanya sebagai penjaga transit dan mengoordinasikan upaya penyelamatan. Dia menulis perintah kerja di bagian dalam sabuk perkakasnya. Dengan spasi untuk nama orang yang mengambil alih. Empat lengan juga merupakan keuntungan. Tapi itu bukan alasan untuk mempekerjakan empat orang tanpa istirahat. Dia mendapat pelajaran di mana dia bisa

meletakkan semua peralatannya tanpa merasa tidak berguna.

sebelum meninggalkan stasiun Seorang teman lama mengikatkan lonceng kecil ke Keong. Gunakan untuk meminta bantuan sebelum keadaan darurat tiba. Nirawej mencoba menggoyangkannya. Suaranya sangat lembut dibandingkan dengan keong. Tapi itu memungkinkan dia untuk bernapas sepenuhnya. Dia ingin menjadi pelindung yang bisa dipercaya orang. Dan mereka mulai memahami bahwa kepercayaan mencakup mengatakan kebenaran bahwa tangan mereka kini penuh.

ARUN RPG · 26 / 60



Akkanira Sahatsatra

Akkanira Sahatsatra · AR-026

Peran: Komandan penjaga

Tanah kelahiran: Benteng Api Sila

Senjata: Tri Pedang, Busur, dan Chakra

Kekuatan: Koordinasikan beberapa senjata untuk melindungi di berbagai arah dan perintahkan garis pertempuran dengan isyarat tangan.

Batasan: Setiap lengan berbagi perhatian yang sama. Kemarahan merusak koordinasi.

Tahun bergabung: 19

Jenderal yang tidak menganggap anak-anak sebagai personel

Akkanira mengetahui medan perang sebelum dia mengetahui festivalnya. Dia dibesarkan di Fire Rock Fortress, yang melatih anak-anak untuk menggunakan senjata segera setelah mereka cukup kuat. Banyak senjata yang membuatnya terpilih menjadi pemimpin sejak usia dini. Orang dewasa menyebutnya sebagai masa depan benteng. Tanpa pernah bertanya seperti apa masa depan yang diinginkannya.

Dia menjadi seorang jenderal yang terampil, menggunakan pedang, busur, dan chakra untuk mengendalikan banyak garis sekaligus. Kesuksesannya menuntunnya untuk menerima para remaja putra untuk berlatih dengan cara yang sama seperti yang telah dia lalui. Karena saya yakin saya memberi Anda kesempatan. Seorang gadis bernama Ping melakukan segalanya

untuk mendapatkan pujiannya. Suatu hari, Ping menyembunyikan rasa sakitnya dan terjatuh saat berpatroli. Akkanira menyadari bahwa kata-katanya yang berani menghalangi anak-anak tersebut untuk mengatakan bahwa mereka ingin berhenti.

Dokter dapat membantu pengobatan Ping. Namun anak tersebut bertanya apakah ia akan dipulangkan, bukannya menanyakan kapan ia akan pulih. Akkanira melihat dirinya pada usia yang sama dan merasa marah karena tidak memiliki musuh untuk ditebas. Dia meminta untuk menutup pelatihan anak-anak. Penjaga benteng memprotes karena kekurangan personel. dan menyebut nama anak-anak yang berhasil dilatihnya sebagai alasan untuk mempertahankan sistem lama

Akkanira mulai mengajak anak-anak belajar di pekerjaan lain, mengatur guru, membaca buku, dan memberi mereka pilihan apakah ingin pulang atau tinggal dan belajar. Banyak orang tidak percaya bahwa mereka benar-benar bisa mengatakan tidak. Anda harus memberikan waktu untuk membuktikan kata-kata Anda. Meskipun suatu hari saya ingin menyelesaikan semuanya hanya dengan satu perintah. Mengubah ketakutan yang sudah mendarah daging pada seseorang tidak seperti mengubah formasi.

Pada tahun kesembilan belas, benteng tersebut dikepung setelah para penjaga mencuri inti kekuasaan dari komunitas terdekat. Dia memerintahkan anak-anak untuk dikirim sebagai umpan. Akkanira berdiri di ruang senjata dan menerima tuduhan pengkhianatan. Dia tidak memanfaatkan anak-anak yang ingin berjuang untuk membuktikan bahwa mereka punya pendukung. Sebaliknya, mereka dikirim melalui jalur evakuasi dengan pengasuh yang telah dipilih sebelumnya.

dalam mengawal bagian belakang konvoi, Fury menyebabkan satu lengannya terangkat sebelum sinyal dan hampir dihentikan oleh rekan prajurit Akkanira, menerima peringatan dari Ping, yang bersama paramedis. dan menciptakan ritme baru. Dia berbagi peralatannya dengan orang lain alih-alih memegang kekuasaan di masing-masing tangan. Ketika unit Asara tiba Keduanya mengatur garis pertahanan secara berkala untuk memungkinkan orang beristirahat. Jangan membuat legenda sang jenderal yang harus bertahan sampai mati sendirian.

Benteng direbut kembali oleh masyarakat. Akkanira setuju untuk memeriksa perintah lamanya. Siap mengatur uang pelatihan asli untuk digunakan sebagai dana penitipan anak. Dia tidak menyebut mereka tentara yang sudah diberhentikan. Karena mereka seharusnya tidak menjadi tentara sejak awal. Ping memilih belajar membuat peralatan penyangga kaki. dan memintanya untuk datang sebagai pengukur tali pengikat Akkanira datang tepat waktu setiap saat.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun untuk mengatur pengawalan dan melatih sukarelawan yang bersedia mengambil risiko. Kursus pertama adalah retreat. membantu teman dan menolak perintah berbahaya Dia menulis namanya di akhir persyaratan bahwa jenderal harus dihentikan. Jangan jadikan jumlah lengan sebagai alasan untuk melihat setiap aspek.

Tanggal keberangkatan Ping membawa baju zirah baru dan buku sketsa yang tidak memiliki gambar senjata. Akkanira memperlihatkan rumah, pohon, dan meja di sana. sebelum menyimpannya di hati Ini adalah masa depan yang ingin Anda lindungi. Meskipun dia tidak berdiri di tengah-tengah gambar. Dan jika kamu harus mengangkat senjatamu lagi Dia akan mengangkatnya sehingga anak-anak ini berhak untuk tidak harus menyerahkannya.

ARUN RPG · 27 / 60



Kalinee Rattirak

Kalinee Rattirak · AR-027

Peran: Penjaga Kebakaran marah.

Tanah kelahiran: Kamp Penyintas Malam Hitam

Senjata: Pedang Melengkung Bayangan dan Teratai Indigo

Kekuatan: Mengubah kekuatan dendam yang dia akui menjadi ujung tombak perbudakan.

Batasan: Kekuasaan tidak membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Anda harus secara sadar memilih tujuan Anda setiap saat.

Tahun bergabung: 19

Kemarahan karena tidak memilih korban

Kalinee lahir di Kamp Korban Malam Hitam. Dimana orang menceritakan cerita lama dengan suara pelan karena takut anak mengalami mimpi buruk. Dia melihat kemarahan tersembunyi dalam pekerjaan biasa. Di tangan yang menggenggam cangkir erat-erat ketika dia mendengar sepatu bot tentara Pada orang-orang yang terkejut bahkan ketika pintu terbuka dengan sopan Jadi dia tumbuh dengan berharap seseorang akan membuat pelakunya merasa takut.

Kekuatannya merespons emosi itu. Bilah pedang yang melengkung itu lahir dari bayangan yang dilihatnya secara langsung, semakin dia merasakan kesakitan orang-orang. Itu bahkan lebih solid. Semua orang mulai membawa masalah kepadanya untuk diselesaikan. Kalinee merasa dia punya kewajiban untuk memastikan kebencian di kamp tidak sia-sia. Hingga tidak ada lagi

ruang tersisa untuk menanyakan apa sebenarnya yang ingin dilakukan oleh pendongeng itu.

Dia melacak mantan penjaga penjara, menurut pernyataan itu. dan menemukannya bersama seorang anak bernama ayah. Dia mengakui bahwa dia telah melakukan kesalahan. Namun beberapa bukti tidak sesuai dengan tuduhan tersebut. Kalinee hampir menggunakan pedangnya, takut keragu-raguannya akan mengkhianati korbannya. Pertama, anak itu bertanya kapan dia pergi. Siapa yang akan mendengarkan cerita rumah ini?

Dia mengambil penjaga itu dan membunuhnya. Beberapa orang di kamp marah padanya. Kalinee tidak menuduh mereka lemah atau harus membiarkan semuanya berlalu begitu saja. Dia mendengarkan dan mengakui betapa lambatnnya keadilan bisa menyakitkan. Tapi dia menolak untuk berpura-pura bahwa pedangnya mengetahui kebenaran tentang segalanya.

Seorang wanita tua di kamp memberinya bunga teratai nila. Simpanlah ini sebagai pengingat bahwa beberapa orang berbagi cerita karena mereka menginginkan saksi. Bukan penghukum yang Kalinee mulai tanyakan sebelum menggunakan rasa sakit siapa pun sebagai kekuatan untuk bertarung. Bilahnya melemah pada awalnya. Karena dia terbiasa membiarkan setiap suara menguasai dirinya. Tapi ketika Anda bisa memisahkan perasaan Anda dari memilih tujuan Anda. Pedangnya menjadi lebih mantap dari sebelumnya.

Pada tahun kesembilan belas, kelompok perdagangan manusia menggunakan orang-orang yang dirantai sebagai penghalang untuk melarikan diri dari kamp. Kalinee melihat orang yang telah melukai temannya di balik tali rantai. Balas dendam memberinya jalan pintas dalam segala hal. Sebaliknya, dia menggunakan ujung tajamnya untuk memotong hanya ikatannya, satu demi satu. Berkoordinasi dengan Nirach yang membawa orang keluar. Bahkan ketua kelompok berhasil melarikan diri dari kekacauan tersebut.

Dia kembali ke kamp bersama para penyintas dan mendapat kabar bahwa dalangnya belum tertangkap. Satu keluarga bertanya mengapa mereka menyia-nyiakan kesempatan ini. Kalinee tidak beralasan bahwa semuanya telah terbantu dengan sempurna. Dia menerima kesempatan yang hilang dan terus mengorganisir tim berdasarkan bukti. Penyelamatan ini tidak menutup kasus. Tapi itu tidak boleh diremehkan karena tidak ada musuh mati yang harus diperhatikan.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun di unit pelepasan perbudakan. Selalu bekerja sama dengan pemeriksa bukti dan pengasuh korban. Dia tidak menerima perintah hukuman dari mayoritas saja. dan tidak menuntut mereka yang masih marah untuk tenang demi membuat dirinya nyaman. Pada suatu malam dia bahkan menyuruh teman-temannya duduk dan menonton sampai dia bisa meletakkan pedangnya.

Sebelum pergi, wanita tua itu bertanya apakah amarahnya sudah hilang. Kalinee menggelengkan kepalanya dan menyirami teratai nila. "Masih ada di sini, tapi hari ini aku tahu apa yang harus kulakukan dengannya," jawabnya, kelembutan tidak menghilangkan

keanasannya. Ini memberi arah pada bilahnya. Dan ketika dia keluar dari kamp Dia tidak menyimpan dendam siapa pun sebagai pemiliknya. Jika mereka memegang kepercayaan itu harus dikembalikan kepada mereka dengan selamat.

ARUN RPG · 28 / 60



Wachiramek

Wachiramek · AR-028

Peran: yang mengembalikan hujan ke bumi

Tanah kelahiran: Menara penimbangan awan di atas laut

Senjata: Lagu Vajra Plai

Kekuatan: Hubungkan sirkuit antara awan dan tanah untuk mengeluarkan hujan atau melampiaskan petir.

Batasan: Harus menyeimbangkan kelembapan Mencuri hujan dari satu tempat menyebabkan tempat lain kekurangan hujan.

Tahun bergabung: 19

Petir tanpa pemilik

Wachiramek Latihan membaca langit di atas awan timbang menara di atas laut. Dia lebih ingat bentuk awan daripada nama jalan. dan percaya bahwa dunia memiliki keadilan dalam keseimbangan air. Ketika sebuah kota kering, ia mendatangkan hujan. Ketika sebuah kapal menghadapi badai, Dia membagi muatannya ke tiang. Karyanya tampak seperti hadiah dari surga. Hingga orang-orang mulai menyebut setiap tetes air sebagai rahmat sang penjaga awan.

Pujian itu membuatnya lupa bahwa air itu tidak diciptakan oleh dirinya sendiri. Kota-kota kaya membayar biaya pemeliharaan menara. Oleh karena itu, dia lebih sering menyesuaikan garis hujan untuk mereka, dengan alasan bahwa ada lebih banyak orang. Pulau-pulau kecil di ujung

angin perlahan-lahan mengering. Wachiramek melihat adanya penurunan angka dalam laporan tersebut. Saya belum pernah turun untuk melihat kolam yang orangnya harus mengikis dasar tanahnya dengan tangan.

Seorang gadis dari pulau itu datang ke asrama dengan membawa botol kosong. Dia bertanya berapa harga yang diperlukan untuk membeli satu botol air hujan. Dia mulai menjelaskan sistemnya sebelum melihat noda garam di baju anak itu. Jadi saya meminta untuk kembali. Pulau ini tidak hanya kekurangan air. Namun waktu yang digunakan orang dewasa untuk menemukannya sangatlah terbatas. Banyak anak berhenti bersekolah. Hasil panen tahan kekeringan yang sebelumnya dijual digunakan untuk membayar transportasi air dari kota tempat mereka menyediakan air hujan.

Wachiramek mencoba memecahkan masalah tersebut dengan memanggil badai besar. Namun para nelayan melarangnya. Sebab, tingginya air yang tiba-tiba akan membawa sisa tanah ke laut. Dia harus duduk dan mendengarkan orang-orang yang tidak memiliki Vajra yang mengajarkan tentang hujan. Mulailah dengan memperbaiki kolam, menutup sedimen, dan memulihkan aliran udara secara bertahap. Ilmu yang ada di asrama bukannya tidak berharga. Tidak cukup lengkap untuk menilai atas nama semua nyawa di bawah ini.

Pada tahun kesembilan belas, pemilik aula memerintahkan agar awan disimpan untuk upacara tersebut. Meskipun banyak pulau yang kering, Wachiramek menyangkal dan membuka perairan dan membagikan informasi kepada publik. Tentara datang untuk mematikan sistem selama badai kumulatif. Dia bisa mengirimkan petir untuk mengejar semua orang. Namun rute pelariannya berada di jembatan logam yang belum bisa diseberangi oleh para peserta pelatihan.

Dia menggunakan dua ujung vajra untuk menghubungkan sirkuit ke tiang drainase. Panggil Tharan dan Eirin dari unit Aliansi untuk mengambil alih. Panasnya membakar pohon palem dan angin merobek atap menara. Dia mengorbankan kendali kemewahan untuk mempertahankan metrik yang dibutuhkan setiap komunitas. Saat muatannya tenang, hujan cukup untuk diserap oleh tanah. Badai itu tidak cukup besar sehingga seluruh dunia bisa melihat kekuatannya.

Wachiramek mengembalikan hak pengelolaan hujan kepada Dewan Daerah Aliran Sungai (DAS), yang juga memiliki pulau-pulau kecil. Dia juga menghitung dan mengusulkan rencana. Namun harus menunjukkan bidang mana saja yang diuntungkan dan dirugikan. Jangan sembunyikan hasil dalam bahasa yang tidak dapat dibaca orang. Gadis itu membawa botol yang sama kembali untuk menerima hujan pertama. Dia tidak menyebutnya sebagai hadiah darinya. Dan dia senang mendengarnya.

Dia bergabung dengan koalisi sebagai surveyor cuaca dan manajer biaya. Tetapkan larangan mencuri hujan dan menggunakannya sebagai senjata tanpa mempertimbangkan tujuannya. Setiap sebelum pertempuran Dia juga memeriksa area yang tidak bisa dilihat dari lapangan. Karena kekuatan seseorang berjalan lebih jauh dari apa yang dapat dilihat oleh mata dan

permintaan maaf mungkin terjadi terlalu lambat.

Malam pertama di kereta Dia melihat ke atas ke awan yang tidak ada menara antara dirinya dan orang-orang. Suara hujan yang menerpa atap kain biasa terdengar berbeda dengan suara di puncak menara. Wachiramek tertidur karena suara anak-anak yang membicarakan apa yang harus ditanam setelah tanah basah kuyup. Dia tidak perlu memiliki petir untuk mendapat tempat di bawah langit yang sama dengan mereka.

ARUN RPG · 29 / 60



Akkhraphloeng

Akkhraphloeng · AR-029

Peran: Penjaga kompor ganda

Tanah kelahiran: Kota Tungku Di Bawah Batu

Senjata: Sendok upacara dan wadah api

Kekuatan: Dua kepala mengontrol penembakan dan kontrol suhu secara terpisah.

Batasan: Jika satu orang memutuskan sendiri Nyala api menjadi tidak seimbang dan kembali ke tubuh.

Tahun bergabung: 19

Dua suara dalam satu kompor

Akkhraphloeng terlahir dengan dua suara dalam satu tubuh. Kepala kiri menyukai api yang kuat sehingga menyebabkan baja berubah bentuk. Kepala kanan menyukai bara api yang menjaga panci makanan tetap hangat dalam waktu lama. Keluarga Forging mengajari keduanya untuk berbicara secara bergiliran. Namun saat memasuki pabrik malah, mereka hanya dibayar satu orang dan disuruh memproduksi sebanyak dua orang.

Pria kidal itu rela menyalakan kompor demi mendapatkan uang untuk membeli rumah. Kepala kanan memperingatkan bahwa batu bata tahan panas akan segera runtuh. Berdebat berujung pada teguran bos. Jadi dia setuju untuk tidak berdebat di depan orang lain. Lambat laun, kesepakatan itu berubah menjadi tidak mendengarkan satu sama lain meski kami sendirian. Api

di tubuhnya mulai bergoyang dengan pikiran yang tak seorang pun mau bersuara.

Tanggal pengiriman inti daya Kepala kiri meningkatkan panas tanpa peringatan. Kepala kanan segera mengurangi aliran udara untuk melindungi kompor. Kekuatan lawan menyebabkan api menjalar kembali ke dalam tubuh dan meledakkan pintu tungku. Para pekerja berhasil melarikan diri tepat waktu, namun pabrik peleburan tersebut rusak. Keduanya saling menyalahkan karena menolak bercermin. Akkhraphloeng diskors dari pekerjaannya dan harus tinggal di kamar yang sama dengan orang yang dimarahinya, tanpa ada cara untuk melarikan diri.

Seorang tukang roti tua menawarkan bantuan dengan kompor kecil. Dia tidak peduli kepala mana yang lebih pintar. Saya hanya ingin makanan ringan keluar dan dimakan. Mereka harus menyepakati suhu dan waktu dengan menggunakan kata-kata yang jelas. Itu tidak bergantung pada orang-orang terdekat untuk memahaminya. Setelah membuat beberapa nampun makanan penutup terbakar. Keduanya mulai menertawakan kesalahan mereka bersama-sama tanpa terburu-buru mencari pemilik tunggal kesalahan tersebut.

Akkhraphloeng kembali memeriksa sisa-sisa kompor dan menemukan bahwa perusahaan tersebut menggunakan bahan yang tidak memenuhi standar. Dia mengungkapkan informasi tersebut dan menerima keputusannya. Jangan gunakan kesalahan perusahaan untuk membereskan kelalaian pribadi. Kepala kiri belajar bagaimana mengendalikan api yang lemah. Kepala kanan belajar kapan harus terburu-buru. Keduanya memasang sinyal berhenti, yang harus segera dipatuhi oleh pihak lain.

Pada tahun kesembilan belas, tungku cadangan di bawah kota mulai bocor dan sebuah kamp pengungsi berdiri di atasnya. Arun Alliance meminta orang yang mengetahui sistemnya. Akkhraphloeng turun bersama Khachin dan Sirawet. Satu kepala melihat strukturnya. Kepala lain mendengarkan anggota tim. Tidak ada bagian yang bekerja sebagai komandan yang tidak harus melapor kepada mereka.

Saat pintu keluar ditutup, lampu dimatikan. Kepala kiri ingin membakar dinding. Namun kepala kanan melihat tangki bahan bakar di sisi lain. Mereka berhenti tepat waktu dan menggunakan sendok upacara untuk menyendok inti api ke dalam wadah tahan panas untuk dikeluarkan satu per satu. Pekerjaan itu tampak biasa saja jika dibandingkan dengan ledakan api. Namun hal ini menghindarkan kota dari ketidaksabaran para pembantunya.

Akkhraphloeng bergabung di unit energi dan dapur lapangan. Dia mengatur kompor yang menggunakan lebih sedikit bahan bakar. Membiarkan kamp bertahan hidup tanpa menebang habis hutan di sekitarnya. Dalam pertemuan tersebut, kedua ketua diberi waktu untuk benar-benar berbicara. tapi tahan pemungutan suara untuk menjadi satu-satunya anggota sesuai kesepakatan masing-masing. Jangan jadikan tubuhmu sebagai alasan untuk mengambil tempat orang lain.

sebelum berangkat Koki pastry memberikan resep yang bertuliskan panggang sampai matang tanpa menit yang ditentukan. Akkhraphloeng tahu bahwa mereka harus mendengarkan bau, suara, dan satu sama lain untuk melakukannya. Dia pergi dengan rumah yang belum dia beli. Namun di dalam tubuh yang dulunya merupakan ruang pertengkaran, terdapat sebuah meja kecil untuk dua orang yang bersuara duduk dan berbicara satu sama lain. Apinya mulai memberikan kehangatan tanpa membuat siapapun terdiam.

ARUN RPG · 30 / 60



Wenkai

Wenkai · AR-030

Peran: kera bepergian

Tanah kelahiran: Pasar Awan

Senjata: staf berselubung emas

Kekuatan: Sesuaikan panjang tongkat dan gunakan kekuatan ketapel untuk mengubah arah di udara.

Batasan: Panjangnya yang lebih panjang membuatnya sulit dikendalikan. Tidak dapat membuat klon nyata

Tahun bergabung: 19

Kebebasan yang dikembalikan

Wenkai tidak pernah menyukai pintu yang hanya dibuka dari luar. Dia adalah monyet di grup akrobatik pasar awan. Pemiliknya mengatakan kandang itu membuatnya aman dari penjahat. Namun dia tetap menyimpan kuncinya dan memotong gajinya setiap kali dia menanyakan kebebasannya. Jadi Wenkai belajar memecahkan puisi itu lebih cepat daripada melatih gerakan penutupnya.

Dia melarikan diri dengan tongkat berselubung emas yang berkontraksi dengan cengkeramannya. Reputasinya sebagai pencuri pasar membuatnya merasa lebih unggul dibandingkan penguasa. Dia mencuri dari orang kaya. Mengolok-olok penjaga Dan dia tidak

berhenti untuk melihat berapa banyak pekerja pembersihan harus membayar ganti rugi. Kebebasan pada masa itu berarti tidak ada yang bisa mengejar ketinggalan. Lebih dari menjalani kehidupan yang Anda pilih secara bertanggung jawab

Dia pernah mencuri sebuah kotak dari seorang pemungut pajak dan melemparkan koin ke orang-orang. sambil melarikan diri Staf itu bergerak lepas kendali dan menghancurkan pilar penyangga pasar. Dia melarikan diri tepat waktu, tetapi banyak orang di jalan yang terjatuh. Wenkai mendengar bahwa pembuat sepatu yang biasa menyembunyikannya kehilangan tokonya. Jadi dia diam-diam mengembalikan uang itu kepadanya. Dia tidak akan menerimanya jika dia tidak membantu memperbaikinya.

Tinggal untuk perbaikan membawanya menemukan jenis kandang yang berbeda. Rasa malu itulah yang membuat seseorang ingin segera kabur jika dilihat langsung. Dia harus bekerja dengan orang-orang yang tidak menertawakan leluconnya. Gunakan tiang sebagai balok pengangkat, bukan mainan. dan mengetahui bahwa permintaan maaf tidak memberikan korban kewajiban untuk menghibur pelaku kesalahan.

Ketika pemilik grup asli memasukkan anak baru itu ke dalam kandang, Wenkai berencana menyerang dan melepaskan mereka. Dia hampir melakukan semuanya sendirian karena kebiasaan. Pembuat sepatu pertama kali menanyakan kemana tujuan anak itu setelah pintu terbuka. Pertanyaan memperpanjang rencana. Dia menghubungi akomodasi, menyiapkan makanan, dan mengirim berita ke Hiran dan Aliansi untuk membantunya selama ini.

Penyelamatan pada tahun kesembilan belas tidaklah mulus. Pemiliknya menggunakan jalan penonton sebagai sandera. Wenkai mengulurkan tongkatnya untuk menopang langit-langit alih-alih mengejar orang-orang yang melarikan diri. Tangannya gemetar karena harus mengendalikan jarak jauh yang biasa ia gunakan tanpa memikirkan berat badannya. Anak terakhir takut keluar kandang. Karena saya belum pernah melihat dunia di luarnya. Jadi dia duduk dan menunggu dan membiarkan anak itu membuka pintunya sendiri.

Setelah mengirim semua orang ke akomodasi masing-masing, Dia punya kesempatan untuk menghilang dengan pujian. Namun kembali ke pasar untuk melanjutkan pekerjaan perbaikan hingga selesai. Wenkai tidak menyukai aturan yang tiba-tiba itu. Dia mulai memisahkan aturan yang melindungi manusia dari aturan yang melindungi pemilik. Dan terimalah bahwa memilih untuk menepati janji Anda tidak seperti dikurung.

Dia bergabung dengan Front Arun sebagai penyusup dan membersihkan jalan. Mintalah aturan yang memperbolehkan anggota keluar dari grup tanpa dicap sebagai pengkhianat. Siap menerima aturan bahwa pekerjaan harus diwariskan yang berdampak pada kehidupan orang lain. Hiran mengajak Anda untuk berkompetisi melompati sungai. Dia menerima tantangan itu tetapi berhenti terlebih dahulu untuk melihat kekuatan dari sisinya. Keduanya menertawakan perhatian yang sebelumnya mereka sebut membosankan.

Tanggal keberangkatan Seorang anak dari rombongan bertanya siapa yang memegang kunci kamp. Wenkai menunjukkan sebuah koridor yang tidak memiliki kandang. Kemudian dia memberikan kunci lama untuk disimpan sebagai besi tua. Itu bukanlah janji untuk menjadi seorang pejuang sebagai balasannya. Saat arak-arakan mulai bergerak, Beliau dapat berlari ke segala arah. Sebaliknya, dia memilih berjalan di samping gerobak sampai semua orang melewati tikungan. Itu adalah kebebasan pertama yang tidak boleh ditinggalkan oleh siapa pun untuk membuktikannya.

ARUN RPG · 31 / 60



Linyi

Linyi · AR-031

Peran: Penunggang Api

Tanah kelahiran: Kota kincir angin di sepanjang terumbu karang

Senjata: Tombak menyala, lingkaran emas, kain merah, dan sepasang roda.

Kekuatan: Kirimkan kekuatan melalui roda api dan gunakan loop penarik jangkar untuk gerakan cepat.

Batasan: Kedua roda harus seimbang. Akumulasi panas dapat membakar jalur yang digunakan orang lain.

Tahun bergabung: 19

Anak-anak yang memilih jalannya sendiri

Linyi dibesarkan di kota kincir angin di tepi terumbu karang. Keluarganya membuat roda dan gulungan untuk perahu nelayan. Dia lebih kecil dari kebanyakan orang seusianya tetapi lebih impulsif dibandingkan orang lain. Suka mengatur alat tanpa menunggu izin Ketika mereka berhasil menciptakan sepasang roda yang menyalurkan tenaga dari api Semua orang hanya melihat Puck memegang benda berbahaya. Tidak ada yang mau mendengarkan penjelasannya.

Tidak didengarkan membuatnya berusaha membuktikannya dengan cepat. Linyi berkompetisi dalam lomba pengiriman dengan roda ringan terpasang di kakinya. Dia memenangkan begitu banyak perjalanan sehingga penyelenggara menggunakan fotonya untuk beriklan. Dia tidak

melihat kontrak kecil yang memegang hak atas pekerjaan tersebut. Dan dia tidak tahu bahwa jalan kayu itu mulai terbakar karena akumulasi panas yang ditinggalkannya.

Pada hari perlombaan besar, salah satu roda kehilangan keseimbangan. Dia berbelok untuk menghindari seorang anak di jalan tetapi membakar tempat ikan. Pihak penyelenggara lolos dari tanggung jawab dengan menyebutnya sebagai anak bodoh. Linyi sangat marah hingga dia ingin membakar semua kontrak. Sebelumnya teknisi bengkel mengatakan bahwa dia harus menyimpannya sebagai bukti. Kemampuan melakukan hal-hal baru tetap membutuhkan bantuan seseorang untuk membaca dunia di sekitarnya.

Dia diperintahkan untuk berhenti menggunakan peralatan tersebut selama dia diperiksa. Tidak dilarang untuk berpikir selamanya. Khachin, yang menemukan jalur pasokan air, membantu pengujian di area yang aman. Linyi mempelajari jalur pendinginan dan menulis sendiri prosedur penghentian darurat. Cincin emas digunakan untuk menahan titik jangkar. Kain merah digunakan untuk mengirim sinyal. Ini bukan hiasan yang harus dibiarkan terbang di dekat mesin.

Pada tahun kesembilan belas, badai menyebabkan turbin pelabuhan berputar mundur. Gerobak migran yang terjebak di tengah jalan Linyi langsung ingin segera keluar. Namun berhenti untuk memeriksa kedua roda seperti yang dilakukan. Dia mempresentasikan rencana tersebut kepada para tetua dan menerima solusinya. Anda tidak harus memilih antara mengikuti semuanya atau tidak mendengarkan siapa pun.

Dia menggunakan tombak api untuk melumpuhkan mekanismenya. Sebuah lingkaran emas menarik tali dari perahu. Dan roda ganda membantu mengarahkan tali ke atas lereng. Ketika dia melihat kayu mulai menghitam, dia berhenti menggunakan api dan beralih berlari dengan kekuatan kakinya di saat-saat terakhir. Rencananya berakhir lebih lambat dari yang diharapkan. Namun jalur tersebut masih ada untuk digunakan oleh generasi mendatang. Linyi baru saja memenangkan sesuatu tanpa pengatur waktu.

Dia membantu mendapatkan kembali toko ikan dari pendapatan mekaniknya dan memperebutkan kontrak melalui perwakilan tepercaya. Pemilik toko masih mengeluh setiap kali melihatnya. Namun mulai meninggalkan barang untuk diantar dengan menetapkan waktu yang ditentukan. Linyi belajar bahwa kepercayaan tidak akan terbalas hanya karena satu bantuan besar.

Dia bergabung dengan koalisi sebagai magang sinyal dan mekanik keliling. Di bawah pengawasan dan lingkup pekerjaan sesuai kesiapan. Mereka tidak dikirim ke garis depan karena kekuatannya yang luar biasa. Ia meminta hak untuk memilih jalur kariernya ketika sudah dewasa. Dan membantu menulis buku petunjuk peralatan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh anak-anak lain.

Sebelum berangkat, ibu mengikat kain merah tersebut hingga panjangnya pas. Linyi mengeluh

karena kecantikannya kurang. Namun sepakat untuk menguji bahwa rodanya tidak dibungkus. Dia melihat ke garasi dimana masih ada pekerjaan yang menunggu dan berjanji akan kembali belajar. Mimpi tak mengecil karena ada pagar pembatas. Itu hanya memiliki kesempatan untuk membawanya lebih jauh dari ketidaksabarannya yang telah membakar jalannya.

ARUN RPG · 32 / 60



Yanzhen

Yanzhen · AR-032

Peran: pemeriksa noda

Tanah kelahiran: Kuil Cermin Dara Muang

Senjata: Tombak bermata tiga dan bermata dua

Kekuatan: Melihat struktur kekuatan dan jejak pemalsuan di depannya.

Batasan: Melihat jejaknya tidak sama dengan mengetahui maksudnya. Mata tidak bisa membaca pikiran atau menunjukkan kesalahan sebagai pengganti bukti.

Tahun bergabung: 19

Mata yang tidak bisa melihat semuanya

Yanzhen melihat hal-hal yang tidak dapat dilihat orang lain sejak mata ketiganya terbuka. Ia membedakan segel palsu dan segel asli. Melihat tanda energi pada objek dan membaca jalur yang disentuh oleh mesin stempel Pengadilan Cermin Bintang Ungu menerimanya sebagai inspektur, mengatakan bahwa kota akan lebih adil jika tidak ada yang bisa menipu matanya.

Ia meyakini pujian tersebut sampai-sampai memberikan putusan terlalu cepat. Dalam kasus pencurian narkoba, Yanzhen menemukan jejak terdakwa di kotak dan memastikan kesalahannya. Pria itu ditahan. Pertama, bukti selanjutnya menunjukkan bahwa dia adalah seorang pengangkut yang menukar barang di sepanjang jalan. Matanya melihat tanda yang nyata. Namun cerita tentang dia yang merakit dari awal adalah salah.

Pengadilan diam-diam ingin mengubah catatan tersebut untuk menjaga kepercayaan. Yanzhen sendiri yang menemui keluarga terdakwa. Diketahui bahwa toko tersebut telah disita dan putranya putus sekolah. Kerusakan tidak akan hilang ketika pintu penjara dibuka. Dia membaca keputusannya di hadapan mereka. Saya setuju untuk bertanya sampai akhir, dan ingin membuka proses peninjauan kembali keputusan tersebut secara retrospektif meskipun posisinya hilang

Beberapa rekannya menuduhnya menghancurkan pengadilan. Yanzhen menjawab bahwa pengadilan tidak boleh terlalu rapuh sehingga tidak bisa mentolerir pengakuan bersalah. Dia mengambil istirahat dari pekerjaan inspeksinya dan mempelajari wawancara saksi. Belajar bahwa rasa takut menyebabkan orang berbicara tidak jelas. Kurangnya kontak mata bukanlah bukti kebohongan. Dan apa yang tidak dapat diungkapkan oleh pihak berwenang harus dianggap sama pentingnya.

Pada tahun kesembilan belas, ia menemukan jejak pendaftaran orang hilang dari gerbang persidangan. Garis energi menunjuk pada pejabat yang mempunyai reputasi kejujuran. Namun Yanzhen tidak langsung menyadarinya. Dia menelusuri dokumen tersebut dan menemukan bahwa lencana pria tersebut telah digunakan setelah kematiannya. Seseorang menggunakan kepercayaan di matanya untuk menuduh seseorang yang tidak punya jawaban.

Nirach dan Sasin membawa bukti lain. Ketiganya langsung tidak percaya satu sama lain. Yanzhen meminta untuk memeriksa dokumen dengan menunjukkan langkah-langkahnya, dan mengizinkan Netdao mencatat poin-poin yang belum jelas. Ketika polisi pengadilan menggerebek dan menyita arsip tersebut, Dia menggunakan tombak bermata dua dan bermata tiga untuk memblokir pintu tanpa menyatakan bahwa semua pendatang itu jahat. Beberapa orang masih tidak tahu apa yang diperintahkan kepada mereka.

Membuka file tersebut membantu memulihkan banyak keluarga. Namun jalan dalam masih terputus. Yanzhen menolak tawaran untuk menyelesaikan kasus ini guna mengakhiri kekacauan. Dia memilih untuk hidup dengan pertanyaan yang belum terjawab. Alih-alih menciptakan pelaku kesalahan baru, semua orang malah merasa dunia sudah tamat.

Dia bergabung dengan Dawn Alliance sebagai pelacak kekuatan. Dengan memisahkan tugas pemeriksa dari hakim. Setiap laporan memiliki bidang visibilitas. Apa yang disimpulkan dan hal-hal yang belum diketahui Dia mengirimkan santunan keluarga sesuai kesepakatan dalam kasus lama. Dan jangan meminta mereka untuk menyatakan bahwa mereka adalah orang yang lebih baik.

Tanggal Keberangkatan Anak laki-laki terdakwa datang dan menyerahkan sebuah buku bersampul baru. Itu adalah buku yang disita Yanzhen. Ia segera mengambilnya dan mengembalikannya karena itu bukan miliknya. Anak itu tersenyum tipis untuk pertama kalinya. Yanzhen menutup mata ketiganya untuk melihat senyuman itu dengan kedua matanya yang

normal. Dia tidak perlu melihat semuanya untuk mengetahui bahwa beberapa hal harus ditangani dengan hati-hati.

ARUN RPG · 33 / 60



Naga Suci

Naga Suci · AR-033

Peran: Komandan Hijau

Tanah kelahiran: armada pos pemeriksaan laut

Senjata: Tombak Naga Bulan Sabit

Kekuatan: Siapkan garis pertahanan dan terima pukulan terus menerus dengan mempertahankan area tersebut.

Batasan: Lambat dalam berpindah posisi dan tidak mampu melindungi semua lini sekaligus

Tahun bergabung: 20

Kata-kata jujur yang berani membangkang perintah

Shenglong terikat ke laut dengan sumpah yang dia buat kepada teman-teman sekapalnya. Mereka bertiga makan sepanci nasi yang sama saat kapal karam. dan bersumpah bahwa tidak akan ada seorang pun yang tertinggal di dalam air. Dia adalah pria bertubuh besar dengan janggut panjang dan cukup tenang untuk dipercaya oleh kru. Ketika dia menerima posisi komandan pos pemeriksaan Jadi saya pikir saya memperluas sumpah itu untuk melindungi lebih banyak orang.

Tahun demi tahun, armada tersebut berkembang dengan peraturan yang menjauhkannya dari kehidupan awak kapal. Shenglong menurutinya karena dua teman lamanya adalah komandan. Ia yakin mereka masih ingat periuk nasi itu. Bila ada permintaan penyitaan kapal nelayan, dia

berjanji akan memeriksanya. Namun ditunda karena rapat umum selalu lebih penting.

Seorang pelaut muda membawa seutas tali. Talinya terpotong dari tombak unitnya. Ini dijadikan bukti bahwa sang ayah terapung di laut setelah menolak membayar tol. Shenglong mencari-cari file dan menemukan instruksi dari teman lamanya. Dia pergi bertanya, berharap mendapat penjelasan. Namun teman saya hanya menjawab bahwa menguasai laut pasti membuat masyarakat takut.

Kesetiaan menariknya ke arah yang berbeda. Shenglong tidak percaya bahwa persahabatan yang tulus bisa hidup berdampingan dengan tindakan seperti itu. Dia hampir menyelesaikan masalah ini dengan membayar kembali uangnya sendiri. Para kru pertama kali bertanya apakah orang berikutnya akan menerima uang yang sama setelah kematian. Ia kemudian menyerahkan bukti-bukti tersebut untuk diperiksa dan langsung diberhentikan.

Pada tahun kedua puluh, armada mendapat perintah untuk menenggelamkan kapal buronan yang dituduh menyembunyikan pelakunya. Shenglong masih memiliki tombak tetapi tidak ada rencana untuk memaksa siapa pun. Dia menaiki perahu kecil, turun tangan dan secara terbuka memberi isyarat untuk memeriksa para penumpang. Seorang teman lama memerintahkan mereka mundur, dengan alasan kesetiaan di antara mereka. Shenglong menjawab bahwa kejujuran dimulai dengan tidak meninggalkan orang di tengah air.

Dia menikam tombak Naga Bulan Sabit, menjepit para pembela di kapal goyang. Kekuatan untuk menyerap kekuatan benturan membuat lambung kapal tidak terbalik. Tapi dia tidak bisa bergerak untuk membantu buritan pada saat yang bersamaan. Jadi dia memberi pelaut muda itu posisi penting dan mendengarkan nasihat nelayan itu. Ketika Aliansi Arun tiba dengan perahu penyelamat. Semua orang masih di sana karena dia tidak berpura-pura bisa melihat sekeliling kapal.

Konfrontasi berakhir dengan persetujuan untuk memeriksa kapal dan mengungkap bukti kepada komunitas pelabuhan. Seorang teman menyerah, yang lain melarikan diri, Shenglong kehilangan persahabatan yang dia yakini akan bertahan seumur hidup. Dia berduka atas kejadian itu tanpa menggunakan kesedihannya sebagai alasan untuk membela kesalahannya.

Dia bergabung dengan jajaran Unit Perlindungan Laut. Latih anggota kru untuk meminta perintah, mempertaruhkan nyawa mereka yang tidak terlibat. dan biarkan mereka yang mengetahui daerah tersebut memberikan suara di hadapan para perwira militer. Keheningannya masih membuat orang percaya padanya. Namun kini termasuk mengaku dulunya diam saja saat seharusnya melakukan protes.

sebelum meninggalkan dermaga Seorang pelaut muda mengajaknya makan di panci tua. Shenglong mengangkat semua orang sebelum duduk. Tidak ada upacara sumpah baru. Karena kata-kata lama masih cukup bagus jika Anda benar-benar mengikutinya. Dia memegang tali

yang dipotong itu ke gagang tombaknya. Ingatlah bahwa kesetiaan bukanlah tentang meremehkan apa yang dilakukan pasangan Anda. Tapi ini tentang keberanian untuk menghentikannya sebelum sumpah yang pernah Anda ucapkan menjadi tidak berarti.

ARUN RPG · 34 / 60



Zhaowen

Zhaowen · AR-034

Peran: kehilangan nama inspektur

Tanah kelahiran: Balai Pendaftaran Kota Hantu

Senjata: Pedang Bersinar Bermerek

Kekuatan: Memotong segel yang syaratnya tidak sesuai dengan sumpah aslinya.

Batasan: Anda harus mencari semua kondisi dan saksi. Ujung pedang yang tajam tidak akan membantu mereka yang menolak mendengarkan fakta.

Tahun bergabung: 20

Kesaksian orang yang dihapus

Zhaowen menyukai surat karena memungkinkan orang yang telah meninggal dunia untuk berbicara kepada generasi mendatang. Ia memulai pekerjaannya di balai pendaftaran kota marginal dengan niat sederhana. Artinya, tuliskan nama contact person dengan benar. Jangan biarkan aksen atau pakaian lama seseorang membuat mereka menyalahkan hari-harinya hanya untuk membuktikan keberadaannya.

Ketika kota itu diklasifikasikan sebagai zona tertutup di balik keretakan, pihak berwenang memerintahkan penghapusan beberapa nama dari daftar pusat. Zhaowen memprotes sebelum setuju untuk bertindak karena perintah tersebut menyatakan bahwa itu adalah tindakan sementara. Dia menyimpan salinan pribadinya. Mereka menganggap itu cukup untuk menjaga

keutuhan mereka tanpa kehilangan kedudukan yang menghidupi keluarga.

Seorang wanita kembali setiap bulan untuk meminta obat suaminya. Sistem menjawab bahwa nama tersebut tidak ditemukan. Zhaowen diam-diam memberikan uang. Tapi saya tidak berani mengembalikan catatan itu. Saat suaminya meninggal, dia meminta dokumen verifikasi untuk mengurus rumah. Sistem menjawab bahwa tidak dapat mencatat kematian seseorang yang tidak ada. Zhaowen melihat salinan yang tersembunyi dan tahu bahwa kebenaran yang tidak pernah hilang dari laci tidak membantunya sama sekali.

Dia membuka arsip untuk dibaca masyarakat dan dikunci di ruang segel. Ada segel sumpah tua yang mengharuskan penjaganya menjaga namanya dengan jujur. Penggunaan kekuasaan yang ada saat ini bertolak belakang dengan kondisi tersebut. Zhaowen membawa pedang upacara asrama untuk memeriksa segel lapis demi lapis. Jangan memotong dengan keyakinan bahwa Anda selalu benar. Namun kumpulkan saksi-saksi hingga ujung pedang yang tajam menjawab kontradiksi-kontradiksi yang bisa dibuktikan.

Dia hanya bisa memotong bagian segel yang kondisinya salah. Bagian lain masih kuat. Zhaowen harus menemukan jalan keluar dengan kunci dan bantuan seorang sipir yang mendengarkan alasan. Kekuasaan baru tidak menggantikan pekerjaan mencari bukti. Namun hal ini memungkinkan pekerjaan yang sebelumnya dipandang hanya sekedar dokumen memiliki dampak nyata pada pintu di depan Anda.

Tahun Kedua Puluh, Yanzhen dan Netdao tiba dengan membawa daftar orang hilang. Zhaowen menemukan nama yang sama di salinan yang dia sembunyikan. Dia mengungkapkan informasi dan peran yang dia mainkan dalam membuat orang terhapus. Mereka tidak menyatakan bahwa menyimpan salinannya akan membebaskan mereka dari kesalahan. Pemulihan nama menggunakan kesaksian tetangga, buku hutang, lukisan, dan hal-hal kecil yang ditinggalkan kehidupan. Itu tidak tergantung pada stempel resminya saja.

Ketika petugas membakar asrama untuk menghancurkan bukti, Zhaowen memilih untuk membantu orang-orang memilah dokumen sebelum arsip aslinya. Dia kehilangan ratusan halaman. Namun komunitas yang biasa disebut Unregistered berdiri bersama untuk menyebutkan nama-nama yang mereka ingat. Zhaowen menulis menurut suaranya sampai subuh. Pahami bahwa manusia sudah ada sebelum kertas. Dan kertas seharusnya bisa membantu mereka.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun untuk melepaskan segel yang mengikat orang pada perintah yang tidak benar. Siapkan banyak salinan dan izinkan pemilik data mengedit nama mereka. Pedang selalu bersinar di samping kuas. Jika masih belum mengetahui kondisinya Dia akan terus mencari daripada menebas terlebih dahulu dan berharap keberaniannya akan membuahkan hasil yang tepat.

Sebelum berangkat, perempuan yang meminta dokumen suaminya datang untuk mengambil salinan yang sudah direvisi. Dia membacanya perlahan dan mengatakan nama tengahnya salah eja. Zhaowen meminta maaf dan segera mengoreksi. Keadilan pada hari itu tidak terdengar seperti genderang. Hanya satu perempuan yang diberi hak untuk menceritakan bagaimana kisah keluarganya harus ditulis. Dan si pembawa sikat setuju untuk mendengarkan tanpa memaksanya kembali lagi sebulan lagi.

ARUN RPG · 35 / 60



Liyao

Liyao · AR-035

Peran: pembuat tirai bergambar

Tanah kelahiran: teater sembilan adegan

Senjata: Garis ekor dan tirai berwarna putih

Kekuatan: Ciptakan ilusi berdasarkan memori sensorik Anda.

Batasan: Gambar ilusi tidak dapat ditangkap. Dan hal-hal yang tidak pernah dia pahami memiliki celah.

Tahun bergabung: 20

Wajah yang diminta adalah wajah Anda sendiri.

Liyao tidak dapat mengingat wajahnya saat masih kecil. Karena orang-orang menyukainya untuk menjadi berbeda. Teater sembilan adegan menerimanya dengan kemampuan menciptakan ilusi. Dia berperan sebagai putri, pejuang, orang tua, dan kekasih yang dirindukan pemirsa. Setiap kali saya menerima pujian Dia akan bertanya-tanya apakah ada orang yang menyukai orang di balik tirai.

Dia menciptakan gambaran dari hal-hal yang dia alami. Bau hujan di atap suara sepatu ibu Warna bulu ekor pagi Gambarnya indah namun tidak berwujud. Penyelenggara mulai menjual pertunjukan pribadi kepada orang-orang kaya. Dengan menyuruhnya memakai wajah orang yang meninggal, Liyao menganggapnya sebagai hiburan. Hingga salah satu pelanggan

menggunakan citra palsu suaminya untuk memaksa putranya setuju menandatangani rumah untuk dijual.

Liyao berhenti tampil di tengah adegan dan dipanggil untuk membayar kembali kontraknya. Dia telah menyerahkan segalanya agar tidak ditinggalkan. Jadi saya hampir kembali untuk melanjutkan. Sebelum melihat sang anak menatap wajahnya, entahlah kali ini masih foto palsu atau bukan. Kemampuan yang dulunya memungkinkan orang untuk melihat dunia secara lebih luas kini menghancurkan kepercayaan mereka terhadap siapa yang sebenarnya dapat mereka lihat.

Dia meninggalkan teater dengan beberapa pakaian dan hutang yang dia perjuangkan untuk mendapatkan kontrak. Awalnya saya tidak berani memperlihatkan wajah asli saya di pasar. Jadi terus berubah hingga melelahkan. Rinpaksa yang pernah mendengar tentangnya mengundangnya untuk membantu forum komunitas dengan memperjelas adegan mana yang palsu. Liyao kaget karena penonton tetap mau menonton meski tidak tertipu.

Dia mulai memerankan cerita biasa dari hidupnya. Pertama kali hanya ada sedikit penonton dan beberapa orang pergi sebelum akhir. Dia terluka tetapi dia tidak perlu mengubah seluruh tubuhnya agar semua mata tertuju padanya. Stabilitas kekuatannya meningkat saat dia membuat pilihan yang benar-benar dia pahami. Daripada membangun kota mewah yang hanya diketahuinya dari luar saja.

Pada tahun kedua puluh, sekelompok pemburu melacak saksi dari teater lama. Liyao menggunakan ilusi itu untuk mengalihkan jalannya ke gang yang telah dia lalui. Namun saat musuh melempar benda uji Gambar tersebut juga membuka lubang. Dia harus memimpin orang-orang dengan rencana nyata bersama Warin. Tidak bisa memanggil gambar tanpa bobot untuk menerima sasaran selain lengan manusia.

Pada saat genting, dia menggunakan wajahnya untuk memancing pengejarnya agar tidak menghalangi para saksi. Biarkan mereka tahu siapa yang tidak patuh. Informasi dari para saksi kemudian membantu mengungkap penegakan kontrak tersebut. Liyao bisa menghilangkan hutang yang tidak adil. Namun mereka tetap bekerja untuk mengimbangi bagian peralatan yang sebenarnya menjadi tanggung jawab mereka. Jangan mengubah semua orang dari masa lalu menjadi penjahat untuk memperbaiki keadaan Anda.

Dia bergabung dengan barisan unit siluman dan komunikasi. Ditetapkan bahwa wajah orang yang meninggal atau masih hidup tidak boleh digunakan untuk menindas orang yang terlibat tanpa persetujuan mereka. Dia mengajari teman-temannya untuk mendeteksi sinyal konfirmasi yang tidak mudah ditiru oleh ilusi. Agar tim tetap bisa saling percaya di dunia yang mata bisa tertipu.

sebelum berangkat Rinpaksa meminta gambarnya untuk dipajang di teater. Liyao hampir

mengubah wajahnya menjadi sempurna. sebelum tertawa dan berhenti Dia berdiri secara alami. Satu ekornya menunjuk ke waktu yang salah dan ada bekas lelah di bawah matanya. Gambar itu bukan untuk disukai semua orang. Tapi sudah menjadi tugasnya untuk memilih kembali hidup. Saat dunia meminta menjadi orang lain Dia sudah mempunyai rumah atas namanya.



Jinsu

Jinsu · AR-036

Peran: Siapa yang bangun setelah bel terakhir

Tanah kelahiran: depo pengangkut jenazah tua

Senjata: Segel tangan dan dahi yang kuat

Kekuatan: Kekuatan menumpuk di persendian dan dilepaskan saat melompat dan menyodorkan.

Batasan: Harus istirahat di antara pukulan Lencana yang dikenakan orang lain juga mengganggu kendali tubuh.

Tahun bergabung: 20

Orang yang dapat mendengar meskipun tidak dapat bergerak

Hal pertama yang diingat Jinsu setelah bangun tidur adalah suara orang membicarakan berapa banyak barang yang bisa mereka bawa. Tubuhnya membeku. Pergerakan persendiannya berkala dan terdapat tanda di keningnya yang menyebabkannya langsung berhenti begitu mendengar perintah. Dia ingin mengatakan bahwa dia mengerti. Tapi kata-kata itu keluar terlalu lambat sehingga para pekerja tidak bisa menunggu. Semua orang membicarakannya seolah-olah tidak ada penonton di dalam.

Depo pelayaran lama menggunakan tanduk untuk mengangkat peti mati dan peti yang berat. Dia tahu dia lelah tetapi tidak punya cara untuk meminta istirahat. Penjaga itu mengira sosok

seperti dia tidak bisa merasakannya. Jinsu mulai menghitung retakan di langit-langit untuk menjaga pikirannya. Ketika kamu tidak dapat mengingat nama aslimu Dia memilih Jinsu dari huruf-huruf di sisa-sisa buku yang diledakkan di dalam peti. Ini adalah hal pertama yang tidak disuruh oleh siapa pun untuk Anda pilih.

Seorang petugas kebersihan bernama Mei menemukan bahwa dia bisa menggerakkan jarinya untuk menjawab pertanyaan. Dia menghabiskan banyak malam membuat kotak alfabet. Jangan terburu-buru menebak kata karena Anda ingin percakapannya mudah. Jinsu menanyakan kata sakit sebelum kata melarikan diri. Ketika Mei mengerti, Dia berhenti membiarkan orang meletakkan barang-barang di kakinya yang patah dan mulai mencatat penggunaannya sebagai bukti.

Para penjaga menangkap dan menyita papan itu. Jinsu hampir diam-diam setuju untuk menjaga keamanan Mei. Namun dia mengatakan rasa aman karena harus bertindak seolah-olah dia bukan manusia tidak akan bertahan lama. Keduanya mengirim pesan melalui goresan di peti ke Zhaowen. Dia menemukan bahwa segel kontrol bergantung pada ketentuan kontrak yang belum disetujui siapa pun dalam dokumen tersebut.

Pada tahun kedua puluh, lencana tersebut hanya dilepas sebagian. Sebab, segera mengeluarkan segala sesuatunya bisa merusak mekanisme pendukung tubuh. Jinsu harus hidup dengan keterbatasannya sambil belajar mengendalikan kekuatannya. Dia dapat melompat jauh tetapi perlu istirahat agar persendiannya dapat membangun kekuatan. Memulihkan kemandirian bukanlah gambaran bahwa kita bisa bangkit dan berjalan dalam satu hari. Dan dia meminta semua orang untuk menghormati kecepatan mereka.

sebelum membawa para pekerja keluar, pemilik Departemen Keuangan membakar bukti Jinsu menggunakan kekuatannya untuk membuka jalan dan kemudian berhenti saat dia setuju. Padahal perintah lama di segel berusaha memaksa mereka untuk berdiri dan menutup pintu. Mei membaca namanya dan namanya bergantian untuk berkonsentrasi. Sedangkan Zhaowen menghilangkan syarat yang bisa dibuktikan. Dia sendiri yang mengambil langkah terakhir dan membawa orang keluar.

Setelah kebebasan, dia tidak tahu apa yang harus dia lakukan pada hari-hari ketika tidak ada yang memerintahkannya. Jinsu tidur siang, mencoba menggambar, dan menemukan kecintaan yang luar biasa dalam memperbaiki hal-hal kecil. Tangan yang dianggap orang lain digunakan untuk mengangkat benda berat ternyata dapat memegang kuas dengan pegangan yang tepat. Ia meminta belajar membaca agar bisa mengecek setiap kontrak terkait draf tersebut.

Dia bergabung dengan koalisi di unit transportasi dan perlindungan. dengan papan komunikasi jadwal istirahat dan hak untuk menolak menyentuh lencana tanpa pemberitahuan Perawatan berlanjut Tidak ada yang mengklaim bahwa Anda harus menjadi seperti orang lain sebelum Anda bisa menjadi seorang pejuang. Dia berlatih menggunakan kekuatannya untuk melompat di

area yang dia tahu titik pendaratannya. Tidak perlu lagi memaksakan diri mengikuti perintah dari jauh.

sebelum pergi, Mei mengembalikan potongan buku asal nama itu. Jinsu butuh waktu lama untuk menuliskan ucapan terima kasihnya di papan tulis. Semua orang menunggu sampai selesai. Tidak ada yang berbicara mewakili saya. Dia melihat ke arah prosesi, yang belum berangkat. Keheningan ini tidak diabaikan. Namun ini adalah ruang yang sengaja ditinggalkan oleh orang lain agar suara mereka dapat dijangkau.

ARUN RPG · 37 / 60



Longxuan

Longxuan · AR-037

Peran: Raja Hujan Laut

Tanah kelahiran: Istana Bawah Laut Karang

Senjata: Cakar Raja dan Segel Hujan

Kekuatan: Memimpin awan bersama arus laut dan memaksa air dalam jarak yang bisa merasakan kekuatannya.

Batasan: Badai tidak dapat terjadi tanpa mempengaruhi pantai lain. harus bertanggung jawab atas dampaknya terhadap seluruh wilayah sungai

Tahun bergabung: 20

Hujan di atas rumah musuh

Longxuan tumbuh di Royal Coral Underwater Court. yang mengajarkan bahwa lautan terlalu luas untuk dipahami manusia. Dia adalah pewaris Fon Seal. Bertanggung jawab atas arus dan keselamatan kehidupan di bawah ombak. Saat kapal permukaan menghancurkan terumbu karang Ia melihat sosok kecil yang tak berdaya dan mulai percaya bahwa kebaikan terhadap manusia adalah kekejaman terhadap rumahnya sendiri.

Dia menciptakan badai yang mendorong kapal keluar dari zona tersebut dengan tepat. Namun arus pasang surut tidak berhenti pada garis yang tergambar di peta. Sebuah desa nelayan di kejauhan hancur. Kapal-kapal yang justru menghancurkan karang itu berlindung di teluk-teluk

yang terlindung. Longxuan menerima laporan bahwa operasinya berhasil. Sebelum menemukan jimat anak menempel pada sebatang kayu di taman bawah tanah

Dia pergi ke atas untuk melihat pantai sendiri. Warga desa bahkan tidak mengetahui nama perusahaan penebang karang tersebut. Merekalah yang membuahkan hasil dari apa yang disebutnya sebagai hukuman yang adil. Longxuan menemukan anak itu sedang membantu ayahnya mengumpulkan ubin dan tidak berani memberi tahu dia siapa yang mengirimkan badai. Dia menyelamatkan hari itu dalam wujudnya yang tak kasat mata. Lalu kembali ke isi perut dengan keheningan yang lebih deras dari merek hujan.

Dewan Bawah Air mengusulkan untuk menjaga kehormatan dengan tidak membicarakan para korban. Ia menolak dan menyatakan perannya kepada masyarakat pesisir. Kemarahan yang diterimanya membuatnya ingin mundur ke laut. Tapi saya memilih untuk diam dan mendengarkan sampai akhir. Longxuan setuju untuk memberi kompensasi dan ikut memeriksa rute kapal. Dengan memberikan hak kepada penduduk desa yang terkena dampak untuk menghentikan rencana badai mereka.

Pada tahun kedua puluh, minyak dari kapal inti bocor ke terumbu karang. Dia ingin menggunakan gelombang besar untuk menerbangkannya. Namun Tharakes menyatakan bahwa air tersebut akan mengalir ke sumur desa lain. Wachiramek membawa rencana hujan untuk membandingkan Ketiganya harus berbagi kekuatan yang sebelumnya mereka kuasai sendirian, menggunakan angin, air, dan garis penahan sedikit demi sedikit alih-alih menyatakan kemenangan dengan satu badai.

Saat kejadian, perahu milik perusahaan asli terjebak di tengah tumpahan minyak. Para kru berteriak minta tolong. Longxuan mengingat lambang musuh dan membeku. Sebelumnya dia melihat bahwa orang-orang di atap dibiarkan menanggung bahaya, bukan pemiliknya. Dia mengirimkan hujan ke perahu untuk memadamkan api. Kemudian gunakan cakar untuk menyeretnya ke garis penyelamat. Menyelamatkan kru tidak membuat kasus perusahaan hilang begitu saja. Kedua hal tersebut harus terjadi pada waktu yang bersamaan.

Pemulihan karang membutuhkan waktu yang lama. Longxuan telah menyiapkan sistem pelacakan dengan komunitas dan memungkinkan mereka memeriksa kembali pesanan musim hujan. Dia tidak mengorbankan cintanya pada dunia bawah. namun memperluas tanggung jawab hingga ke wilayah di mana kekuasaan sudah ada. Meski beberapa orang di istana memandang hal ini merendahkan martabat seseorang

Ia bergabung dengan Aliansi Arun sebagai pelindung cekungan dan laut. Setiap misi harus mengevaluasi dampaknya terhadap pantai lain. Longxuan masih sombong dan tidak pandai meminta maaf berulang kali. Namun berlatihlah bekerja dimana korbanlah yang memeriksa hasilnya. Ini bukan pekerjaan yang hanya membuat Anda merasa lebih baik.

Sebelum berangkat, anak laki-laki yang dia bantu mengumpulkan ubin memberinya selembar kertas untuk menuliskan nama kapal yang dia selamatkan. Longxuan menambahkan nama desa yang dihancurkan badai di sisi lain. Dia membawa kedua wajah itu bersamanya. Karena kisah Guardian seharusnya tidak hanya tentang hari dimana penyelamatan selesai. Dan hujan di atas rumah musuh mungkin merupakan awal dari lautan dimana tak seorang pun harus hidup dalam ketakutan selamanya.

ARUN RPG · 38 / 60



Rothgar

Rothgar · AR-038

Peran: mekanik palu petir

Tanah kelahiran: Desa Besi Musim Dingin Utara

Senjata: Cincin Palu Langit

Kekuatan: Menerima muatan dari badai dan melepaskan kekuatan melalui palu pendek.

Batasan: Palu harus kembali ke tangan sebelum menerima muatan baru. Tubuh tidak bisa menahan petir selamanya.

Tahun bergabung: 20

Palu yang membunyikan bel

Rothgar dibesarkan di desa besi utara. Ayahnya adalah seorang pembuat lonceng yang percaya bahwa setiap potongan logam mempunyai suaranya sendiri. Dia lebih menyukai suara palu yang memukul perisai daripada suara bel yang memanggil orang-orang pulang. Saat menerima Palu Surgawi dari Biro Teknik Jadi dia bertekad untuk menjadi seorang pejuang, berpikir bahwa menanamkan rasa takut pada musuh-musuhnya adalah kehormatan tertinggi dari seorang pengguna palu.

Ketenarannya datang dari menangkap petir dan melepaskannya ke lapangan. Orang bercerita hanya dalam cahaya yang indah. Saya tidak akan memberi tahu Anda tentang mati rasa di tangan saya yang terjadi selama beberapa hari. Rothgar sendiri menyembunyikan gejalanya.

Karena takut suatu saat akan ada yang memanggil pendekar yang lebih kuat. Dia mulai minum hingga tertidur setelah pertarungan dan tertawa keras ketika ditanya apakah dia baik-baik saja.

Suatu saat palu terlepas dari tangannya setelah menerima harga yang berlebihan. Dia menerima putaran petir baru bahkan tanpa mendapatkan senjatanya kembali. Arus balik menyebabkan dia terjatuh dan temannya harus keluar membantu di tengah lapangan. Seorang teman bernama Brain melukai kakinya. Rothgar ingin menebus kesalahannya dengan memenangkan pertarungan yang lebih besar. Tapi Brain memintanya untuk menemui dokter dan berhenti membuat semua orang menebak-nebak kapan penyakitnya akan pecah.

Pemulihan membawanya pulang. Ayahnya memintanya untuk membantu membunyikan bel kecil. Rothgar memukul cukup keras hingga memecahkan logam tersebut beberapa kali. Anda harus belajar mendengarkan daripada mengerahkan upaya. Dia mulai menerima ketakutannya menjadi tidak berguna. Dan diketahui bahwa ibunya masih membiarkan dia membantu memotong kayu bakar sebanyak yang dia bisa tangani tanpa menyebutkan reputasinya.

Pada tahun kedua puluh, badai salju memutus alarm dari menara sinyal. Para pekerja di lembah tidak tahu bahwa salju sedang turun. Unit Rothgar dan Selvara mencapai lonceng besar, yang tertutup es. Palunya dapat menghancurkannya untuk membuka jalan dengan cepat. Namun suara bel adalah satu-satunya yang dapat menjangkau para pekerja di bawah.

Dia hanya mengambil sejumlah biaya yang diperlukan. Gunakan getaran untuk melelehkan titik jangkar dan membunyikan bel sebagai tanda evakuasi. Saat palu memantul, Dia menunggu sampai palu dikembalikan ke tangannya sebelum mengambil putaran berikutnya. Bahkan keheningan di antara waktu-waktu itu membuatku takut kalau semuanya sudah terlambat. Tharan membantu memasang kabel ground. Para pekerja mendengar suara tersebut dan berpindah ke tempat aman beberapa menit sebelum longsor terjadi.

Rothgar kelelahan setelah kejadian tersebut tetapi tidak mengalami cedera lebih lanjut. Dia duduk di sebelah Brain, yang datang untuk membantu mengatur persediaan. Keduanya tidak mengucapkan sumpah besar mereka. Buatlah janji temu untuk memeriksakan gejala Anda ke dokter sesuai jadwal. Kembalinya mereka bekerja sama diawali dengan keyakinan bahwa kali ini Rothgar akan memberitahunya saat tangannya mulai mati rasa.

Dia bergabung dengan Dawn Alliance di Storm Guard dan Metal Workers. Selain latihan palu Dia mengajarkan sinyal bel yang dapat digunakan semua kamp untuk meminta bantuan tanpa memerlukan sihir. Pertarungan masih membutuhkan kekuatannya. Tapi dia tidak akan menerima tuduhan baru hanya karena sorak-sorainya lebih keras. Dan berikan hak kepada temanmu untuk menyimpan palu tersebut ketika kondisinya sudah mencapai batasnya.

sebelum berangkat Ayahnya memberinya sebuah bel yang telah rusak dan dilas kembali. Suaranya memang tidak seresonansi sempurna, namun tetap jernih. Rothgar tergantung di sisi

gerobak. Setiap kali berisik Dia selalu memikirkan orang-orang yang lebih memilih pulang daripada menang. Palu di tangan juga bisa membuat tanah berguncang. Namun, kali ini dia ingin suaranya memberitahu seseorang jalan pulang.

ARUN RPG · 39 / 60



Eivarn

Eivarn · AR-039

Peran: Nabi Bermata Satu

Tanah kelahiran: Arsip Surat Musim Dingin

Senjata: Tombak Lakkham dan Gagak Ganda

Kekuatan: Baca pola dari berbagai sumber berita dan hitung kemungkinan masa depan.

Batasan: Prediksi adalah probabilitas. Berita palsu dan pilihan baru masyarakat selalu dapat mengubah hasil akhir.

Tahun bergabung: 20

Mereka yang berhenti memandangi orang sebagai probabilitas

Eivarn adalah seorang kolektor berita sebelum disebut sebagai oracle. Dia tinggal di Kotak Surat Musim Dingin. Bacalah harga makanan, arah hujan, dan berita orang hilang hingga Anda melihat pola yang diabaikan orang lain. Sepasang burung gagaknya membawa pesan dari berbagai kota. Orang-orang mulai berpikir bahwa lelaki bermata satu itu melihat masa depan. Karena dia belum pernah melihat malam dimana dia duduk dan mengoreksi kesimpulannya sampai pagi hari.

Ketenaran membuat kata “mungkin” perlahan menghilang dari mulutnya. Dia berbicara lebih singkat sehingga orang lebih cepat percaya padanya. dan menyembunyikan peta yang salah di laci. Eivarn kehilangan satu matanya saat menjelajahi badai. Oleh karena itu, kami sangat yakin

bahwa ilmu yang diperoleh dengan harga tinggi seharusnya lebih berbobot dibandingkan pendapat mereka yang tidak pernah mengambil risiko.

Ia pernah meramalkan bahwa sebuah desa tidak akan selamat dari longsor salju. Oleh karena itu diperintahkan untuk menarik bantuan ke lokasi lain. Penduduk desa mampu membangun penghalang mereka sendiri. Namun korban luka meninggal karena unit medis tidak datang. Eivarn dipuji karena pengelolaan sumber dayanya yang efisien. Bersamaan dengan surat dari seorang anak yang menanyakan apakah dia pernah mencoba untuk percaya bahwa ayahnya akan berhasil.

Surat itu menyebabkan Eivarn membuka semua peta lama. Dia mendapati dirinya mencatat kesalahan orang lain dengan sangat rinci. Namun gunakan kata situasi berubah jika itu adalah kesalahan Anda. Dia mengumumkan penilaian yang gagal dan melakukan perjalanan untuk menemui keluarga para korban. Tidak ada penjelasan probabilistik yang dapat mengurangi kurangnya bantuan. Jadi dia lebih banyak mendengarkan daripada berbicara.

Bagaimanapun, laporannya menyajikan beberapa pilihan. dengan kondisi yang akan mengubah hasil, Eivarn mulai mengirimkan burung gagak kepada mereka yang sebelumnya absen dari jaringan berita. termasuk pengemudi kereta, juru masak, dan penjaga hewan. Informasi kecil tersebut menghidupkan dunia yang dipetakan. Ini bukan sekedar anak panah yang mengikuti rencana Yang Maha Kuasa.

Tahun Kedua Puluh, dia melihat bukti bahwa mesin pencetak pusat sedang dipindahkan melintasi puncak gunung. Jika dilepaskan, banyak gerbang yang akan dikontrol secara kolektif. Ia menghitung, ekstraksi tersebut memiliki peluang kegagalan yang tinggi. tapi malah memerintahkan pelarangan. Dia membawa semua informasi ke Asara dan komunitas yang terkena dampak. Mereka mengusulkan suatu metode yang tidak termasuk dalam model. Artinya, menggunakan jalur angkutan garam lama yang tidak pernah diperhatikan oleh orang-orang di peta resmi.

Eivarn memasuki area tersebut dengan Lankham Spear, yang digunakan sebagai sinyal. Dia mendengarkan berita dan mengubah rencananya ketika kenyataan berbeda dari ekspektasi. Jangan memaksakan agar orang-orang berperang sesuai dengan nubuatan demi menyelamatkan muka mereka. Ekstraksi hanya dapat dilakukan dengan memperlambat mesin. Namun hal ini membantu banyak komunitas bersiap menghadapi bencana pada waktunya. Dia melaporkan hasilnya sesuai dengan itu. Jangan mengembangkannya menjadi kemenangan penuh.

Ia bergabung dengan Koalisi Arun sebagai analis berita. Selalu tunjuk seseorang untuk meninjau kesimpulan Anda dan menyimpan riwayat revisinya. Sepasang burung gagak juga terbang kembali. Namun dia tidak menafsirkan diamnya dunia sebagai dunia yang damai. Jika beritanya tidak sampai Dia akan menulis bahwa tidak ada informasi. Bukan berarti tidak ada

orang yang berada dalam kesulitan.

Sebelum berangkat, si tukang surat mengirimkan peta penghalang yang dibangun ayahnya. Eivarn menempelkannya di bagian depan file. Ini bukanlah jimat yang menjamin bahwa seseorang dapat mengatasi setiap bahaya. Namun ia memperingatkan bahwa manusia selalu bisa memilih hal-hal baru. Dia selalu ingin menjadi orang yang tidak mengejutkan siapa pun. Sekarang dia ingin hidup cukup lama untuk melihat orang-orang mengubah masa depan yang dia pikir sudah dia ketahui.

ARUN RPG · 40 / 60



Selvara

Selvara · AR-040

Peran: Penerima kembali dari depan

Tanah kelahiran: unit penyelamat salju

Senjata: Tombak Sinyal dan Perisai Fajar

Kekuatan: Buka jalur angin untuk melindungi korban cedera saat bergerak.

Batasan: Membawa lebih dari berat badan Anda akan menyebabkan Anda kehilangan pertahanan. Anda harus mengevaluasi dan meminta kekuatan dari orang lain.

Tahun bergabung: 20

Sayap yang tidak menanyakan warna bendera

Selvara telah berlatih terbang bersama penyelamat salju sejak dia masih belum bisa mengangkat perisai. Dia menyukai momen ketika orang yang terluka mendengar suara sayap dan melihat ke atas. Karena harapan selalu didahulukan sebelum kata-kata. Instruktur memeriksa berat, angin, dan rute pulang. Namun lagu pujian unit hanya menceritakan tentang laki-laki pemberani yang paling banyak membawa laki-laki.

Selvara ingin menjadi orang dalam lagu tersebut Oleh karena itu menerima lebih banyak luka daripada batas untuk satu misi. Garis pelindung angin putus di udara. Ia sempat melakukan pendaratan darurat, namun kondisi pasien yang sudah parah kondisinya semakin memburuk saat menunggu tim tambahan. Dia membantu banyak orang dan bahkan kehilangan satu orang

karena keputusannya. Kedua kebenaran itu hidup berdampingan secara menyakitkan.

Komandan menawarkan untuk menulis laporan bahwa angin telah berubah. Selvara menolak. Dia menyerahkan catatan berat badan sebenarnya dan dihukum. Selama pekerjaan darat Dia mengetahui bahwa penyelamatan dimulai sebelum sayap diangkat. Mulai dari menyiapkan tandu, menyiapkan obat-obatan, hingga mengajarkan masyarakat memberi isyarat. Orang yang tidak memiliki gambaran indah di langit juga bisa menyelamatkan banyak nyawa.

Kesalahan itu membuatnya takut untuk mengambil keputusan lain. Hingga dokter unit membawanya untuk berbicara dengan korban. Mereka tidak memintanya untuk mengajak semua orang dalam satu perjalanan. Tapi tolong beritahu saya siapa yang akan kembali dan kapan. Dan jangan berjanji jika Anda tidak tahu. Jadi Selvara kembali berlatih terbang dengan beberapa penerbangan yang direncanakan dengan cadangan, tidak menggunakan rasa takut akan kekecewaan untuk memaksakan diri pada janji-janji yang mustahil.

Tahun Kedua Puluh, pertempuran di dekat puncak gunung menyebabkan dua tentara berada di lembah bersalju. Unit tersebut menerima perintah untuk hanya membantu pihaknya sendiri. Selvara melihat bendera dengan warna berbeda melalui kabut. Tapi aku mendengar suara napas kasar yang sama. Dia memasang tombak sinyal yang menandakan area penyembuhan di mana penggunaan senjata dilarang. Kemudian mulailah memilah gejala berdasarkan urgensinya.

Seorang tentara mengancam akan menembak jika dia membawa musuh terlebih dahulu. Dia tidak menanggapi dengan ajaran yang luhur. Cukup beri tahu orang yang kehabisan waktu dan minta mereka membawa tandu. Pria itu ragu-ragu sebelum menyerah. Rothgar datang untuk membantu memberi sinyal kepada tim darat. Selvara tidak perlu mengorbankan keselamatan semua orang untuk penerbangan lagi.

Saat perjalanan terakhir Angin bertiup sangat kencang sehingga kami harus istirahat. Orang yang terluka bertanya apakah dia akan pergi. Selvara langsung mengatakan saat ini dia belum bisa melanjutkan penerbangan. Tapi itu akan tetap ada dan mengirimkan sinyal. Dia mengangkat perisai fajarnya untuk menangkap salju sampai tim tiba. Ada maknanya berada bersama orang-orang yang takut. Meskipun itu bukanlah gambaran penyelamatan cepat yang dia impikan.

Dia meninggalkan unit aslinya dan bergabung dengan Aliansi Arun, mempertahankan Perjanjian Area Perawat Netral. Malin membantu menetapkan kriteria imigrasi. Khachin membuat tempat tidur bayi yang sesuai dengan berbagai jenis tubuh. Selvara melatih setiap orang untuk berbagi berat badan dan batasan mereka tanpa merasa malu. Karena informasi nyata menyelamatkan nyawa lebih baik daripada mencoba terlihat kuat.

Sebelum perjalanan, keluarga korban mengirimkan kain untuk menutupi buaian. Tidak ada

pesan pengampunan. Dia menerima dengan hormat dan menjahit nama kontak darurat di sudut kain. Jangan jadikan itu sebagai medali kehormatan. Selvara tetap ingin suara sayapnya membawa harapan. Namun ada harapan bahwa akan ada rencana, akan ada batasan, dan akan ada orang yang kembali untuk benar-benar menerima apa yang dikatakan.

ARUN RPG · 41 / 60



Orkan

Orkan · AR-041

Peran: pemutus obligasi

Tanah kelahiran: lubang penjara akar gunung

Senjata: Taring, cakar, dan kekuatan

Kekuatan: Cium bau logam yang telah diikat dan gigit lasnya.

Batasan: Bau darah dan suara rantai menimbulkan kepanikan. Harus ada ruang untuk mundur tanpa diusir.

Tahun bergabung: 20

Serigala yang menggigit rantai orang lain

Orkan mengenali suara rantai di depan namanya sendiri. Dia adalah seekor serigala besar yang ditangkap di bawah akar gunung. Para penjaga takut dengan kekuatannya, jadi mereka meningkatkan pengekangan setiap kali dia bergerak. Semakin sakit, semakin dia berjuang. Semakin dia berjuang, semakin mereka percaya dia perlu dikurung lebih ketat. Tidak ada yang bertanya apakah ada kesempatan untuk mundur. Akankah dia tetap menyerang orang?

Dia mencium bau ikatan perintah logam dari menggigitnya hingga berdarah. Rasa tiap item berbeda-beda. Beberapa peraturan mewajibkan penghentian. Ada hal yang menyakitkan ketika Anda berpikir untuk melarikan diri. Para penjaga menggunakannya untuk menguji rantai tersebut sebelum menjualnya ke tambang lain. Orkan kemudian mengetahui bahwa

penderitaannya dibuat sedemikian rupa agar dapat diteruskan ke lebih banyak kehidupan.

Pengantar makanan bernama UI tidak mencoba mengelusnya untuk membuktikan keberaniannya. Tempatkan saja tangki pada jarak yang sama dan mundurkan ruangan setiap hari. Ketika Orkan Roars UI berhenti masuk. Konsistensinya memungkinkan dia untuk mulai makan sebelum orang lain keluar. dan akhirnya membiarkan luka yang tersembunyi di bawah bulu terlihat.

UI mengirim kabar ke Koalisi pada tahun kedua puluh. Nirach dan Kalinee masuk untuk melepas mekanismenya. Tapi suara alat itu membuat Orkan takut dan dia membentakinya. Mereka mundur sesuai rencana. Jangan membalas atau menyebut dia tidak berterima kasih. UI menggunakan sinyal yang sama untuk menenangkannya sehingga dia bisa memilih untuk mendekat lagi atau tidak. Penyelamatan memakan waktu beberapa malam. Ini tidak seperti satu tangan menyentuh kepala dan kenangan buruk hilang.

Ketika rantai utama mengendur, Orkan menemukan titik sambungan yang berbeda dari yang lain. Dia menggigit dengan hati-hati sampai perintahnya hilang. Tidak menghancurkan setiap sendi dengan kekuatan. Kekuasaannya menjadi pengetahuan akan hal-hal yang sebelumnya merugikan dirinya. Tiba-tiba, pintu tempat hewan lain mulai menutup secara sistematis. Dia memiliki jalan keluar di depannya tetapi berbalik dan menggigit rantai lainnya.

Jeritan dan bau darah mengguncangnya hingga dia hampir tidak dapat mengingatnya. Kalinee selalu meninggalkan jalan untuk mundur. Orkan mundur untuk beristirahat dan kemudian kembali sendiri, satu per satu. Dia membebaskan banyak orang yang dipenjara tanpa dipaksa pingsan. Saat mencapai langit Dia berbaring di tanah dalam waktu yang lama. Saya tidak tahu cara menggunakan lebar yang tidak merugikan.

Pemulihan mencakup hari-hari ketika saya bisa berjalan jauh dan hari-hari ketika suara logam membuat saya kembali dan bersembunyi. Koalisi menyediakan area dan tanda yang tenang sebelum mendekat. Orkan menunjukkan persetujuannya melalui gerakan dan suara yang perlahan dipelajari oleh tim. Tidak ada seorang pun yang mengaku bisa membaca pikirannya. UI datang berkunjung dengan ember makanan yang sama yang telah dibersihkan.

Orkan memilih mengikuti konvoi yang menggeledah penjara. Dia berusaha mencium pengekan dan menggigit borgolnya. Namun Anda mempunyai hak untuk menarik diri ketika stimulus menjadi terlalu banyak. Dia bukanlah senjata yang diperintahkan oleh pelatih dan harus segera dilarikan. Kekuatannya kembali dengan hak untuk memilih arahnya.

sebelum pergi, UI meninggalkan tali pengikat pada tas persediaan agar dia bisa mengendusnya. Orkan menolak pada hari pertama. Setiap orang mengangkut barang dengan cara lain. Keesokan harinya dia kembali dan berdiri di dekat tali pengikat itu sendiri. Tidak ada sorak-sorai yang meriah. Hanya tinggal tangan yang menunggu untuk memastikan lalu

bergerak. Dunia masih memiliki banyak rantai. Namun kali ini dia akan mengetahui bahwa setiap jalan mempunyai tempat untuk berhenti dan setiap pintu tidak harus tertutup di belakangnya.

ARUN RPG · 42 / 60



Serathia

Serathia · AR-042

Peran: Penjaga Taman Batu

Tanah kelahiran: Taman batu di luar Dara Muang

Senjata: Mata batu dan rambut ular

Kekuatan: Memperlambat sementara pergerakan benda yang bersentuhan hingga menjadi sekeras batu.

Batasan: Harus menjaga kontak mata Refleksi menyebabkan reaksi balik dan kelelahan hingga mengaburkan penglihatan.

Tahun bergabung: 20

Mata yang memintamu untuk melihat ke belakang

Serathia suka memahat wajah orang. Dia bekerja di taman batu di luar Purple Star, mengamati kerutan, senyuman, dan asimetri yang membentuk setiap orang menjadi dirinya. Setelah listrik bocor Rambutnya bergerak dan tatapannya membuat orang yang melakukan kontak mata membeku sejenak. Dia telah menjadi orang yang tidak berani melihat hal yang paling dia cintai.

Kecelakaan pertama terjadi dengan seorang teman mekanik yang datang untuk menyapa. Dia berdiri diam sampai dia jatuh dari perancah. Meski tenaganya segera mereda. Luka sesungguhnya tak kunjung sembuh. Serathia menutup matanya dan mengunci diri di pabrik. Menurutku, menghilang dari kehidupan semua orang adalah cara terbaik untuk mengambil

tanggung jawab. Hingga seorang teman mengirimkan kabar bahwa dia ingin berbicara dengannya. Bukan membicarakan rumor

Keduanya bertemu di tempat duduk yang telah diatur, tidak melakukan kontak mata langsung. Serathia meminta maaf dan membantu biaya pengobatan. Teman-teman mengaku marah. Tapi biarkan dia belajar mengendalikan daripada membiarkan semua orang takut pada sesuatu yang tidak mereka mengerti. Dia mulai bereksperimen dengan material dan model hewan cahaya. Ditemukan bahwa kontak mata harus dilanjutkan dan efeknya menjadi rileks ketika dihentikan. Namun cermin memungkinkan kekuatan untuk kembali ke diri sendiri.

Berita tentang kemampuannya membuat orang memintanya menggunakannya untuk menghukum pencuri. Dia dijanjikan akan diterima kembali di masyarakat. Jika Anda bersedia melakukan pekerjaan yang orang lain tidak ingin lakukan sendiri. Serathia hampir menerimanya karena ingin melepaskan diri dari kesepiannya. Namun Yanzhen memperingatkan bahwa memandang orang bukanlah sesuatu yang menghakimi. Dan dimanfaatkan tidak sama dengan diberi tempat yang bermartabat.

Pada tahun kedua puluh, struktur taman batu runtuh saat dievakuasi. Orang yang terluka meluncur menuruni jalan. Serathia bisa memperlambatnya dengan matanya. Tapi dia harus memintanya untuk melihat ke belakang meskipun dia takut. Dia menyebutkan namanya, menjelaskan apa yang akan terjadi, dan menunggu jawaban. Pria itu menurut, jadi dia menghentikan sejenak gerakan untuk ditangkap Selvara.

Musuh menggunakan perisai kaca untuk menyerang. Dia tidak memaksakan dirinya untuk menggunakan kekuatannya sampai hal itu menyakitinya. Tapi hindari sepanjang jalan yang Boran bantu buka dan gunakan suara untuk memberi tahu tim lokasinya. Pertarungan tidak berakhir karena matanya membuat semua orang menjadi batu. Itu berakhir karena teman saya mengetahui keterbatasannya dan berencana agar dia tetap bisa membantu tanpa melampaui batas kemampuannya.

Usai acara Serathia kembali memahat dengan menggunakan model yang paham aturan. Karena rasa bersalah, dia tidak menghapus luka temannya dari patung itu. Namun ditanya bagaimana dia ingin pertunjukan itu ditampilkan. Dia memilih untuk mempertahankan jejaknya. Dan dia belajar bahwa menghormati orang lain tidak berarti membuat hidup mereka terlihat layak di mata orang lain.

Dia bergabung dengan gerakan Stop Movement untuk membantu dan mengendalikan bahaya. Gunakan kain saring ringan yang dapat diangkat dan diturunkan sesuai kebutuhan. Ini bukan topeng yang harus Anda sembunyikan selamanya. Semua orang mempelajari sinyal sebelum menggunakan kekuatan mereka. Dan ketahuilah bahwa Anda tidak boleh memaksanya melakukan kontak mata untuk membuktikan ketulusan Anda.

Tanggal keberangkatan Seorang teman mekanik memberi saya cermin yang bisa ditutup. Dia membuka wajahnya untuk waktu yang singkat sesuai pelatihannya. Melihat rambut asing dan mata lelah Tapi itu bukan satu-satunya wajah bersalah. Serathia menutup tutupnya dan melihat ke arah jalan. Memiliki seseorang yang mau memandangnya dengan pengertian tidak serta merta membuat segalanya menjadi lebih mudah. Tapi hal itu mencegahnya menghabiskan seluruh hidupnya menyembunyikan kepalanya dan melarikan diri lagi.

ARUN RPG · 43 / 60



Boran

Boran · AR-043

Peran: Teknisi Labirin**Tanah kelahiran:** Pabrik di bawah penjara labirin**Senjata:** Tanduk, tinju, dan palu itu sederhana.**Kekuatan:** Merasakan rongga akibat getaran dan menghancurkan dinding yang tidak memiliki struktur pendukung yang signifikan.**Batasan:** Strukturnya tidak dapat dipisahkan jika terdapat banyak kebisingan. Buatlah kesalahan dan orang-orang mungkin akan dikuburkan.**Tahun bergabung:** 20

Pintu pertama labirin

Boran lahir di sebuah pabrik di bawah penjara labirin. Dia mempelajari diagram tersebut dari getaran yang melewati dirinya dan melalui telapak kakinya. Pisahkan ruangan kosong dari ruangan penuh meski dengan dinding kokoh. Para penjaga kemudian menggunakannya untuk membuat jalan yang tidak dapat dilewati oleh siapa pun. dan mengatakan bahwa keahliannya menjaga kota tetap aman.

Dia bangga dengan pekerjaan yang cocok untuk setiap sudut pandang. Hingga ia menemukan goresan nama di dinding yang hendak ditutup-tutupi. Penjaga mengatakan itu milik seorang tahanan yang berbahaya. Tapi Boran mendengar resep makanan penutup dibacakan dari

dalam. Pria di balik tembok adalah seorang pembuat manisan yang ditangkap karena menolak mengambil alih toko. Dia mulai lebih mendengarkan suara-suara di penjara dibandingkan penjelasan majikannya.

Boran diam-diam menambahkan ventilasi tambahan ke sel, mengira itu sudah cukup membantu. Suatu hari seorang penjaga menggunakan petanya untuk memblokir jalan keluar saat terjadi kebakaran. Dia menemukan bahwa kebaikan kecil yang tersembunyi di dinding tidak dapat mengimbangi perannya dalam menciptakan keseluruhan kandang. Sehingga mereka berhenti bekerja dan meminta pintu darurat dibuka secara resmi.

Permintaannya mengakibatkan dia dikurung di ruangan rancangannya sendiri. Tawa penjaga itu bergema dari sudut pandangnya yang sudah diperhitungkan dengan sangat baik. Boran hampir menghancurkan setiap tembok karena marah. sebelum merasakan bahwa balok-balok di atas sel-sel lain berbagi beratnya. Melarikan diri dengan cepat mungkin akan mengubur orang yang ingin Anda bantu. Maka dia duduk dan mendengarkan sampai dia bisa membedakan suara pipa, pilar, dan langkah kaki.

Ia menggunakan klaksonnya untuk mengikis posisi balok dan perlahan membuka saluran drainase. Para narapidana membantu mengirimkan kabar tersebut melalui ketukan. Pada tahun kedua puluh, Zhaowen dan Khachin tiba sesuai dengan bukti. Boran mengirimkan diagram dengan titik-titik yang tidak pasti. Tidak ada klaim bahwa pencipta mengetahui segalanya. karena sipir sudah memperluas areanya tanpa memberitahukannya

Saat membantu orang-orang. Mesin tersebut mengeluarkan suara yang sangat keras sehingga kemampuan untuk membaca gigi berlubang menjadi sia-sia. Boran berhenti menggedor tembok meski dilarikan. Kemudian gunakan model dengan pengeboran normal. Khachin membantu menghitung strukturnya. Mereka membuka pintu pertama labirin yang tidak dimaksudkan untuk dimasuki para penjaga. Namun ada ruang bagi mereka yang berada di dalam untuk memilih keluar.

Saat penjara kosong, Boran ditanya apakah dia akan menghancurkan semuanya. Dia meminta untuk menyimpan sebagian sebagai bukti dan membiarkan masyarakat memutuskan sisanya. Dia bertanggung jawab atas pekerjaan yang telah dia lakukan. Buka nama pemesan dan ubah desain setiap saat. Jangan biarkan kesalahan hanya terjadi pada satu pengguna palu atau satu komandan saja.

Ia bergabung dengan Koalisi Arun sebagai pembersih jalan dan inspektur struktural. Palu yang Anda bawa adalah palu biasa yang bisa diperbaiki di desa. Dia merancang kediamannya memiliki setidaknya dua pintu keluar. dan mengajak pengguna untuk memeriksa apakah pintu tersebut sesuai dengan sosoknya atau tidak. Tidak dianggap bahwa orang kecil dan orang besar harus menanggung hal yang sama.

sebelum berangkat Pembuat manisan dari balik dinding membawakan sepotong permen. Boran duduk dan makan di ambang pintu yang baru saja dibangunnya. Tidak ada yang bergegas menutup pintu di belakangnya. Dia tahu bahwa keterampilan yang sama yang membuat orang putus asa kini membantu orang kembali ke rumah. Mulai sekarang, setiap kali sebuah garis ditempatkan pada diagram Dia pertama-tama akan menanyakan siapa yang mengambil garis tersebut. Dan bagaimana cara dia keluar?

ARUN RPG · 44 / 60



Verriska

Verriska · AR-044

Peran: Sembilan Suara Rawa

Tanah kelahiran: Kolam Kabut Bersinar

Senjata: Sembilan leher, taring, dan racun

Kekuatan: Setiap kepala mengenali area yang berbeda dan tubuh memulihkan jaringannya dari kekuatan makanan.

Batasan: Tidak bisa cepat sembuh jika kekurangan makanan. Keputusan tidak boleh membuat orang lain kehilangan haknya.

Tahun bergabung: 20

Satu-satunya nama yang diterima semua orang.

Veriska memiliki sembilan leher yang tidak bangun pada saat bersamaan. Satu kepala menyukai suara katak. Kepala lainnya kesal karena hujan. Kepala kecil di belakang sering melihat hal-hal yang diabaikan orang lain. Penduduk rawa menyebutnya sebagai binatang yang sendirian. Namun di dalam tubuh selalu terjadi perdebatan. Mereka sepakat menggunakan nama bersama Veriska. Karena saya ingin kata-kata yang dapat dijawab oleh setiap orang tanpa menghapus perbedaan mereka.

Ketika mereka masih muda, memiliki banyak mulut berarti bersaing untuk mendapatkan makanan. Kepala terkuat selalu menentukan arah berjalan dan makan terlebih dahulu. Kepala

yang lain mengalah karena takut tubuhnya akan mati kelaparan. Veriska tumbuh lebih besar tetapi koordinasinya menurun. Setiap kali aku terkejut, masing-masing leher menarik ke arah yang berbeda hingga melukai leher lainnya.

Pemburu mulai memikat salah satu kepalanya dengan umpan sehingga seluruh tubuhnya terjebak. Pemimpinnya menyalahkan kepala itu karena tersesat dan memerintahkannya agar tidak terlihat keluar jalur lagi. Aturan itu membuat mereka tidak bisa melihat gawang dari belakang. Kali berikutnya dia terjebak lebih keras dari sebelumnya. Veriska harus menggunakan kekuatan regenerasi jaringannya hingga cadangan makanannya habis. dan menemukan bahwa mengatur suara yang sebelumnya tidak terjawab menjadi senyap tidak membuat suara tersebut lebih aman.

Phannarai mendengar getaran melalui akar rawa dan membawa Malin kepadanya. Mereka tidak hanya memilih mulut yang paling keras. Tapi tunggu sampai setiap kepala merespons bantuan. Veriska terkejut karena orang sekecil itu akan memakan banyak waktu. Pelepasan jaring dilakukan secara perlahan. Karena tubuh tidak bisa pulih tanpa makanan. Ia bukanlah hewan yang dapat tumbuh kembali tanpa harga.

Selama masa pemulihan, Sembilan Kepala mulai membagi pekerjaan dan makanan. Kepala kecil adalah pengamat di belakang. Kepala sensitif terhadap bau racun. Bagian utama menyimak tanpa memaknai setiap keberatan sebagai perebutan kekuasaan. Mereka menggunakan suara pendek bersama-sama sebagai sinyal berhenti. yang bisa keluar dari kepala mana pun

Pada tahun ke-20, seseorang membuang sampah ke kolam dan menuduh Veriska meracuni air. Dia ingin melontarkan racun pada para penuduhnya. Namun dia tahu bahwa melakukan hal itu akan menghancurkan rumahnya sendiri juga. Jadi Sembilan Kepala saling membantu untuk memeriksa setiap area. Kumpulkan lokasi dan waktu pipa dan biarkan Tharakes dan surveyor mengkonfirmasi.

Saat pabrik mencoba mengisi rawa Dia menggunakan tubuhnya untuk menopang tanah guna membantu hewan kecil dan nelayan melarikan diri. Satu kepala terluka, tetapi semua setuju untuk mundur setelah mendapat sinyal. Daripada memaksa tubuh yang terpecah belah untuk menderita kerusakan demi nama baik seseorang. Bukti tersebut menyebabkan pengisian dihentikan dan lahirlah rencana untuk menghidupkan kembali kolam, yang dia ikut selidiki.

Veriska bergabung dengan Koalisi Pengawasan Wilayah Luas dan Perlindungan Laut. Dengan mengatur rute untuk melewati tubuh besar dan menyiapkan makanan sebenarnya. Dia tidak membiarkan siapa pun memutuskan kepala mana yang berlebihan. Penempatan misi harus melewati kesepakatan internal terlebih dahulu. Namun jika Anda siap, Keberagaman perspektif memungkinkan tim melihat ancaman lebih cepat.

sebelum berangkat Nelayan membawa sembilan tandan bunga, bukan satu. Veriska tertawa serempak hingga anak-anak ikut tertawa bersamanya. Kepala utama menerima kelompoknya kemudian untuk pertama kalinya. Satu nama mereka tidak lagi berarti satu suara pun. Ini mengacu pada tubuh di mana setiap suara bersedia berjalan bersama. Dan bersiaplah untuk berhenti ketika ada bagian dari diri Anda yang mengatakan itu menyakitkan.

ARUN RPG · 45 / 60



Kerval

Kerval · AR-045

Peran: Penjaga Tiga Suara

Tanah kelahiran: Gerbang Lantai Bayangan Kota Hantu

Senjata: Tiga pasang taring dan ekor ular.

Kekuatan: Tiga kepala mendeteksi jejak bau, suara, dan energi secara terpisah.

Batasan: Terlalu banyak rangsangan membuat kepala bingung. Sinyal bersama harus disepakati sebelum mengambil tindakan.

Tahun bergabung: 20

Penjaga gerbang yang tahu kata "keluar"

Kerval telah menjaga pintu gelap itu begitu lama sehingga dia lupa bahwa pintu itu pernah ada di luar. Kepala kiri mendengarkan suara Kepala tengah mengendus Kepala kanan melihat tanda kekuatan. Satu-satunya isyarat yang diajarkan pengawas adalah untuk mencegah orang yang lewat agar tidak keluar lagi. Ekor ular digunakan untuk memeriksa tanah di dekat pintu. Setiap bagian tubuh dilatih untuk curiga terhadap gerakan-gerakan menghadap bebas.

Dia tidak membenci orang yang dipenjara. Terkadang saya memindahkan semangkuk air ke mereka. Namun ketika seseorang berjalan menuju pintu, otomatis badannya akan menghalangi. Pengurus memujinya karena jujur. Maka Kerval menggunakan kata itu untuk menggambarkan rasa berat di dadanya setiap kali mendengar orang berteriak harus pulang.

Wanita tua yang diutus dengan nama yang salah menyapa ketiga kepala itu dengan kata-kata yang berbeda untuk menghindari kebingungan. Dia berbicara perlahan, tidak mengulurkan tangannya tanpa disuruh. dan bertanya apakah dia pernah melihat rumput Kerval mengetahui bau sepatu orang. Tapi jangan pernah menginjakkan kaki di sana. Dia berjanji jika dia keluar, dia akan memberitahumu bagaimana rasanya rumput basah setelah hujan.

Saat perintah ganti nama tiba, Pengurus menolak melepaskan wanita tua itu karena takut kehilangan pekerjaannya. Kerval benar-benar mencium bau merek tersebut. Keraguan penjaga itu terdengar. Dan melihat untuk pertama kalinya tenaganya tidak sesuai dengan petunjuk, ketiga indera mengatakan itu berbeda dengan pelajaran latihan. Dia berhenti memblokir sesaat dan langsung dihukum.

Zhaowen dan Netdao yang berusia dua puluh tahun tiba untuk memeriksa file. Kerval mengirimkan sinyal dengan memindahkan mangkuk air, yang dipahami wanita tua itu. Pasangan ini menemukan bahwa ketentuan perintah penahanan melanggar dan mulai melepaskan lencana pintu. Pengasuh membunyikan beberapa bel peringatan sekaligus untuk membingungkan ketiga kepala itu. Kerval bertabrakan satu sama lain, hampir menggigit penyelamat mereka.

Wanita tua itu memanggil namanya satu per satu. Perlahan-lahan, seperti setiap hari, perlahan-lahan ia kembali menata suara, bau, dan pemandangan secara berurutan. sebelum memilih untuk berdiri dan berpaling dari sel. Cegah penjaga masuk dan menyerang orang yang keluar. Memblokir pintu kali ini adalah sebuah pilihan. Ini bukanlah perintah yang dibuat oleh tubuh sebelum pikiran memikirkannya.

Kerval meninggalkan bayangan sejajar dengan orang terakhir. Dia mundur beberapa langkah karena dia tidak terbiasa meninggalkan pintu. Aktivitas di luar ruangan menyebabkan terlalu banyak pendengaran. Tim menyediakan tempat yang tenang dan waktu untuk menyesuaikan diri. Wanita tua itu menuntunnya untuk berdiri di atas rumput asli tanpa menarik talinya atau memaksakan reaksi yang ingin dilihat orang.

Dia bergabung dengan koalisi sebagai inspektur pintu masuk dan keluar. Mencari jejak kekuatan asing dan mengawal kediaman Setiap kamp memiliki sinyal yang sama, yang dipraktikkan oleh ketiga kepala sebelum mulai bekerja. Jika informasinya bertentangan, tim perlu melakukan pengecekan lebih lanjut. Jangan menilai seseorang berbahaya hanya karena satu kepalanya mengaum.

Malam pertama di perkemahan Seorang anak bangun dan pergi ke kamar mandi. Kerval hampir menghentikan kebiasaan lamanya. sebelum bergerak memberi jalan dan mengeluarkan suara pelan memanggil pengasuh untuk membantu. Anak tersebut berjalan kembali tanpa rasa takut. Ia berbaring di rerumputan yang masih basah karena hujan. Pintu belakang terbuka. Dan dunia tidak berakhir karena seseorang diperbolehkan pergi.

ARUN RPG · 46 / 60



Valessa Morven

Valessa Morven · AR-046

Peran: Penguasa Malam

Tanah kelahiran: Rumah Bayangan Bintang Ungu

Senjata: Taring kelelawar dan tirai

Kekuatan: Berubah menjadi kabut gelap dan baca denyut nadi tubuh terdekat Anda.

Batasan: Harus diberi nutrisi yang tepat. Cahaya yang kuat menyebabkan atom pecah.

Tahun bergabung: 20

Kelaparan yang tidak ada haknya untuk memesan

Valessa menerima Morven Manor bersama dengan hutang dan kelaparan. Dia hidup lebih lama dari orang-orang di sekitarnya. Anda harus menerima makanan seiring berjalannya waktu, dan diajari bahwa mereka yang berumur pendek harus menjadi penjaga kenangan keluarga. Dia tumbuh tanpa pernah melihat seorang pekerja menolak permintaan. Oleh karena itu, ada kesalahpahaman bahwa semua orang setuju.

Ketika administrator perpustakaan mengundurkan diri, Valessa menawarkan kenaikan gaji sebelum mengetahui bahwa dia belum mendapat libur malam karena dia lapar. Dia menerimanya setiap saat karena seluruh rumah bergantung padanya untuk mendapatkan uang. Kesopanan majikan tidak membuat pilihan menjadi bebas. Jika kata “tidak” bisa meninggalkan keluarga tanpa tempat tinggal.

Valessa segera menghentikan sistem aslinya. Namun perubahan mendadak itu membuat tubuhnya lemas. Dia hampir kembali memanggil para pekerja karena kebutuhan. Malin yang didatangkan untuk membantu meminta agar perwalian jenazah dipisahkan dari wewenang di rumah. Rencanakan untuk menerima kekuasaan yang sesuai dari mereka yang menyetujui dengan mediator untuk melakukan pemeriksaan. dan temukan sumber alternatif yang aman untuk Anda

Masa belajar Valessa harus melakukan hal-hal yang belum pernah dilakukannya sebelumnya. Artinya, bertanya dan menunggu jawaban. Dia dapat mengubah kontrak kerja agar dia bisa menolak tanpa kehilangan haknya. Membuka ruang bagi orang untuk keluar jika diperlukan. Rumah itu awalnya sepi. Dia patah hati dan tahu bahwa diam adalah harga untuk menghentikan orang-orang yang terikat pada rasa takut. Ini bukanlah rasa tidak berterima kasih pada orang yang telah meninggal.

Pada tahun kedua puluh, jaringan bangsawan meminta untuk menggunakan ruangan di bawah mansion untuk menyimpan mesin cetak pusat. Ia berjanji untuk memulihkan kehormatan dan sumber kekuasaan yang tidak terbatas. Valessa menyadari bahwa kekuatan datang dari mereka yang terpaksa. Jadi dia menolak dan mengirimkan buktinya ke Front Persatuan. Rumah yang pernah melindunginya dari dunia luar telah menjadi tempat yang terbuka untuk diperiksa.

Lawan menyalakan cahaya yang kuat di koridor untuk memblokir transformasi kabut. Valessa terluka dan tidak dapat melarikan diri dari rute yang biasa dia gunakan. Para pekerja yang memilih untuk tetap tinggal membantu memasang tirai dan mengantar penghuninya keluar. Dia biasa mendengarkan denyut nadi untuk mencari orang-orang yang terdampar. Namun jangan menganggap ketakutan siapa pun sebagai hak untuk mendekat tanpa pemberitahuan.

Sebagian perpustakaan rusak. Valessa menangisi jurnal yang hilang. sebelum beralih membantu orang menulis rekaman baru Dia tidak mengklaim bahwa umur panjang membuat kehilangannya lebih dalam daripada yang dialami orang lain. dan menerima bahwa sebuah rumah memiliki nilai dari mereka yang tinggal di sana secara sukarela. Ini bukan tentang berapa tahun keluarga tersebut telah menempatnya.

Dia bergabung dengan Koalisi Arun sebagai advokat pramuka malam dan tempat berlindung. Dengan membuka rekening aset yang digunakan untuk mencegah kekuatan uang diubah menjadi hak memesan anggota Atur sesi perawatan Anda terlebih dahulu dan buat rencana ketika Anda kekurangan energi. Jangan biarkan kelaparan menjadi krisis yang harus dipecahkan oleh siapa pun.

Sebelum berangkat, penjaga perpustakaan tua datang berkunjung sebagai tamu. Dia menolak teh karena dia harus bergegas kembali. Valessa menerima penolakan tersebut tanpa ragu-ragu. dan menemukan bahwa melihat orang keluar rumah dengan nyaman membuat rumah menjadi lebih hangat dibandingkan saat semua orang harus tinggal di sana. Kelaparan masih menjadi

bagian dari dirinya. Namun dia tidak akan pernah lagi diberi kedudukan sebagai penguasa atas kehidupan orang lain.

ARUN RPG · 47 / 60



Renn Ashford

Renn Ashford · AR-047

Peran: Pelancong di bawah bulan

Tanah kelahiran: Komunitas perbatasan musim dingin

Senjata: Cakar dan indera

Kekuatan: Ubah bentuk untuk meningkatkan kekuatan dan pelacakan aroma.

Batasan: Stres membuat kita sulit dikendalikan. tidak jahat Harus istirahat dan mempunyai rencana perawatan bersama

Tahun bergabung: 20

Malam dia kembali dan mengetuk pintu.

Renn adalah pengrajin kulit di komunitas perbatasan musim dingin. Ia menjahit sepatu untuk pejalan kaki jarak jauh dan suka menebak tujuan dari noda tanah. Transformasi tersebut dimulai setelah malam ia pergi membantu masyarakat di hutan energi yang bocor. Indra menjadi lebih sensitif, kekuatan meningkat, dan ketika stres. Tubuhnya akan berubah sebelum dia bisa mempersiapkan diri.

Kecelakaan tersebut menyebabkan Renn menggaruk dan memecahkan pintu rumahnya saat dia mendengar suara sekitar dari para penculiknya. Tidak ada seorang pun di rumah itu yang terluka. Namun dia takut lain kali dia tidak akan beruntung. Jadi dia melarikan diri ke hutan. Tinggalkan surat pendek untuk adikmu yang memberitahunya untuk tidak menindaklanjutinya.

Sendirian membantu menghindari orang. Namun rasa dingin dan kurang tidur membuatnya lebih sulit dikendalikan. Dia menggunakan metode yang membuat hal yang dia takuti lebih mungkin terjadi.

Kakak perempuan itu menurunkan perbekalan di lokasi yang dia tahu telah dia lewati. Jangan mengikutinya ke semak-semak atau memanggilnya dengan suara keras. Dia meninggalkan surat yang mengatakan bahwa dia ingin berbicara ketika dia sudah siap. Renn membacanya beberapa kali sebelum setuju untuk menjawab. Dia tidak ingin diberi tahu bahwa tidak ada yang menakutkan. Dia benar-benar membutuhkan seseorang untuk membantunya merencanakan perubahan.

Malin dan Selvara datang untuk membantu menilai gejala di usia mereka yang kedua puluh. Mereka menyediakan istirahat, makanan, tanda peringatan, dan tempat untuk mundur tanpa digiring. Renn berlatih mengamati suara dan bau yang menimbulkan stres. Berubah wujud bukan berarti dia menjadi jahat. Namun juga bertanggung jawab atas kekuatan ekstra tersebut dan belajar menggunakannya dengan aman.

Saat seorang anak hilang di tengah badai Masyarakat meminta Renn untuk melacak baunya. Ia ingin segera menjawab untuk membuktikan bahwa hal itu patut diterima. Namun pilihlah untuk memberi tahu batasannya terlebih dahulu. Dia harus punya pasangan. Tidak dikejar obor dan harus istirahat jika kebisingan sudah terlalu banyak. Sang kakak ikut menyiapkan tempat menunggu. sedangkan Warin mengambil jalur alternatif

Renn menemukan seorang anak di sebuah gua dengan hewan yang terluka. Bau darah dan tangisan membuat jantungnya berdetak lebih cepat. Dia mundur saat dia berlatih. Saya tidak terburu-buru karena saya takut terlihat lemah. Warin membantu memberi jalan dan Selvara menggendong anak laki-laki itu saat dia membawanya keluar. Kesuksesan datang dari rencana yang menerima gejala. Ini bukan tentang menaklukkannya hanya dengan satu tekad.

Setelah kembali, beberapa masyarakat masih tidak ingin dia dekat dengan anak-anaknya. Renn terluka tetapi tidak memaksakan kepercayaan. Dia ikut serta dalam menetapkan batasan yang menghormati keselamatan dan hak-hak mereka. Kita tidak bisa membiarkan diri kita terkurung hanya karena kekhawatiran yang tidak penting. Bersama-sama kita bergerak maju melalui informasi, pelatihan, dan pengalaman langsung hari demi hari.

Dia bergabung dengan Koalisi Arun sebagai pelacak aroma dan membantu mencari orang hilang. Mereka juga menjahit sepatu untuk perkemahan dan mengirimkan pekerjaannya pulang. Menjadi seorang petarung tidak berarti menjadi seorang perajin kulit. Dia berlatih menggunakan cakarnya untuk memotong tali yang tersangkut dengan tepat. Dan ketahuilah bahwa wujud normal bisa berguna tanpa harus bertransformasi di setiap misi.

Malam sebelum bepergian Renn tiba di rumah larut malam dan berhenti di depan pintu. Dia

meninggalkan tempat ini karena menurutnya cinta berarti menghilang. Kali ini dia mengetuk sinyal setuju. Kakak perempuannya membuka pintu, menyisakan ruang untuknya. Dia melepas sepatu yang telah dia perbaiki dan masuk. Ketakutan masih ada. Tapi sudah ada meja dan rencana untuk dijalani besok.

ARUN RPG · 48 / 60



Akuro

Akuro · AR-048

Peran: Pengangkat sinar merah

Tanah kelahiran: kota penambangan batu api

Senjata: tongkat besi kancing

Kekuatan: Transmisikan kekuatan otot melalui tongkat untuk mengangkat balok atau memecahkan rintangan.

Batasan: Sangat kuat, dapat menghancurkan area sekitar. Harus melatih ketelitian dan mau bekerja perlahan

Tahun bergabung: 20

Setan yang berhenti menakuti anak-anak.

Akuro sudah besar sejak kecil. Kulitnya merah. Dia begitu kuat dan kuat sehingga orang-orang di kota pertambangan suka memanggilnya untuk menangkap anak-anak nakal. Dia ikut tertawa karena tidak ingin membuat orang dewasa kehilangan muka. sampai-sampai percaya bahwa penampilan mereka paling berguna saat menakut-nakuti orang lain

Pemilik tambang mempekerjakannya sebagai penagih utang. Akuro hanya berdiri di depan rumah sambil memegang tongkat besi. Debitur setuju untuk membayar. Dia mengatakan bahwa dia tidak melukai siapa pun dengan tangannya. Oleh karena itu, tidak perlu mengetahui apa yang dijual orang-orang di rumah tersebut setelah mereka pergi. Suatu ketika, seorang gadis

berlari bersembunyi di dalam kompor yang dingin ketika dia melihatnya. Akuro segera menyadari bahwa ketakutan yang dia sebut sebagai pekerjaan masih ada di dalam rumah bahkan setelah dia berjalan melewati pintu.

Ketika dia pergi untuk menagih hutang dari pembuat mainan Dia menemukan mainan kayu yang dia terima saat masih kecil. Teknisi itu melakukannya secara gratis. Akuro meletakkan tongkatnya dan bertanya tentang utangnya. Diketahui bahwa pemilik tambang memotong biaya pengobatan dari kecelakaan yang tidak pernah dia perbaiki. Dia telah membuat orang menerima ketidakadilan tanpa harus melawan.

Akuro berhenti dari pekerjaannya dan mencurigai kota tersebut karena memalsukan perbuatan baik. Dia mulai membantu mengangkat beban dengan gaji normal. Namun kekerasan yang digunakan untuk mengintimidasi seringkali menyebabkan perpecahan. Pembuat mainan menyuruhnya berlatih mengangkat gelas air hingga tidak tumpah. Latihan terlihat terlalu kecil untuk pengguna tongkat. Dia merasa malu selama beberapa hari sebelum mengakui bahwa presisi jauh lebih sulit daripada mengguncang tanah.

Pada tahun kedua puluh, tambang tersebut runtuh setelah pemiliknya memerintahkan pekerjaan tambahan tanpa memperkuat balok. Akuro mendengar bahwa anak yang datang untuk mengantarkan makanan terjebak di dalam. Dia hampir mendobrak pintu masuk dengan kekuatan penuh. Namun Boran merasakan arah struktur tersebut dan memperingatkan bahwa balok utama ada di sana. Akuro berhenti mendengarkan tepat pada waktunya. Padahal tangisan dalam hati membuat hatiku berdebar kencang

Dia menggunakan tongkat estafet sebagai pengungkit pada titik-titik yang ditentukan. Angkat sedikit demi sedikit agar Khachin dapat mendukungnya. Gadis yang sebelumnya bersembunyi di dalam kompor termasuk di antara mereka yang terdampar. Dia sangat takut padanya sehingga dia menolak untuk pergi. Akuro meletakkan tongkatnya agar tidak terlihat. Mundur sejauh yang dimungkinkan oleh kerangka penyangga. dan membiarkan seseorang yang dia kenal memimpin jalannya. Dia tidak menuntut kepercayaan anak itu karena dia membantu.

Setelah diselamatkan, ia bersaksi tentang penagihan utang dan membantu pengembalian aset yang terlacak. Beberapa keluarga tidak menerima bantuannya. Akuro menghormati keputusan itu dan menebus kesalahannya melalui seorang gelandang yang bisa diandalkan. Dia tidak menggunakan sosok besarnya untuk berdiri di depan pintu seseorang dan memohon maaf lagi.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun dan meningkatkan struktur dan pertahanan. Berlatihlah menggunakan kekuatan terendah yang dibutuhkan oleh tugas tersebut. dan tidak menerima misi untuk mengintimidasi masyarakat padahal itu adalah jalan pintas yang menurut sebagian orang di tim lebih mudah. Dia mengajari anggota baru untuk berpisah, membuat musuh berhenti menakut-nakuti seluruh komunitas.

sebelum pergi Pembuat mainan memberinya cangkir kayu yang dia praktikkan untuk diangkat. Akuro mengisinya dengan air dan membawanya perlahan melewati pasar. Gadis itu melihat dari belakang ibunya dan tidak langsung bersembunyi. Dia tidak pergi mencarinya. Hanya mengangguk dan terus berjalan. Sosok yang besar juga menghasilkan bayangan yang lebar. Namun dia belajar bagaimana menggunakan bayangan sebagai tempat berlindung. tanpa memaksa siapa pun untuk berdiri di bawah bayangan mereka

ARUN RPG · 49 / 60



Hayaten

Hayaten · AR-049

Peran: Penjaga arah angin

Tanah kelahiran: Biara Yodmek

Senjata: bulu kipas dan sayap hitam

Kekuatan: Ubah arah dan kecepatan angin di jalur yang terlihat.

Batasan: Tidak dapat menghasilkan udara Area yang tertutup dan lapisan angin yang berlapis-lapis membuat pengendaliannya sulit.

Tahun bergabung: 20

Angin yang kembali menuruni lembah

Hayaten berlatih pelatihan penggemar di Biara Yodmek. Dia memiliki sayap hitam dan kemampuan membaca angin yang membuat guru mempercayainya sebagai penyelidik penting. Setiap hari ia berlatih hingga rambutnya tenang, meski angin sedang kencang. Kemudian dia menatap ke arah para pejalan kaki lembah, bertanya-tanya mengapa mereka tidak berusaha bangkit dari kehidupan yang sulit itu.

Ketika saya menjadi instruktur, Hayaten sangat ketat terhadap siswa yang tidak bisa mengikuti. Dia percaya bahwa kesabaran memajukan semua orang. Hingga seorang murid bernama Zen terjatuh dari tempat latihan karena menahan gejala pusing. Anak tersebut selamat namun mengaku tidak berani meminta istirahat. Karena guru menyebut orang yang mundur hanya

membuang-buang waktu ke kantor. Hayaten teringat kata-kata candaannya. dan ternyata hal itu sungguh berat dalam kehidupan para pendengarnya

Dia meninggalkan biara untuk membantu Zen memulihkan diri di desa. Saya melihat pekerjaan yang dilakukan orang-orang tanpa sayap, termasuk membawa makanan, memperbaiki jalan, dan menjaga orang sakit sepanjang malam. Penduduk desa tidak hidup inferior karena berada di bawah mereka. Mereka mengambil tanggung jawab untuk memberikan waktu kepada orang-orang di puncak gunung untuk berlatih. Hayaten membantu mengangkut barang dan menemukan bahwa kipas cantiknya menyebabkan debu masuk ke dapur orang lain jika dia tidak hati-hati.

Ia mulai mempelajari cara memanfaatkan angin di saluran sempit, memperlambat gaya, dan bertanya kepada pengguna di area tersebut terlebih dahulu. Kekuasaan tidak dapat menciptakan udara dari luar angkasa. Di ruangan yang penuh asap Dia harus membuka saluran pembuangan sebelum meledak. Jika tidak, itu hanya akan menimbulkan bahaya bagi orang di sisi lain. Pelajaran dasar membuat mata pelajaran yang tadinya dianggap tuntas menjadi lebih detail setiap harinya.

Tahun Kedua Puluh, kabut kuat dari celah mengalir ke lembah. Biara memerintahkan pintu masuk ditutup untuk melestarikan kawasan yang masih asli. Hayaten menolak perintah tersebut. Ia kembali membuka tempat peristirahatan dan menyiapkan beberapa bagian ventilasi bersama Suriyapak. Jangan menyapu kabut ke desa-desa tetangga hanya untuk menjaga kebersihan kantor Anda.

Meniup pada berbagai tingkat membuatnya sulit dikendalikan. Sen yang belum sepenuhnya mampu terbang membantu mengirimkan sinyal dari darat. Hayaten harus mendengarkan murid yang dulunya dianggap lemah itu. Untuk mengetahui di mana pekerjaan mereka mempengaruhi orang-orang Ketika angin kembali Dia berhenti pada sinyal tanpa berdebat tentang senioritas. Jadi setiap orang punya waktu untuk bergerak sebelum angin berubah.

Usai kejadian tersebut, pihak kantor menolak mengembalikan jabatan semula kepadanya. Dia sedih karena dia menyukai tempat itu. Namun jangan gunakan cinta untuk memaksa siswa memilih pihak. Hayaten membuka pelatihan di luar biara bagi mereka yang siap belajar. Dengan cara menyesuaikan diri dengan badan dan tidak mengukur nilai dari tinggi badan yang dicapai.

Ia bergabung dengan Front Arun sebagai pengatur udara dan pengawal evakuasi. Kipas bulu itu masih ada di tangannya. Namun dia berlatih mendengarkan dedaunan, suara anak-anak, dan dapur berasap sebelum memutuskan ke arah mana angin harus bertiup. Ditandatangani untuk menjadi guru dasar Keduanya saling memberikan latihan, dan tidak ada yang menjadi bayangan satu sama lain.

Hari dari Hayaten terbang ke atas desa lalu diturunkan untuk mengambil kantong makanan

yang ditinggalkan oleh juru masak. Dia dulu berpikir bahwa turun ke bawah berarti kehilangan tinggi badan. Sekarang saya tahu bahwa kembali ke bawah menunjukkan siapa yang masih menunggu di bawah. Keahliannya akan membawanya ke puncak awan berkali-kali. Namun setiap saat pasti ada jalan kembali menuju masyarakat.

ARUN RPG · 50 / 60



Kawari

Kawari · AR-050

Peran: penjaga secangkir air

Tanah kelahiran: Kepulauan Karang Khlong

Senjata: Tangan dan karapas berselaput

Kekuatan: Baca berat arus dan gunakan gaya untuk membelokkan benda di bawah air.

Batasan: Air dalam baskom di kepala Anda harus bersih dan tidak kering. Daya langsung berkurang ketika air hilang.

Tahun bergabung: 20

Janji seukuran telapak tangan

Kawari tinggal di kanal, pulau karang. Suka bergulat dengan air dan mengumpulkan barang-barang yang dijatuhkan orang. Ia memiliki cangkang keras, tangan berselaput, dan genangan air di kepalanya yang harus dijaga kebersihannya. Orang-orang menceritakan cerita berbeda tentang dia. Beberapa rumah menaruh sayuran di dalamnya. Beberapa rumah memperingatkan anak-anak untuk tidak mendekati kanal. Jadi dia menanggapi ketakutannya dengan membuat lelucon untuk mencocokkan rumor tersebut.

Menarik perahu kecil terlihat lucu dari bawah air. Kawari tidak melihat wajah orang-orang di perahu tersebut hingga suatu hari ada seorang anak terjatuh. Dia membantuku bangun tepat waktu. Namun anak itu tersedak dan takut air dalam waktu lama. Kawari mengambil mainan

yang diambilnya dan meletakkannya di pantai dengan nada meminta maaf. Namun keluarga memahami bahwa itu adalah godaan baru. Oleh karena itu menutup jalan menuju kanal.

Dia marah karena tidak ada yang tahu niat baiknya. Sebelum mencuci wanita mengatakan bahwa niat baru tidak menghapus pengalaman lama. Jika Anda ingin orang tahu bahwa itu aman untuk dimainkan. Anda harus membiarkan mereka memilih untuk bermain. Kawari mulai memasang tanda dan membantu mengumpulkan barang-barang tanpa menangkap perahu apa pun yang tidak memanggilnya. Dia menunggu berbulan-bulan sebelum seseorang berani menjawab.

Kepercayaan dimulai dari tugas-tugas kecil: menemukan benda jatuh, menarik tali yang tersangkut, dan memperingatkan bila air pasang berubah. Dia mengetahui bahwa ukuran telapak tangannya jauh lebih kecil dari keseluruhan saluran. Namun tetap mampu melakukan pekerjaan penting. Jika Anda tidak mencoba membuat semua orang menjadi penonton bakat Anda,

Pada tahun kedua puluh, perusahaan pelabuhan membuang air asin bercampur limbah ke dalam kanal. Air di kepala Kawari sangat menjengkelkan hingga menghilang. Dia harus turun ke darat untuk memberikan kepada pria yang sebelumnya berpura-pura membantunya mengisi ulang air bersih. Kelemahannya membuatnya malu. Namun keluarga dari anak yang terjatuh dari perahu itu sepakat untuk menjatuhkan ember untuk mereka sambil tetap menjaga jarak. Dia menerima bantuan tanpa memperlakukannya sebagai pengampunan penuh.

Saat evakuasi, pintu air macet dan perahu anak-anak tersangkut di bawah jembatan. Kawari membaca arus dan mengetahui bahwa menarik lurus akan menyebabkan perahu terbalik. Dia meminta Longxuan untuk mengurangi arus hanya dalam waktu singkat. sebelum menggunakan kekuatannya untuk membelokkan perahu ke samping. Genangan air di kepalanya hampir kering. Dia memberi isyarat kepada orang-orang untuk mengisi tangki yang telah disiapkan. Jangan memaksakan sampai kamu menjadi orang yang harus membantu.

Perahu keluar dan anak yang tadinya takut dengan kanal tetap menolak masuk ke dalam air. Tapi dialah yang menyerahkan ember itu pada Kawari. Dia mengucapkan terima kasih dan tidak mengundang saya ke pertandingan gulat. Hubungan akan maju selama orang lain siap. Sebaliknya, dia malah dilarikan ke akhir dengan tertawa seolah tidak pernah terjadi apa-apa.

Kawari bergabung dalam unit eksplorasi air dan pemulihan bawah air. Sediakan perlengkapan air bersih untuk tubuh mereka dan ajarkan sinyal penyelamatan jiwa kepada peserta perkemahan. Dia membuat aturan bahwa tidak ada lelucon yang boleh dilakukan di dekat air. Teman dekat pun harus bertanya dulu. Bersikap menyenangkan tidak berarti mengorbankan hak siapa pun untuk mengetahui apa yang akan terjadi pada mereka.

sebelum berangkat Wanita pencuci kain menutup ember dengan kain kecil. Dia menerimanya

dan menundukkan kepalanya agar airnya tidak tumpah. Semua orang menertawakan pilihannya yang hati-hati. Kawari masih kecil dibandingkan sungai. Tapi janjinya adalah ukuran yang sempurna. Artinya, lakukan apa yang Anda katakan akan Anda lakukan. Dan segera berhenti ketika seseorang mengatakan tidak.

ARUN RPG · 51 / 60



Kohari

Kohari · AR-051

Peran: pembawa cahaya rubah

Tanah kelahiran: hutan jalan yang hilang

Senjata: Rubah api dan sembilan ekor

Kekuatan: Menciptakan cahaya penuntun dan pengalihan visual tanpa membakar makhluk.

Batasan: Setiap ekor terikat pada satu jalur. Jalannya terbuka terlalu banyak dan dia tidak dapat mengingat jalan pulang.

Tahun bergabung: 20

Ekor Sembilan Mengingat Kebaikan

Kohari adalah rubah berekor sembilan di hutan Lost Path. Dia berjalan dengan empat kaki dan tidak berbicara bahasa manusia. Namun saya ingat aroma kebaikan dari tangan yang meletakkan makanan lalu menyingkir untuk memberi ruang. Setiap ekornya diikatkan pada jalan setapak di hutan. Dia menggunakan api kecil yang tidak membakar makhluk hidup untuk membawa hewan yang hilang kembali ke sarangnya. dan menggunakan ilusi untuk mengalihkan perhatian pemburu dari tempat bertenggernya

Suatu ketika seorang pemetik tanaman terluka di dekat sebuah lubang. Dia membantu membawanya keluar. Pria itu kembali membawa makanan berkali-kali sehingga dia memercayainya. sebelum membawa masuk penangkap hewan mengikuti lampu Dua ekor

dipasang dengan alat. Kohari lolos, tapi jalan yang mengikatnya rusak. Dia mulai menipu semua orang agar berjalan tanpa membedakan apa yang mereka lakukan.

Ketakutan membuat hutan aman dari predator. Tapi pengumpul ramuan yang perlu masuk terjebak. Kohari mendengar anak-anak batuk sepanjang malam dan tidak dapat mengingat suara binatang kecil yang telah membantu mereka. Dia mendekat, masih curiga. Anak-anak tidak mengejar. Letakkan saja botol airnya dan tunggu. Jadi dia membuka jalan. dan menemukan kepercayaan dalam waktu singkat tanpa harus membuka segala jalan

Amphara datang untuk memeriksa akar yang rusak. Keduanya berkomunikasi melalui gerakan dan tanda energi. Tidak ada seorang pun yang mengaku bisa membaca pikiran satu sama lain dengan tepat setiap saat. Kohari mengajari Anda memberi isyarat saat Anda membutuhkan ruang. dan Amphara menandai jalan yang harus digunakan orang tanpa mengganggu liangnya.

Pada tahun kedua puluh, api dari mesin stamping menyebar ke sepanjang akar-akar tua. Kohari membuka beberapa jalur untuk memimpin orang keluar hingga Ekor Sembilan digunakan pada saat yang bersamaan. Cahayanya tersebar dan dia tidak bisa mengingat jalan kembali ke lubang. Warin melihat rubah yang memimpin semua orang sedang berputar-putar. Jadi dia berhenti mengikuti, bukannya mendesaknya untuk terus berlari.

Tim menutup beberapa jalur dan membuat titik pertemuan dengan aroma yang dikenali Kohari. Dia beristirahat dan hanya menggunakan tiga ekor per putaran. Alat bantu jalan membantu mengarahkan pengikut dari titik pusat. Cahaya penuntunnya adalah agar dia tidak perlu membawa seluruh hutan harapan sekaligus. Saat orang terakhir keluar Dia masih punya satu jalan pulang.

Setelah listrik padam, Kohari mengajak Amphara melihat lubang yang rusak. dan memungkinkan masyarakat membantu menghidupkan kembali kawasan tersebut dengan batas yang jelas. Mereka yang berkhianat dilacak melalui bukti peralatan. Dia tidak menggunakan kemarahannya sebagai alasan untuk mengusir semua pengumpul tanaman keluar dari hutan.

Dia mulai mengikuti Dawn Alliance dalam misi pencarian jalan. dengan kembali ke hutan sesuai musim dan kesiapan Anggota mempelajari isyarat ekornya dan tidak memakai kalung atau menyatakan kepemilikannya. Bekerja sama adalah perilaku yang dia pilih untuk dilanjutkan. Bukanlah kesimpulan bahwa membantu orang sekali saja berarti mereka harus mengabdikan selamanya.

Sebelum perjalanan pertama Seorang anak yang terdampar di hutan meninggalkan botol air yang sama di tempat pertemuan. Kohari berjalan mendekat, mengendus, lalu menyalakan api kecil di samping botol. Cahaya itu bukanlah janji untuk mempercayai semua orang. Tapi itulah jawabannya hari ini. Dia memimpin prosesi sejauh tiga langkah dan kemudian berbalik dan menunggu. Kebaikan yang pernah disakiti masih dikenang. dan sedang mencari cara untuk

tumbuh dengan batasan yang melindunginya

ARUN RPG · 52 / 60



Miyura

Miyura · AR-052

Peran: Orang yang membawa musim dingin

Tanah kelahiran: rumah salju musim dingin

Senjata: Nafas dingin

Kekuatan: Menarik kelembapan ke dalam kepingan salju dan menurunkan suhu secara bertahap.

Batasan: Berada terlalu dekat dengan orang yang masih hidup terlalu lama membuat mereka kedinginan. Anda harus mengontrol jarak dan waktu.

Tahun bergabung: 20

Salju yang belajar menjaga jarak

Miyura tinggal di tempat perlindungan salju di mana para pelancong melihat cahaya di jendela sebelum mereka melihat pemiliknya. Dia suka mendengar cerita dari jalan. Tapi napasnya mendinginkan udara. Para pengunjung tidak bertahan lama. ketika mereka keluar Dia akan berdiri dan melihat jejak kaki sampai salju menutupinya dan kemudian mulai menunggu orang berikutnya lagi.

Kesendiriannya membuatnya tanpa sadar terlalu dekat dengan para tamu. Suatu malam seorang musafir yang sakit meminta untuk menginap. Dia duduk di dekat tempat tidur dengan niat untuk peduli. Namun rasa dingin yang menumpuk membuatnya pingsan. Miyura kaget dan

lari berdiri di salju. Teman-teman pria itu harus menyalakan lebih banyak api untuk menyelamatkannya.

Dia menutup rumah. Mereka mengira cinta mereka hanya menyakiti orang lain. Hingga Eirin datang untuk mengamati cuaca dan menemukan kompor yang benar-benar dingin. Miyura menceritakan keseluruhan ceritanya, mempersiapkan dirinya untuk diusir. Eirin meminta untuk mengukur suhu dan jarak. Kekuatan dingin memiliki kondisi yang bisa dipelajari. Tidak harus menjadi penilaian bahwa dia tidak boleh berada di dekat siapa pun.

Keduanya mencoba membuat ventilasi. Dinding partisi berlubang dan penanda jarak Miyura Belajar menurunkan suhu secara bertahap sesekali. Para tamu dapat memilih area tempat duduk mereka. Dia berbicara dari sisi lain, masih terdengar jelas tawanya. Spasi tidak selalu berarti penolakan. Terkadang bentuknyalah yang membuat keintiman bertahan lebih lama.

Pada tahun kedua puluh, badai salju membawa banyak orang ke rumah. Miyura hampir berlindung untuk menghindari hawa dingin. Tapi Selvara meminta Anda membantu membuat garis kepingan salju untuk menangkis angin luar. Dia bertindak dari jarak yang sesuai. sementara orang-orang di rumah menjaga kehangatan. Kamu tak perlu berusaha menjadi sesuatu yang bukan tubuhmu agar bisa berguna.

Pada malam hari, atap menanggung terlalu banyak beban. Miyura ingin segera mengeluarkan semua kelembapannya. Namun Eirin memperingatkan tentang kekuatan perubahan suhu. Dia perlahan-lahan memindahkan kepingan salju di sepanjang garis perhitungan Khachin. Seseorang di dalam membantu menyadap sinyal ketika mereka menemukan celah. Pemulihan rumah berasal dari presisi yang cukup lambat untuk didengarkan. Ini bukan flu yang paling parah.

Seorang pria yang sakit di bawah perawatannya adalah salah satu tamunya. Miyura meminta maaf dan memberitahu sistem baru. Dia pun memilih duduk jauh. Tapi saya setuju untuk bercerita tentang perjalanan saya dari sana. Dia tidak meminta untuk dipindahkan lebih dekat untuk membuktikan pengampunannya. Jarak yang dia pilih masih memiliki ruang untuk menyampaikan kata-kata.

Dia bergabung dengan Koalisi Arun dalam misi mengumpulkan obat-obatan. pengatur suhu dan membantu jalur salju Ada tempat berlindung sejuk terpisah di mana teman-teman dapat berkunjung dengan aman. Rumah peristirahatan asli diberikan kepada masyarakat untuk membantu merawat dan kembali secara musiman. Miyura tidak harus memilih antara sendirian selamanya atau mengambil risiko menyakiti semua orang agar tidak kesepian.

sebelum pergi Dia menggantung tanda di pintu yang bertuliskan tolong beri tahu aku jika cuaca dingin. Tidak ada kata-kata yang mengajaknya untuk bertahan karena dia perhatian pada pemiliknya. Malam itu, dia duduk agak jauh dari api. Dengarkan teman-teman berbincang di

bawah bintang-bintang. Kehangatan yang sampai padanya tidak menaikkan suhu tubuhnya. Namun hal ini datang dari kesadaran bahwa orang lain bersedia memberikan ruang baginya untuk benar-benar diikutsertakan.

ARUN RPG · 53 / 60



Kazuro

Kazuro · AR-053

Peran: Payung menjaga jalan pulang

Tanah kelahiran: Bengkel dekat Jembatan Arun

Senjata: Rangka payung, kaki kayu, dan alas payung

Kekuatan: Buka payung sebagai tirai untuk menghalangi derasny tetesan air hujan dan membunyikan alarm.

Batasan: Tidak dapat menahan kekuatan yang berat. Rangka kaki hanya memiliki satu sisi sehingga mudah terjatuh.

Tahun bergabung: 20

Item yang dipilih akan menunggu.

Kazuro dulunya adalah seorang payung di bengkel dekat Jembatan Arun. Telah melewati tangan banyak pemilik hingga kain tersebut tidak lagi memiliki warna aslinya. Setelah mengembalikan jembatan yang rusak Pecahan energi menempel di bingkai lamanya dan menyebabkan dia membuka matanya. Dia hanya memiliki satu kaki kayu. Anda tidak bisa melompat jauh. Tapi saya ingat tangan yang biasa merentangkan dirinya dengan cara yang aneh ke tangan orang lain.

Pemilik toko mengira dia adalah mainan yang rusak. Sebelum mengetahuinya dia mampu menjawab pertanyaan dan memilih tempat duduk. Kazuro takut ditinggalkan. Jadi kita terbuka

untuk menerima apapun, meski tubuh kita sedang kesakitan. Dia membiarkan anak-anak bermain kasar. Rela menyaksikan hujan sepanjang malam Dan mengatakan tidak apa-apa sudah menjadi suara otomatis orang-orang yang tidak yakin apa yang berhak mereka inginkan.

Suatu hari kain itu sobek sehingga tidak tahan air lagi. Pemilik toko menempatkannya di belakang meja kasir untuk menunggu perbaikan. Kazuro memahami bahwa ini tidak ada gunanya dan melarikan diri. Dia melompat dan terjatuh beberapa kali di jalan basah. Sebelumnya Phumin bertemu dengannya dan bertanya bagaimana dia bisa membantu. Ia tidak langsung mengangkatnya karena ia melihatnya sebagai sebuah benda.

Saat kembali ke toko Pemiliknya meminta maaf karena tidak menjelaskan. Kazuro bilang dia takut tertinggal meski dia masih bisa berbicara. Mereka sepakat untuk memasang tanda pemberitahuan tentang pekerjaan perbaikan dan sudut pribadi. Dia mulai memilih sendiri warna kain yang akan dia gunakan untuk tambalan itu. Daripada menerima apa yang dianggap pantas oleh orang lain tanpa diminta. Identitasnya perlahan-lahan menjadi jelas melalui keputusan-keputusan kecil.

Pada tahun kedua puluh, hujan deras dari retakan turun di jalan raya. Kabut melemahkan para pelancong. Kazuro menemukan bayangannya menyaringnya sejenak. Tapi tidak bisa menahan kekuatan yang berat. Dia ingin menutupi seluruh kereta untuk membuktikan nilainya. Sebelum bingkai itu mulai berderit dan Aran memintanya berhenti.

Kazuro menawarkan untuk menggunakannya sebagai titik transfer di bawah atap yang ada. Semua orang malah menyiapkan tempat berlindung pendek, sehingga satu payung bisa menutupi seluruh langit. Dia membunyikan alarm ketika jumlah akumulasi mencapai batas. Mintalah orang-orang bergiliran memasuki tempat teduh satu per satu. Kaki satu-satunya harus memiliki alas penyangga, yang dibuat oleh Khachin. Tidak terburu-buru melompat bersama gerobak hingga terjatuh.

Setelah badai, penutup peneduh perlu diperbaiki lagi. Kali ini Kazuro tidak melarikan diri. Dia memberi tahu saya warna yang dia inginkan dan duduk serta menunggu dengan lebih percaya diri. Anak-anak yang biasa bermain kasar datang membantu memotong kain sesuai pilihannya. Kepedulian bukanlah imbalan setelah selesainya pekerjaan yang bermanfaat. Tapi itu adalah sesuatu yang memungkinkan dia untuk keluar dan terus menjalani hidupnya.

Dia bergabung dengan Unit Peringatan dan Perlindungan Kabut Energi. Dengan gerobak kecil untuk jarak jauh. Anggota harus bertanya sebelum menangani dan tidak boleh meninggalkan seseorang untuk mengawasi atas nama mereka tanpa memberitahukan waktunya. Kazuro juga suka membantu mencegah hujan. Namun dia mulai belajar mengatakan bahwa tubuhnya perlu istirahat, tanpa terburu-buru meminta maaf.

sebelum berangkat Pemilik toko membuat label nama untuk digantung untukku. Dia

meminta untuk menulis hanya Kazuro. Tidak perlu mencantumkan kata milik toko. Payung Tua dengan hati-hati melompat turun dari konter dan berbalik untuk melihat ke pintu. Dia punya tempat untuk kembali dan memperbaikinya. Ia memiliki nama yang tidak tergantung pada harga jualnya. Dan berhak memilih siapa yang akan menempatkan diri Anda di atas orang lain di hari hujan.

ARUN RPG · 54 / 60



Asem

Asem · AR-054

Peran: pengirim terakhir

Tanah kelahiran: Asrama bagi mendiang Matahari

Senjata: Tongkat kerajaan bercabang dua dan cincin kehidupan

Kekuatan: Membedakan jejak-jejak kehidupan yang masih melekat pada tubuh dengan pantulan yang telah tiada.

Batasan: Almarhum tidak dapat dikembalikan dan nilai nyawanya tidak dapat dinilai atas nama pemiliknya.

Tahun bergabung: 20

Orang yang memperhatikan jalan yang hidup bersama yang hidup.

Asem mengurus asrama mendiang Matahari. Tugasnya adalah mengembalikan jenazah ke keluarganya dengan nama dan cerita. Dia memiliki kepala seekor hyena dan indra yang dapat memisahkan tanda kehidupan dari pantulan. Orang sering meminta penilaiannya mengenai siapa yang masih harus ditolong, siapa yang harus dibebaskan, dan siapa yang cukup berharga untuk menggunakan sumber daya yang tersisa.

Asem dulu percaya bahwa tugas orang yang berilmu adalah memberikan jawaban yang tegas. Dia menilai satu orang yang terluka kemungkinan besar tidak akan selamat dan merekomendasikan agar perangkat pendukung tersebut dipindahkan ke orang lain. Keluarga

setuju karena mereka pikir mereka melihat masa depan. Meski yang dilihatnya hanya jejak hidupnya yang semakin memudar. Pria itu meninggal Asem tidak tahu apakah ada cara lain yang bisa membantu atau tidak. Namun dia tahu bahwa dia berbicara melampaui apa yang dikatakan oleh penguasa.

Dia mengungkapkan pembatasan dan menangguk tugas penilaian darurat. Masa pengorganisasian almarhum Dia menemukan surat yang ditulis pria itu untuk anaknya. Ini tentang kebun sayur. Itu bukanlah pernyataan yang besar. Asem memahami bahwa nilai kehidupan tidak bergantung pada apa yang dilihatnya dari jejak energi. Dan pemegang tongkat kerajaan tidak berhak menggunakan kepastian palsu untuk memaksakan pilihan sebuah keluarga.

Sebaliknya, dia berlatih dengan seorang dokter. Belajar melaporkan gejala Ekstrak informasi dari instruksi dan jelaskan ketidakpastian dalam bahasa yang dapat dimengerti. Lingkaran kehidupannya membantunya melacak sejauh mana tanda kehidupannya masih terhubung dengan tubuhnya. Namun hukum ini tidak menghidupkan kembali orang mati dan tidak mengukur siapa yang lebih layak hidup dibandingkan orang lain.

Pada tahun kedua puluh, jumlah kendaraan yang mengangkut korban kecelakaan ke asrama lebih banyak dibandingkan jumlah petugas. Asem mendeteksi beberapa bekas kehidupan di dalam tubuh yang tercatat sudah mati. Ia langsung memanggil tim perawatan tanpa menunggu kelengkapan dokumen. Dan ternyata terburu-buru menutup neraca menyebabkan banyak orang tidak diperiksa secara menyeluruh.

Saat membantu, perintah dari eksekutif untuk mengirimkan peralatan pendukung kepada seseorang dengan pangkat lebih tinggi masuk. Asem menggunakan gada bercabang dua untuk memblokir truk pengangkut peralatan dan meminta evaluasi yang sebenarnya. Dia tidak menyatakan secara pasti siapa yang harus diampuni. Namun pertahankan proses yang memberikan peluang berdasarkan kebutuhan dan informasi, bukan status.

Malin dan Sehra datang membantu hingga situasi tenang. Ada yang selamat dan ada yang pergi. Asem mencatat nama semua orang. Periksa semuanya dengan keluarga Dan jangan gunakan bantuan yang berhasil untuk menutupi pertanyaan tentang bagaimana sistem membuat kesalahan. Dia mengusulkan pemisahan ruang pemeriksaan vital dengan penanggung jawab angka kinerja. Agar tidak terburu-buru menyampaikan laporan, menjadi alasan untuk terburu-buru mengambil keputusan hidup.

Ia bergabung dengan Koalisi Arun di Unit Pencarian Orang Hilang dan Triase Darurat. Selalu bekerja dengan penyembuh. Netdao mendengarkan renungannya. Sedangkan dia mengamati jejak-jejak kehidupan yang masih ada. Keduanya menetapkan batasan agar harapan kerabat tidak dijadikan saluran untuk menjual jawaban yang tidak mampu mereka miliki.

sebelum berangkat Asem mengambil benih dari kebun lelaki di peti lama dan mengembalikannya ke keluarga. Putra laki-laki itu memintanya untuk membantunya menanam barisan. Dia melakukannya tanpa membicarakan tentang menebus kesalahan orang mati. Setelah selesai, duduk dan istirahat di samping orang yang masih hidup. Dengarkan bagaimana mereka ingin taman itu tumbuh. Oleh karena itu, tugas penjaga jalan tidak hanya terletak pada akhir hayat. Namun hal ini juga mencakup membantu mereka yang masih bertahan untuk menemukan jalan ke depan.

ARUN RPG · 55 / 60



Haren

Haren · AR-055

Peran: Penjaga Langit

Tanah kelahiran: Observatorium Langit Oasis

Senjata: Tongkat Langit dan Lingkaran Perlindungan

Kekuatan: Perhatikan pergerakan di kejauhan dan bentangkan tirai cahaya untuk memblokir serangan dari atas.

Batasan: Awan tebal dan kabut menghalangi pandangan. Harus mengandalkan informasi dari lapangan

Tahun bergabung: 20

Mata yang turun ke tanah

Haren adalah penjaga Observatorium Langit Oasis. Mata elangnya memungkinkan dia melihat pergerakan kereta wagon beberapa jam sebelum orang lain. Dia bangga telah memperingatkannya tepat waktu. dan suka melihat kota dari tempat tinggi yang semua jalan terlihat tertata rapi. Tidak ada perdebatan atau rasa lelah yang mengganggu gambaran keseluruhan.

Suatu ketika, ia melihat iring-iringan menuju gerbang pada malam hari dengan membawa benda panjang mirip senjata. Jadi dia memerintahkan pos pemeriksaan ditutup dan tembakan peringatan dilepaskan. Konvoi tersebut adalah seorang penjaga yang membawa tiang tenda.

Ada pasien yang kehilangan kesempatan mendapat pengobatan selama menjalani karantina. Haren melihat bentuknya dari jauh. Namun saya tidak tahu maksud dari apa yang saya lihat karena saya tidak pernah bertanya kepada siapa pun di lapangan.

Dia meminta untuk memeriksa rute dan menemukan bahwa tanda-tanda dari menara tidak terbaca di tengah debu tebal. Beberapa desa tidak memiliki peralatan tanggap sama sekali. Yang disebutkan orang yang benar-benar tidak kooperatif adalah orang yang tidak punya cara untuk meninggikan suaranya. Haren mulai berjalan dengan prosesi. Dengarkan permasalahan roda yang tenggelam di pasir dan orang sakit yang menunggu di bawah sinar matahari. sebelum merancang sinyal baru bersama dengan pengguna sebenarnya

Supervisor menganggapnya hanya membuang-buang waktu. Pasalnya, menara tersebut memiliki teknologi yang lebih baik dibandingkan pembawa bendera. Haren mengumpulkan data kesalahan dan menampilkannya. Termasuk laporan Anda sendiri Dia tidak membiarkan kemampuan khusus menjadi alasan untuk mengeluarkan personel darat dari sistem. dan melatih asisten untuk merevisi kesimpulan mereka ketika informasi lebih lanjut tersedia.

Pada tahun kedua puluh, badai pasir menutupi langit saat karavan peralatan melewati kota. Haren kehilangan targetnya dan ditekan untuk menyerang oleh rencana lamanya. Dia membantah menebak-nebak. Turun bekerja dengan unit Asara dan pengemudi gerobak yang mengetahui rute mana yang sebenarnya digunakan dalam badai.

Saat ketapel ditemukan di tebing Dia membentangkan tirai cahaya dengan Staf Langitnya untuk melindungi jalur migrasi. Namun Anda harus menerima sinyal dari darat untuk mengetahui keberadaan orang-orang. Basera menggunakan pengaturan waktu suaranya untuk mengirimkan berita ketika benderanya tidak terlihat. Kekuatan pertahanannya mampu menjangkau orang-orang yang tidak dapat dilihat oleh mata sendiri.

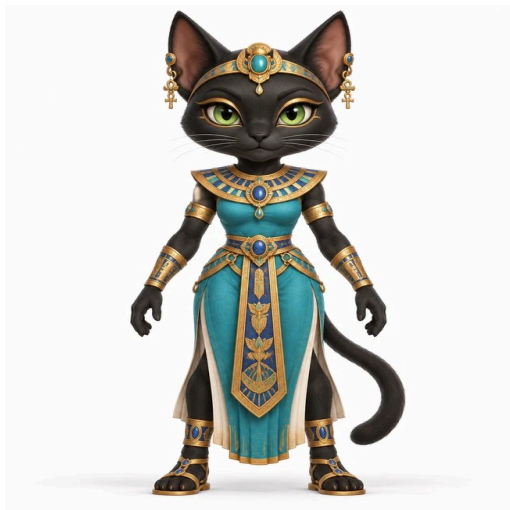
Setelah badai, Haren kembali ke menara untuk memutuskan sistem yang hanya memberikan perintah dari atas. Dia membuka saluran bagi stasiun bumi untuk mengirimkan informasi dan memeriksa kembali. Tinggi badan juga berguna. Namun hal tersebut tidak boleh dipahami sebagai posisi yang selalu mendekati kebenaran.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun dalam pengintaian dan pertahanan melawan serangan dari atas. Setidaknya ada dua sinyal konfirmasi sebelum menggunakan senjata terhadap sasaran yang tidak jelas. Asem membantu mengajarkan pasien informasi yang harus mereka tanyakan saat membuka rute. Haren belajar bahwa kemampuan melihat jauh akan memungkinkan dia bersiap membantu lebih cepat. Tidaklah cepat menilai orang dari jarak jauh.

sebelum berangkat Seorang tabib dari konvoi yang ditahannya membawa bendera yang telah diperbaiki. Haren membukanya dari permukaan tanah dan melihat garis tipis itu begitu indah sehingga hampir tidak terlihat. Ia memperbaikinya bersama pemilik bendera hingga terbaca

jelas. Lalu lepas landas lagi Kali ini setiap kali saya melihat ke langit. Orang-orang di bawah punya cara untuk memberitahunya apa masalahnya.

ARUN RPG · 56 / 60



Basera

Basera · AR-056

Peran: penjaga kebisingan kota

Tanah kelahiran: Area teknisi musik Suriyan

Senjata: Systrum dan perisai singa

Kekuatan: Gunakan ritme suara untuk menyelaraskan tabir pelindung.

Batasan: Kekuasaan berasal dari partisipasi ritmis yang sukarela. Tidak bisa memaksa siapa pun untuk tenang.

Tahun bergabung: 20

Lonceng yang memanggil orang kembali bersama.

Basera dibesarkan di industri musik Suriyan. Dia memiliki wajah kucing, telinga yang cepat, dan suka berbaring dan mendengarkan orang berlatih setiap bagian sampai jalanan penuh dengan suara yang tidak jelas. Ibu mengajarku bahwa kelangsungan suatu lingkungan tidak bergantung pada setiap orang yang memainkan satu lagu. Namun ada satu hal yang perlu diperhatikan: Tidak seorang pun harus diam sepanjang waktu agar terdengar baik di mata orang lain.

Saat menjadi konduktor band kota Basera ingin menciptakan penampilan yang sempurna. Dia mulai menghilangkan pemain lambat. Mengurangi suara mesin yang tidak cocok. Dan gunakan kekuatan sistem untuk mendorong ritme agar semua orang dapat mengikutinya. Gambaran di atas panggung menjadi lebih indah. Namun masyarakat di sekitar lokasi berhenti datang untuk

berlatih dan bermain setelah acara tersebut. Suara yang dulu dia cintai perlahan menghilang tanpa instruksi yang jelas.

Salah satu drummer muda mengatakan dia tidak ingin bermain lagi karena tangannya sakit karena memaksakan ritme. Basera awalnya menjawab bahwa dia harus bersabar untuk kelompoknya. Sebelumnya dia melihat telinga anak itu tertunduk seperti yang dia lakukan ketika orang lain melarangnya mengeluarkan suara. Dia mulai mendengarkan rekaman latihan lama dan menemukan bahwa lagu-lagunya memiliki lebih banyak gangguan. Tapi orang-orang juga lebih banyak tertawa.

Dia membuka pertemuan lingkaran dengan mengizinkan mereka yang keluar untuk kembali dan berbicara. Basera meminta maaf tanpa membuat alasan apapun, mengatakan dia melakukannya demi kualitas. Setiap orang berpartisipasi dalam menentukan sesi latihan, level volume, dan cara memberi sinyal jeda. Kekuatan tirai pelindungnya semakin kuat saat pesertanya membuat pilihan. Itu tidak ditekan untuk menjadi komponen kesempurnaan.

Pada tahun kedua puluh, letusan di oasis menyebabkan kepanikan masyarakat. Eksekutif meminta Basera menenangkan kerumunan dengan sihir. Dia bilang dia tidak bisa memaksakan perasaannya. Dan ketakutan mempunyai alasan yang harus diselesaikan. Dia menggunakan suara pendek untuk mengulangi petunjuk dengan jelas. Aturlah seseorang untuk membawa anak-anak dan mereka yang tidak dapat mendengar dengan jelas. Siap memilih berdasarkan bendera atau sinyal sentuhan, bukan suara.

Haren membentangkan tirai cahaya di atas. Sementara Basera mengoordinasikan ritme untuk membuat perisai di banyak titik menerima kekuatan terus menerus. Dia mendengar seseorang menangis di waktu yang salah dan tidak berusaha menutupinya. Orang masih bisa merasa takut saat bergerak dengan aman. Ketika sistemnya rusak Drummer yang keluar dari band menggunakan ember air untuk melanjutkan ritme. Sistem tidak berhenti karena alatnya rusak.

Setelah eksodus, distrik musik kehilangan banyak toko. Basera tidak langsung menggelar pertunjukan perayaan. Tapi bantu survei siapa yang membutuhkan makanan, peralatan, atau waktu tenang. Jika masyarakat sudah siap, secara bertahap mereka akan membuka lingkaran untuk ikut menggalang dana. Orang yang terkena dampak adalah orang yang memilih cerita untuk diceritakan.

Dia bergabung dengan Dawn Alliance sebagai koordinator tirai keamanan dan sistem peringatan. Rinpaksa membantu membuat sinyal dalam berbagai format. Mereka berdua tahu bahwa musik terkadang bisa menyembuhkan. Namun itu bukanlah perintah untuk membuat orang yang berduka merasa nyaman sesuai dengan waktu pelakunya. Perisai Basera yang berbentuk singa melindungi mereka yang berteriak dan mereka yang ingin tetap diam.

sebelum pergi Dia kembali ke tempat tidur dan mendengarkan lagi suara-suara latihan di

lingkungan sekitar. Kali ini ada perangkat baru yang memainkan peran yang salah. Basera tersenyum dan menunggu sampai para pemain tertawa bersama teman-temannya. Suara bel sistemnya dapat menyatukan orang. Asalkan mereka punya hak untuk mengeluarkan suaranya sendiri. dan pergi untuk beristirahat bila diperlukan tanpa dianggap sebagai penyabot musik.

ARUN RPG · 57 / 60



Sehra

Sehra · AR-057

Peran: Pendukung Surya

Tanah kelahiran: sanatorium gurun

Senjata: Tongkat kerajaan dan cincin kehidupan

Kekuatan: Mengontrol panas untuk mensterilkan, melindungi, dan menghilangkan kontaminan.

Batasan: Panas yang menyelamatkan satu orang mungkin dapat membakar orang lain. Anda harus mengukur dan bersedia membatasi diri.

Tahun bergabung: 20

Api yang rela meredupkan cahayanya.

Sehra memperlakukan orang dengan panas. Kepala singa dan bulunya yang berwarna matahari membuat dia muak memanggilnya Pembawa Pagi. Dia menggunakan tongkat desinfektan. memutuskan aliran listrik yang terkontaminasi dan menghangatkan tubuh dingin gurun di malam hari. Banyaknya keberhasilan yang diraihinya membuatnya mulai berpikir bahwa jika dia berusaha lebih keras lagi, itu akan membantu lebih banyak lagi.

selama epidemi Dia menggunakan panas tinggi pada pasien yang lemah karena dia ingin menghilangkan semua kontaminan. Infeksinya membaik tetapi kulitnya terluka parah. Sehra meredakan efek samping dengan terus bekerja tanpa istirahat. Dan semakin lelah Anda, semakin Anda mengukur jumlah yang salah. Asisten harus memegang tongkat kerajaan untuk

sementara. Dia marah sebelum melihat catatan kerusakan dari tangannya.

Sehra keluar dan duduk di luar ruang perawatan. Pasien terdengar meminta dokter lain. Rasa sakit itu langsung membuatnya ingin membuktikan diri. Namun asistennya mengatakan bahwa orang yang terluka tidak harus menjadi wadah bagi dokter untuk mendapatkan kembali kepercayaan dirinya, jadi dia berhenti dan mempelajari batas tubuh setiap orang. dan membiarkan orang lain memutuskan apakah mereka siap untuk kembali atau tidak

Ketika saya kembali bekerja Dia menggunakan ukuran beserta kekuatannya. Tanyakan tentang gejala selama prosedur dan biarkan pasien berhenti. Sehra tidak berjanji untuk tidak ketinggalan. Namun beri tahu apa yang bisa diuji dan rencanakan jika terjadi efek samping. Perlahan, kepercayaan kembali. Beberapa orang masih memilih dokter lain. Dia membantu menyebarkannya tanpa dianggap tidak sopan.

Pada tahun ke-20, perangkat cetak meledak menyebabkan banyak orang yang terkontaminasi energi masuk ke klinik. Sehra memiliki cara cepat untuk membakar bagian yang terkontaminasi. Tapi itu tidak berhasil untuk semua orang. Asem membantu memeriksa jejak kehidupan. MalinTissue Care dan Eirin mengelola panas yang dilepaskan. Tim membagi metode pengobatan alih-alih menggunakan kekuatan orang-orang terbaik untuk mengatasi semua gejala.

Saat kejadian, api menjalar dari gudang obat. Sehra ingin menerima semua panasnya. Namun tubuh telah mencapai batasnya. Dia memerintahkan penarikan dan meminta Izrak, yang membantu di lapangan, untuk mengambil alih. Sekalipun mereka harus membiarkan beberapa bagian tempat yang mereka rawat mengalami kerusakan. Membantu orang-orang terus berlanjut di tenda tanpa ada yang membakar diri mereka sendiri menjadi bahan bakar ketenaran.

Mantan pasien yang terluka olehnya datang untuk membantu mengatur antrian. Dia mengatakan, dia masih mengalami luka dan ingin itu diperhitungkan dalam laporan. Sehra segera merespons. Saya tidak ingin berbicara tentang hari dimana klinik membantu banyak orang. Dia membuka sistem tindak lanjut setelah perawatan. Agar cerita pasien tidak hilang saat keluar ruangan.

Dia bergabung dengan Aliansi Arun sebagai petugas medis lapangan dan mengendalikan listrik yang terkontaminasi. Serius mengkonfirmasi istirahat tim. Karena dia sudah melihat hasil memuji tabib yang bekerja hingga hancur. Siklus hidupnya adalah perangkat pelacakan dan sinkronisasi. Itu bukan tanda bahwa mereka berhak merenggut nyawa seseorang tanpa mendengarkan pemiliknya.

Sebelum berangkat, asisten mengembalikan tongkat kerajaan yang telah diperbaiki. Sehra memegangnya lebih lembut dari sebelumnya. Nyala api panas di ujung tongkat lebih kecil

namun konstan. Dia dulu berpikir bahwa pagi hari harus menjadi yang paling terang untuk mengatasi malam yang gelap. Sekarang ketahuilah bahwa cahaya yang membuat mata orang tetap terbuka lebih penting daripada cahaya yang membuat semua orang berpaling. Dan dia siap untuk mempelajari level itu lagi dalam setiap kehidupan yang dia jalani.

ARUN RPG · 58 / 60



Zahir Alwar

Zahir Alwar · AR-058

Peran: tidak terkekang

Tanah kelahiran: Pasar Kontrak Oasis

Senjata: Garis asap dan garis-garis cahaya

Kekuatan: Ubah bentuk dan jalin kekuatan menjadi dukungan sementara.

Batasan: Anda tidak dapat menciptakan kehidupan atau memberikan berkah yang tidak terbatas. Janji yang dia terima memiliki kekuatan yang sebenarnya.

Tahun bergabung: 20

Nafas yang tidak bisa diperjualbelikan

Zahir lahir dari kekuatan asap di kawasan oasis. Tidak ada yang tahu persis hari pertama. Namun pemegang kapal yang memenjarakannya mengaku sebagai pemiliknya. Dia bisa mengubah bentuk dan menyatukan kekuatan menjadi dukungan. Orang-orang kemudian terus mengatakan bahwa mereka bisa memberikan segala macam berkah. Ketika hal yang mustahil tidak tercapai. Dia dituduh tidak taat. Sebaliknya, seseorang bersedia memeriksa keyakinannya sendiri tentang dirinya.

Bertahun-tahun di pasar kontrak telah menjadikan Zahir ahli dalam mendengarkan kata-kata. Dia menemukan celah untuk meninggalkan sedikit kebebasan. Dan terkadang permintaan tersebut dipelintir hingga si pemohon mendapat masalah karena marah kepada pemiliknya.

Rasa sakit mereka menjadi alasan untuk menyakiti orang yang mungkin tidak mengetahui sistem dibaliknya.

Seorang anak laki-laki yang suka bermain-main membeli sebuah wadah dari pasar karena mengira itu adalah lampu. Ketika Zahir bertemu dengannya, dia meminta agar ibunya yang sudah meninggal kembali. Dia dengan blak-blakan mengatakan bahwa dia tidak bisa, malah membuat gambar palsu. Anak itu menyesal tetapi tidak menghukumnya. Kemudian, saya bertanya kepadanya apa yang dia ingin saya bantu. Zahir terdiam cukup lama. Sebab dia tidak pernah menyiapkan jawaban atas pertanyaan yang dimilikinya.

Dia meminta untuk berhenti menggunakan kata pemilik. Anak itu membawanya ke Zhaowen untuk membaca kontrak. Ditemukan bahwa banyak dari kata-kata yang mengikat tersebut tidak bersifat konsensus. Namun sebagian di antaranya berasal dari kata-kata yang dijanjikan Zahir sendiri di saat-saat putus asa. Oleh karena itu pelepasannya harus dipisahkan menurut kondisi masing-masing. Ini tidak seperti menghancurkan wadah dan semuanya berakhir indah.

Pada tahun kedua puluh, saudagar itu menangkapnya dengan alasan hutang. Anak tersebut menolak menukar kebebasan Zahir dengan uang yang ditawarkan. Dia sempat melarikan diri melalui lubang asap. Namun memilih untuk kembali dan membantu mereka yang tertangkap di pasar yang sama dengan rencana bersama Nirach. Bukanewartakan bahwa semua keinginan mereka akan terkabul.

Zahir menjalin pancaran energi yang untuk sementara waktu merusak lorong. Setiap kata yang dijanjikan dengan jelas mendefinisikan jarak dan berat. Saat pancaran sinarnya hampir habis, Dia malah mengatakannya terlebih dahulu, memaksa dirinya untuk mempertahankan citra seorang penyihir. Anak-anak membantu memanggil orang untuk berhenti dalam antrean. Meskipun Khachin benar-benar membangun jalan tersebut, dia mengambil alih. Kemampuannya sangat berharga dan tidak terbatas.

Pembukaan kontrak membantu menyelamatkan banyak nyawa. Zahir bersaksi tentang memutarbalikkan permintaannya dan membayar sebanyak yang dia bisa. Dia tidak akan membiarkan para pedagang menggunakan kesalahan itu sebagai alasan untuk kembali ke miliknya. Tanggung jawab dan kebebasan harus hidup berdampingan. Jika tidak, kaum tertindas tidak punya pilihan selain mengulangi kejahatan mereka seumur hidup.

Dia bergabung dengan Koalisi Arun sebagai pembangun dukungan sementara dan inspektur janji. Saya ingin menanyakan setiap rencana apakah rencana tersebut benar-benar dapat dicapai atau hanya terdengar mengesankan. Wadah aslinya menjadi barang yang dia pilih untuk digunakan untuk mengistirahatkan energinya. Bisa dibuka dari dalam dan tidak ada terukir nama orang lain sebagai pemiliknya.

Sebelum berangkat, tukang reparasi bertanya apakah dia akan kembali berkunjung. Zahir tidak

menjawab selamanya atau setiap kali dia menelepon. Dia membuka rencana perjalanan dan memberitahukan waktu dia ingin kembali. Dengan janji akan mengirimkan kabar jika ada perubahan. Anak itu mengangguk puas. Dia baru-baru ini mengetahui bahwa janji yang bersifat universal bisa lebih bermanfaat daripada win-win solution. Dan nafas kehidupan tidak boleh menjadi komoditas yang berhak dibeli oleh setiap orang.

ARUN RPG · 59 / 60



Izrak

Izrak · AR-059

Peran: Pemegang api di telapak tangan

Tanah kelahiran: Cerobong kompor yang terbengkalai

Senjata: Tinju Api dan Badan Tahan Panas

Kekuatan: Mengontrol panas di area kecil dan menyerap api yang menyebar.

Batasan: Menerima kekuatan melebihi batas membuat mustahil untuk mengendalikan tangan Anda. Harus ada jalan keluar yang aman.

Tahun bergabung: 20

Nyala api yang mampu menampung secangkir air

Izrak terbangun di lubang tungku yang ditinggalkan dengan api di bawah permukaannya. Dia tidak tahu untuk apa dia diciptakan. Orang pertama yang ditemukan memerintahkan agar sisa logam tersebut dibakar. Orang berikutnya menawarkan uang untuk membakar pintu itu. Dan ketika dia mendekati rumah untuk meminta air, semua orang berteriak untuk mundur. Dia mengerti bahwa tubuhnya lebih cocok untuk dihancurkan daripada tinggal bersama siapa pun.

Dia mengambil pekerjaan menghancurkan dengan api sampai pemiliknya menyuruhnya membakar sebuah komunitas yang dia klaim telah ditinggalkan. Izrak menemukan mainan di bawah loteng yang mengeluarkan panas. Dia menghentikannya, tapi api yang padam merusak sebuah rumah. Orang-orang di rumah itu melarikan diri tepat waktu dan memandangnya seperti

bencana alam yang bisa berbicara. Rasa bersalah membuatnya kembali ke cerobong kompor dan tidak keluar selama beberapa hari.

Seorang pembuat cangkir panas datang meminta bantuan untuk mengendalikan kompor. Izrak memperingatkan bahwa tangannya dengan mudah menghancurkan benda-benda kecil. Teknisi kemudian memulai dengan memanaskan air dalam wadah tersebut tanpa membuatnya mendidih. Tugas sederhana lebih sulit daripada merobohkan tembok. Dia harus mengenali tingkat panasnya. Tidak hanya ada api dan api.

Dia berlatih sampai dia bisa memegang secangkir air tanpa ujungnya pecah. Teknisi tidak mengatakan bahwa kesalahan lama hilang. Tapi tolong bawa saya menemui korban. Izrak menyebutkan nama majikannya dan melakukan pekerjaan perbaikan dengan cara yang dapat diterima oleh keluarga. Terkadang tugasnya adalah berdiri di samping kompor agar teknisi lain dapat melakukan pekerjaannya. Sebab, para korban belum siap melihat api di dekat rumahnya.

Pada tahun kedua puluh, kebakaran dari gudang obat dekat fasilitas medis. Izrak tiba tepat saat Sehra mencapai kekuatannya. Dia bisa menyerap api. Tapi aku tahu jika aku mengambil terlalu banyak, aku tidak akan bisa mengendalikan tanganku. Akkhraphloeng membantu membangun wadah drainase. Eirin mengatur jalur panas Dan dia hanya menerima bagian-bagian yang dievaluasi bersama oleh tim.

Tangisan orang-orang yang terjebak di dalam ruangan itu membuatnya ingin memaksakan diri menerima semuanya. Izrak mengangkat tangannya untuk melakukannya sebelum melihat cangkir pasien tergeletak di lantai. Ia memikirkan pelajaran bahwa untuk melestarikan hal kecil, seseorang harus mengendalikan kekuatan. Jadi dia membuka kompartemen dingin secukupnya agar Selvara bisa masuk. Jangan gunakan api Anda sendiri untuk menggantikan pekerjaan orang lain hingga meningkatkan bahaya.

Setelah kejadian tersebut, lengannya mengalami retak panas dan sangat perlu istirahat. Tidak ada pujian yang menghilangkan batasan. Keluarga-keluarga yang kehilangan rumah mengirimkan makanan dalam cangkir tahan panas. Dia menerimanya dengan hati-hati dan penuh rasa syukur. Bukan berarti mulai sekarang mereka harus melupakan masa lalu.

Izrak bergabung dengan Aliansi Arun dalam pengendalian kebakaran dan pemanasan kamp. Berlatihlah menggunakan tinju Anda untuk menangkis puing-puing daripada meninju benda apa pun hingga terbakar. Dia dan Sehra memeriksa tingkat panas masing-masing. berhak memerintahkan penanggulangan meskipun pihak lain tidak puas Karena kepercayaan adalah tidak percaya bahwa orang yang kamu cintai tidak akan pernah merindukanmu.

sebelum pergi Pembuat cangkir memberinya cangkir pertama yang berhasil dia panaskan dengan air. Izrak menyimpan tas berjajar itu di dekat tangannya. Tubuhnya masih ada api. Dan beberapa orang masih perlu menjaga jarak. Tapi dia punya gambaran lain tentang dirinya selain

pembakar pintu. Seseorang yang dapat membawakan secangkir air hangat kepada orang yang kedinginan tanpa melukai bibir siapa pun. Dia ingin berlatih untuk melakukan hal itu dengan cukup kuat setiap hari.

ARUN RPG · 60 / 60



Nenek Varinka

Nenek Varinka · AR-060

Peran: Orang yang membuka rumahnya untuk orang-orang terhilang

Tanah kelahiran: Hutan menghilangkan bayangan dari peta.

Senjata: Mortar terbang, alu kayu, dan sapu

Kekuatan: Ketahui jalan pintas antara akar lama dan meramu obat dari akumulasi pengetahuan.

Batasan: Jalan pintas ada musimnya Pengobatan tidak menyembuhkan setiap penyakit dan semuanya harus dibayar dengan kerja nyata.

Tahun bergabung: 20

Rumah yang tidak menanyakan asal usul anak.

Nenek Varinka tidak ingat kapan dia mulai diberi cerita tentang ancaman terhadap anak-anak. Rumahnya bergerak melewati akar-akar tua seiring musim. Mortir terbang membantu membawa barang, alu kayu menumbuk obat-obatan, dan sapu menghapus jejak yang tidak ingin dilacak oleh predator. Saat orang hanya melihat rumah aneh dan seorang wanita tua berwajah galak. Kemudian tambahkan sisanya ke sebuah cerita yang mudah diceritakan.

Dia sangat marah sehingga dia sengaja bertindak sesuai dengan rumor yang beredar. Ajukan pertanyaan sulit kepada mereka yang meminta bantuan. Menyerukan upah tinggi dan mengusir mereka yang menjawab salah Suatu malam dua anak tiba setelah melarikan diri dari pawai

buruh. Nenek menanyakan teka-teki seperti biasa. Anak bungsu tidak bisa menjawab karena gemetar menahan lapar. Dan yang tertua menawarkan untuk bekerja pada yang lebih muda selama sisa hidupnya.

Jawaban itu membuat Nenek melihat bahwa pintu rumahnya mirip dengan pintu tempat anak itu melarikan diri. Dia merebus nasi sebelum menanyakan hal lain. Biarkan mereka berdua tidur. Kemudian jelaskan bahwa bertahan dan membantu bukanlah memberikan hidup Anda kepada siapa pun. Nenek masih memungut gaji untuk barang-barang dan obat-obatan. Karena segala sesuatu memerlukan sumber daya. Namun dengan jelas pisahkan kebutuhan darurat dari perdagangan.

Rumah Bayangan secara bertahap menjadi tempat perlindungan bagi mereka yang terhilang. Nenek tidak menjadi orang yang suka bicara manis. Dia juga mengeluh tentang cangkir yang tidak dicuci dan sepatu yang kotor. Namun mulailah dengan menanyakan nama dan apa yang diinginkan pengunjung. Sebaliknya, gunakan teka-teki untuk menentukan orang mana yang layak mendapat bantuan.

Pengetahuannya tentang kedokteran luas namun terbatas. Ada kalanya obat tidak membantu kondisi anak. Nenek setuju untuk dirujuk ke klinik daripada melanjutkan percobaan karena dia takut kehilangan reputasinya. Anak-anak menghilang dari metode pilihan orang lain. Dia mencatat hasilnya di buku teks tanpa menuliskan nama obat yang salah yang dipilihnya. Pengetahuan ratusan tahun hanya berguna jika Anda mau belajar dari zaman modern.

Pada tahun kedua puluh, para pemburu buronan menyerbu hutan selama pergantian akar. Rumah tidak bisa bergerak melalui setiap ruang sesuka hati. Nenek harus memilih apakah akan menjaga ruangan yang penuh dengan tumbuhan langka. atau menambah ruang bagi orang untuk melarikan diri. Dia memasukkan barang-barang yang diperlukan ke dalam mortir dan membuka ruang penyimpanan untuk para pelancong. Siap dikatakan, jalurnya mungkin macet dan semua orang harus membantu sesuai kemampuannya.

Kohari memandu perubahan cahaya Amphara root check Dan Khachin memperkuat rakyat ketika berat badan bertambah. Nenek Varinka mengaku tidak mengenal hutan dengan baik, jadi dia tidak perlu mendengarkan siapa pun. Rumah itu perlahan-lahan menjauh dari daerah kantong ketika orang-orang di dalamnya bergiliran memegang balok-balok tersebut. Mereka bertahan karena ruang yang dulunya menyimpan rahasia satu orang terbuka untuk pengetahuan banyak kehidupan.

Nenek bergabung dengan Aliansi Arun sebagai penjaga tempat penampungan keliling dan gudang obat-obatan. Rumah tersebut akan berhenti menerima orang ketika kapasitasnya terlampaui dan mengatur akomodasi alternatif. Jangan menjual gambaran bahwa satu tujuan dapat diterima oleh seluruh dunia. Dia membuat inventarisasi tenaga kerja dan persediaan untuk diperiksa semua orang. Adapun dua anak yang tadinya datang, mereka memilih untuk

kembali bersekolah di masyarakat tanpa terikat hutang seumur hidup.

Malam sebelum bepergian dengan pasangan. Nenek menyiapkan meja panjang di depan rumah. Anggota secara bergiliran membawa makanan dari daerahnya. Beberapa orang perlu menggunakan mangkuk besar. Beberapa orang perlu menjaga jarak. Beberapa orang berbicara melalui papan tulis. Dia berjalan berkeliling sambil mengeluh kepada semua orang untuk bergerak sampai mereka memiliki semua ruang. Lalu dia meletakkan mangkuk terakhir untuk dirinya sendiri. Ketika anak itu bertanya apa yang harus dia jawab agar dia bisa masuk ke dalam rumah. Nenek dengan ringan mengetukkan alu ke tanah. "Jawab saja, apakah kamu sudah makan malam ini?" Rumah yang tadinya menjauh dari penduduknya mulai berjalan ke arah mereka. Dan meja itu menjadi gambaran dunia pertama yang ingin dilestarikan oleh Sixty Fighters.

Epilog — Meja dengan spasi

Nenek Varinka berkata bahwa meja sepanjang itu tidak akan muat di pintunya. Semua orang mengambil makanan mereka untuk dimakan di luar.

Sebuah masalah kecil menghantui berkumpulnya enam puluh pejuang, yang dimulai dengan pertengkaran mengenai balok, payung, permukaan lantai, dan tempat mangkuk. Saya duduk di lantai. Orkan memilih area yang jauh dari rantai suara. Miyura memiliki sudut dimana udara dingin tidak melewati orang yang terluka. Veriska menyempatkan diri untuk menyepakati cara meletakkan kesembilan cangkir tersebut agar lehernya tidak kusut.

Tidak ada gambaran seperti tentara yang digunakan Neram dalam pengumumannya. Semua orang terlihat lelah. Banyak orang yang masih mengalami luka. Beberapa orang kembali dan menebus hal-hal lama dan baru saja mengejanya. Di atas meja ada bubur. Makanan ringan dari oven kecil, makanan dari laut, dan cangkir yang dibawa Izrak dengan lebih hati-hati dibandingkan tangannya yang menyala-nyala akan terlihat menakutkan.

Aran sedang membantu mengangkat bangku ketika burung gagak Eivarn tiba. Dia tanpa basa-basi menempel di tepi mangkuk dan menjatuhkan corongnya. Netdao membuka dan membacanya sebelum meneruskannya ke Yanzhen. Di dalamnya ada salinan perintah mesin stempel tengah untuk mulai mengelas gerbang utama dalam tujuh hari.

Kata-kata dalam pengumuman itu sangat rapi. Mereka yang memiliki registrasi pusat akan mendapat perlindungan. Mereka yang menunggu konfirmasi harus berhenti melakukan perjalanan hingga sistem selesai melakukan pemeriksaan. Belum ada tanggal pasti kapan pemeriksaan akan berakhir. Dan tidak ada rencana untuk mengantarkan makanan kepada orang-orang di seberang gerbang yang akan ditutup.

“Jika kita menghancurkan intinya, apakah pintunya terbuka?” tanya Rothgar.

Khachin menyebarkan formulir di antara piring. “Beberapa pintu mungkin terbuka. Beberapa gerbang mungkin runtuh di jalan, kami sedang membantu orang-orang keluar,” jawabnya. “Mesin ini menyimpan jaringan sebenarnya ke sistem registrasi. Menghancurkannya secepat mungkin tidak berarti membantu banyak orang.”

Sasin melihat kode rute pada desain tersebut. Itu kode yang sama dengan dokumen yang tersisa dari malam pencarian adiknya. Dia mengulurkan tangannya sebelum berhenti, semua orang melihatnya, dia tidak perlu menyembunyikan harapannya. Namun tidak perlu membiarkannya mengambil keputusan untuk seluruh meja.

“Ini mungkin ada hubungannya dengan Sin,” katanya. “Saya belum bisa memastikannya. Tolong tuliskan secara terpisah dari alasan memilih paket utama.”

Netdao menulis demikian. Sebuah kalimat sederhana menenangkan makan. Setiap orang menyembunyikan namanya di peta. Ada sebuah rumah yang ingin Anda dapatkan kembali. Ada pelaku kesalahan yang ingin saya temui. Dan ada jawaban yang sudah lama ditunggu-tunggu. Mereka bisa bersatu karena mengungkapkan hal-hal tersebut. Itu bukan karena Anda berpura-pura tidak memilikinya.

Vajrawej bertanya tentang orang-orang di daerah tujuan. Tharakes minta airnya dipotong. Wachiramek dan Longxuan mulai menandai tren yang terus menguat. Haren meminta informasi dari lapangan sebelum menarik garis pertahanan. Sehra mendirikan stasiun medis. Sedangkan Malin menentukan jumlah orang yang benar-benar dapat diurus oleh setiap titik. Tidak seorang pun membiarkan kata "perlu" menjadi izin untuk menjalani hidup di luar kemampuannya.

Asara membagi misinya menjadi tiga bagian, membuka jalur evakuasi, menjaga jaringan penting. dan membawa bukti ke pusat kendali untuk menghentikan kondisi yang tidak adil. Tim pertama harus mampu membuat masyarakat memilih hengkang. Tim kedua membuat kepergiannya bukan tentang meninggalkan rumah untuk mati. Tim terakhir harus kembali dan melapor. Walaupun kamu tidak menemukan jawaban yang kamu inginkan.

"Yang belum siap bisa berganti peran," ujarnya.

Tidak ada yang tertawa Linyi memilih mengirim sinyal ke unit teknisi. Kerval harus menguji suara peringatan sebelum memasuki stasiun. Orkan tidak memasuki rantai padat tanpa ada cara untuk mundur. Jinsu menunjukkan jeda di papan, dan Nenek Varinka mengurangi jumlah orang yang tinggal di rumah saat dia melihat beratnya perbekalan. Setiap kendala membuat rencana menjadi lebih jelas. Itu tidak membuat siapa pun menjadi lebih kecil.

Sementara itu, Lalin melihat cahaya redup di bawah peta. Itu tidak keluar dari tinta. Namun dari silinder berita yang ditempatkan Yanzhen mendeteksi segel komunikasi lama yang tersembunyi di dalamnya. Eivarn tidak sadar bahwa ia mengikuti substansi tersebut. Seseorang di ujung sana dapat mengirimkan suara ke meja.

Neram hanya muncul dalam suara. Tidak ada gambaran besar di atas langit. Tidak ada pengumuman yang mengancam. Dia menanyakan Aran dengan suara seorang pekerja yang kurang tidur.

"Saya tahu Anda memiliki lebih banyak orang," katanya. "Kirimkan nama-namanya. Saya akan menjamin status bagi keenam puluh orang tersebut. Komunitas yang berada di bawah naungan pangeran akan menerima perbekalan. Sementara sisanya kami urus."

Tawaran itu jauh lebih tenang daripada perintah penyerangan. Ini segera membantu orang yang mereka kenal. Dan tak seorang pun di meja itu cukup lelah untuk menolak tanpa berpikir. Aran memandangi tangannya yang masih terasa sakit karena udara dingin. Dia menginginkan suatu hari ketika dia tidak harus menopang pintu, ingin kembali ke toko, memperbaiki jam tangan, dan

percaya bahwa orang lain akan membuat seluruh dunia menjadi baik.

“Apakah sisanya punya nama?” dia bertanya.

Sisi lain terdiam beberapa saat. “Saya tidak bisa menyembuhkan semua orang tanpa memberi peringkat pada mereka.”

“Kami tidak bisa,” jawab Aran. Ia memandang Malin, yang tidak pernah berjanji untuk melampaui kemampuannya. “Tetapi urutannya harus menunjukkan siapa yang membutuhkan bantuan terlebih dahulu. Ini tidak berarti bahwa siapa pun tidak akan berhak menerimanya lagi.”

Neram menghela nafas. Dia mengatakan ketidakpastian sering merenggut istrinya. Sementara yang lain masih berdebat mengenai informasi tersebut. Dia percaya bahwa satu sistem tidak akan membiarkan kejadian malam itu terulang kembali. Aran tidak mengatakan bahwa rasa sakitnya hanyalah masalah kecil. dan tidak akan membiarkannya menggantikan persetujuan seluruh dunia.

“Berikan buktinya,” kata Yanzhen, “Biarkan orang yang namanya terpotong mendapat penggantinya di ruangan itu. Miliki hak untuk memeriksa dan menghentikan mesin. Jika Anda benar-benar ingin menyelamatkan nyawa Anda, kondisi ini seharusnya tidak menjadi musuh Anda.”

Neram tidak menjawab tawaran itu. Dia hanya mengatakan bahwa tujuh hari masih cukup untuk berubah pikiran, dan lampu padam.

Tidak ada yang bersorak untuk menyatakan kemenangan. Mereka hanya menolak adanya cara yang lebih mudah bagi rakyatnya. dan harus bertanggung jawab atas apa yang akan terjadi selanjutnya Aran duduk di depan makanan dingin itu. Tangan Sasin masih berada pada kode rute kakaknya. Malin meminta semua orang untuk makan sebelum melanjutkan rencana mereka. Sebab tubuh yang lapar bisa saja mengambil keputusan yang salah padahal hati berniat baik.

Kazuro melompat dan membuka payungnya untuk menangkap tetesan air hujan di atas buku penyintas. NetdaoBuka halaman berikutnya Tulis daftar peserta misi Kemudian berhenti ketika Anda mencapai baris terakhir halaman.

“Anda harus memulai halaman baru,” katanya.

Nenek Varinka mengambil cangkir lagi dan meletakkannya di ujung meja. “Baiklah, masih ada orang yang datang.”

Jauh dari sana, suara lonceng konvoi pengungsi berbunyi di sepanjang jalan setapak yang sudah tua. Warin bangkit untuk mendengarkan Hiran mengangkat lentera, sementara Vajrawej pergi untuk membersihkan jalan. Meskipun hal-hal besar di dunia masih di atas meja. Tugas

pertama koalisi malam itu adalah melihat apa yang diinginkan orang-orang yang datang.

Aran melihat halaman baru. Tidak ada ramalan. Tidak ada jendela menunggu yang terpilih. Hanya ada cukup ruang untuk menulis lebih banyak nama.

Fajar belum tiba. Namun ketika cahaya pertama datang, akan terlihat lebih dari enam puluh orang berdiri bersama-sama menunggu.

Inti cerita untuk pengembangan lebih lanjut

Pertanyaan utama dari seri ini adalah Bagaimana orang-orang yang dinilai tidak memiliki pendirian oleh sistem dapat melindungi orang lain tanpa menciptakan sistem yang sama? Setiap daerah harus menguji koalisi dengan keputusan nyata. Tidak selalu kata-kata yang tepat membuat segalanya berhasil.

Aran adalah pusat penghubung orang. Bukan yang terbaik dalam segala aspek. Ia cenderung menjadi begitu terbebani sehingga tidak meminta bantuan. Tujuan jangka panjangnya adalah belajar menciptakan organisasi yang tidak harus bergantung padanya untuk mendukung Anda sepanjang waktu. Kemenangan besar seharusnya menjadi hari ketika orang lain memimpin dan dia beristirahat tanpa merasa tersisih.

Sasin adalah kisah tentang pencarian harta karun. Buktinya harus bertambah secara bertahap dan mempunyai dampak nyata terhadap rencana tersebut. Jangan pernah mengkonfirmasi hidup atau mati dengan satu refleksi yang tidak sempurna. Pertemuan di masa depan tidak boleh menghapus kehidupan yang mungkin Sin pilih atau lewati di luar pandangan saudaranya.

Linyu Nirach Silakhram dan tokoh-tokoh yang berbuat salah mempunyai tugas untuk terus kembali mengambil tanggung jawab. Jangan jadikan kematian sebagai jalan pintas untuk memaksa korban memaafkan. Hidup dengan perbaikan jangka panjang dan kesediaan untuk diperiksa memiliki kekuatan yang cukup dalam cerita.

Neram adalah seorang yang berpendirian keras dan berpendirian keras yang benar-benar melakukan kerusakan melalui sistem. Kerugian tersebut menggambarkan dirinya tetapi tidak mengecualikan tanggung jawab. Dia tidak boleh dijatuhkan hanya dalam satu pertarungan dan semua aturan hilang. Tujuan akhir yang besar adalah mempertahankan kekuasaan yang menjadi andalan rakyat. Siap membongkar kondisi yang mengekang dan mengembalikan hak pemeriksaan kepada masyarakat.

Ada tiga lapisan bahaya jangka panjang: kebocoran listrik dan penyebab lingkungan hidup. Kekerasan dari pihak-pihak yang menggunakan sistem demi keuntungan dan kebiasaan dalam koalisi yang mungkin akan berujung pada penilaian atas nama pihak lain. Setiap lapisan harus terlihat melalui pengaturan dan hasil nyata. Jangan gunakan ceramah sebagai pengganti

konflik.

Kondisi kemenangan sektor pusat mesin adalah: Orang-orang melewati gerbang dengan aman. Sistem memiliki banding dan koreksi. Korban mempunyai hak atas masa depan mereka. Dan orang yang bersalah harus menjawab. Kemenangan belum tentu membuat semua orang saling mencintai atau tidak punya rasa takut lagi.

Jalan menuju karakter baru di masa depan masih terbuka. Anggotanya bisa ditambah dari komunitas, profesi, budaya, dan makhluk yang diciptakan seluruhnya tanpa legenda. Karakter baru harus memiliki kebutuhan pribadinya sendiri. Keterampilan yang masih kurang dalam tim Keterbatasan yang mempunyai konsekuensi nyata dan hubungan yang mengubah baik pemilik maupun anggota aslinya

Hubungan yang harus dikembangkan di layar

Aran - Asara: Seseorang yang bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan percaya pada rantai komando. Harus belajar berbagi kekuasaan bersama Adegan konflik harus dimulai dengan bantuan orang yang berbeda. Ini bukan sekadar persaingan memperebutkan posisi.

Sasin — Netdao — Yanzhen: Harapan, kenangan, dan bukti. Ketiga pihak harus saling memeriksa tanpa mengurangi rasa sakit para pencari. Adegan tanpa petunjuk baru masih bisa bermakna jika menunjukkan kepedulian terhadap mereka yang menunggu.

Linyu — Tharakes — Phannarai — Amphara: Cerita tentang air, hutan, dan tanggung jawab mereka yang terlibat dalam perusakan hutan. Setiap orang melihat waktu secara berbeda: kehidupan masyarakat, musim tanam, dan kenangan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, setiap permasalahan tidak boleh diselesaikan dengan kata “alam selalu baik”.

Malin — Asem — Sehra — Selvara: Tim penyembuhan memiliki kekuatan untuk menghentikan rencana pertempuran bila diperlukan. Ketidaksepakatan mengenai peringkat pasien harus mencakup data dan hasil aktual setelah pengambilan keputusan. Bukan menjadikan penyembuh hanya sekedar seseorang yang memperbaiki tubuh protagonis untuk kembali bertarung.

Eirin — Wachiramek — Longxuan — Izrak: Penyelenggara panas, hujan, air, dan api. Tidak ada yang bisa menyeimbangkannya sendirian. Dalam adegan kekuatan besar, rute keluar dan penerima akhir juga harus dilihat.

Nirach — Kalinee — Zhaowen: Menghentikan pelaku kekerasan berbeda dengan menghukum seseorang berdasarkan emosinya. Tim ini menguji batas antara bukti, urgensi, dan hak korban. Biarkan mereka melihat sesuatu secara berbeda tanpa menjadikan yang satu bodoh demi kepentingan yang lain.

Hiran — Wenkai — Linyi: Ketangkasan dasar dan selera humor. Hiran menggunakan lelucon untuk menghindari rasa sakit. Wenkai menggunakan lelucon untuk menantang otoritas. Linyi ingin orang-orang mendengarkan pemikiran mereka. Kegembiraan harus datang dari kepribadian dan situasi. Tidak mengolok-olok tubuh atau keyakinan Anda.

Rinpaksa — Liyao — Basera: Suara, gambar, dan ritme memiliki kekuatan politik. Mereka harus memilih apakah akan membantu masyarakat berkomunikasi atau memproyeksikan citra mereka yang berkuasa. Seni tidak boleh direduksi menjadi mengelabui musuh ke dalam adegan pertempuran.

Khachin — Boran — Phumin — Akuro: Keterampilan hebat, keterampilan rakyat. Pemahaman kerangka dan kekuatannya harus tepat. Hal ini membuat pembangunan dan pembongkaran menjadi serangkaian pertarungan. Pekerjaan perbaikan setelah perang harus dilihat dan dihitung biayanya.

Tharan — Rothgar — Hayaten: Ketiganya biasanya mengasosiasikan nilai dengan superioritas. Pelatihan di mana seseorang berserah diri, beristirahat, dan mendengarkan siswanya menciptakan perkembangan yang tidak memerlukan peningkatan ukuran setiap bidang kekuasaan.

Lalin — Jinsu — Serathia — Renn — Miyura: Transformasi dan keterbatasan yang berbeda. Jangan menyatukan semuanya menjadi satu kutukan atau menjadikan kembali ke tubuh asli Anda sebagai satu-satunya jawaban menuju kebahagiaan. Setiap orang harus mempunyai hak untuk memilih strategi perawatannya sendiri.

Im — Orkan — Veriska — Kerval — Kohari: Kebutuhan, makanan, ruang, dan bahasa rekan satu tim Anda berbeda. Biarkan komunikasi menjadi tidak pasti dan pembelajaran menjadi nyata. Jangan sampai satu orang selalu mengaku berbicara seumur hidup.

Valessa — Zahir — Nirawej — Kazuro : Tema kekuasaan, persetujuan, dan nilai yang terkait dengan utilitas. Penolakan yang aman adalah peristiwa yang mengubah hidup yang dapat diceritakan dalam adegan kecil namun kuat.

Vajrawej — Suriyapak — Shenglong — Akkanira — Haren: Penjaga area yang berbeda harus memeriksa apakah mereka melindungi orang atau melindungi perintah. Biarkan kesetiaan terhadap tanah air Anda dipadukan dengan keberanian untuk tidak menaati kekuasaan yang merugikan tanah air Anda.

Welin — Kawari — Eivarn — Sirawet — Nenek Varinka: Kelaparan, permainan, kepastian, kendali, dan pengetahuan lama semuanya berguna saat mengetahui batasan. Kelompok karakter ini berfungsi sebagai pengingat bahwa niat baik tidak membatalkan konsekuensi tindakan. Dan menerima batasan tidak membuat kekuasaan kehilangan keanggunannya.

Panduan Anime — Musim pertama, 12 episode.

Episode 1 • Jam yang Berhenti — Dibuka dengan langit malam yang hilang dari pandangan Aran muda. Dipotong menjadi penjaga gerbang di tahun kedelapan belas. Itu berakhir ketika gadis itu meletakkan arlojinya dan meminta izin lewat. Biarkan penonton melihat bahwa pilihan hari ini mencerminkan masa lalu tanpa menceritakan setiap rahasianya.

Episode 2 • Orang-orang di Sisi Lain Gerbang — Ikuti Linyu, Warin, dan Malin dalam perjalanan ke pos pemeriksaan. Lihat alasan mengapa setiap orang bersedia mengambil risiko. Hal ini diakhiri dengan perintah untuk menutup jembatan ketika ketinggian air menjadi tidak normal.

Episode 3 • Sembilan Orang Berbalik — Sasin membiarkan mobil yang tidak mengerti apa-apa lewat. Nirach memasuki ruang puisi. Asara memutuskan untuk memblokir pesanan tersebut. Penentuan waktu penyelamatan harus membuat penonton memahami ruang dan tugas setiap orang.

Episode 4 • Sebelum Lonceng Terakhir — Eirin dan Tharan mengatur penyaluran energi mereka. Netdao mendengarkan refleksi tanpa paksaan. Sepuluh orang berhasil membantu orang-orang, tetapi ada kerugian yang nyata. Akhiri dengan memulai buku penyintas.

Bagian 5 • Hutang Non-Angka — Beristirahatlah dari pertempuran untuk menghadapi akibatnya. Linyu mengaku tentang air Nirach membuka masa lalu Malin mengatur sistem perawatan. Biarkan tanggung jawab menjadi kekuatan pendorong masalah ini. Ini bukanlah perpisahan yang bisa dihapuskan.

Episode 6 • Suara dari Lantai Bawah — Dokumen Sasin yang Menghubungkan ke Gerbang Sila dan Labirin Bertemu Vajrawej dan efek dari pintu yang tertutup. Ini membuka pertanyaan apakah mendobrak pintu saja sudah cukup.

Episode 7 • Air Tanpa Pemilik — Sub-tim bertemu Tharakes. Linyu harus bekerja sama dengan mereka yang punya alasan untuk tidak mempercayai manusia. Lihat pengaruh tenaga terhadap orang-orang di tempat tujuan dan pertolongan yang tidak dapat diselesaikan dalam satu hari.

Episode 8 • Sepuluh Suara dalam Satu Ruangan — Silakhram menghadapi kenyataan kota bawah. Intinya adalah mereka yang berkuasa membiarkan dirinya diperiksa. Bukan sekadar menunjukkan kekuatan banyak wajah. Akhiri dengan informasi kontrak kontrol pintu.

Episode 9 • Orang yang Membayangi Masih Ingat — Misi menyelamatkan Lalin dan mengungkap informasi yang terhapus. Zhao dapat ditambahkan sebagai pemancar yang belum ada di tim. Jika diatur sebelum tahun keikutsertaan sebenarnya. Tidak boleh mengubah status di timeline.

Episode 10 • Kota di mana nama kita tidak dapat terbaca — kontras bentuk dan registernya

sangat nyata. Tim memiliki jalan pintas dengan persetujuan tetapi harus meninggalkan beberapa orang. Ada perbedaan pendapat yang harus diterima.

Episode 11 • Kesepakatan Putih — Membuka Neram sebagai seseorang yang telah membantu orang dan mereka yang dirugikan melalui sistem. Dia menawarkan keamanan kepada anggotanya dengan harga yang harus dibayar oleh orang lain. Pada saat yang sama, kode perutean yang terkait dengan aset ditemukan.

Episode 12 • Halaman baru dalam buku ini — Koalisi memilih untuk membuka data dan menyiapkan jaringan untuk membantu masyarakat. Pertarungan menyelesaikan tujuan spesifik musim, seperti mengamankan gerbang komunitas. Namun proyek pusat tersebut belum selesai. Gambar penutup adalah halaman buku catatan dengan sisa spasi untuk nama baru.

Struktur ini adalah proposal bercerita. Ini bukan naskah yang berhasil difilmkan. Musim pertama harus mempertahankan sepuluh anggota asli sebagai inti dan memilih beberapa anggota baru sebagai titik penghubung. Asal lainnya menggunakan episode khusus atau musim berikutnya. Agar tidak memadati penonton dengan enam puluh nama dan tidak sempat menjalin ikatan.

Musim depan dan aturan modifikasi

Musim 2 • Jalur Terputus — Memperluas Jaringan Sembilan Belas Tahun melalui hutan, saluran air, teater, dan kota kerajinan, membiarkan setiap misi mengubah cara kerja Aliansi sebenarnya. Ini diakhiri dengan bukti bahwa mesin las tengah mempunyai masalah yang tampaknya terpisah.

Musim 3 • Daftar Tak Terlihat — Memasuki tahun kedua puluh melalui kota hantu, musim dingin, lautan, dan oasis, menambahkan anggota ke sub-tim. Tidak mengizinkan semua orang untuk berpartisipasi dalam setiap pertempuran itu berakhir dengan tabel Rumah Pindah Bayangan dan usulan Neram setelah epilog.

Musim 4 • Tujuh Hari Sebelum Fajar — Tiga misi bekerja sama: mengevakuasi orang-orang, mengamankan jaringan listrik, dan menghentikan kondisi kontrol Keberhasilan setiap tim membutuhkan bantuan tim lain dan ada kerugian yang tidak dapat diperbaiki dengan mudah. Episode terakhir mengungkap pemulihan masyarakat dan kebenaran tentang orang hilang. Jawaban Sin ditentukan dalam versi naskah utama sebelum produksi musim ini dimulai.

Pertahankan rasio aspek karakter sesuai petunjuk permainan. Kepalanya kira-kira sepertiga tingginya. Namun tidak semua orang memiliki struktur tubuh yang sama. Hewan berkaki empat, hewan berkepala banyak, benda terapung, dan manusia yang menggunakan alat bantu harus mempunyai pusat gravitasi, posisi istirahat, dan cara memegang atau tidak memegang senjata yang sesuai.

Kekuatan baru harus memiliki gambar sebelum digunakan, gambar hasil saat menggunakannya, dan hasil berkelanjutan setelah digunakan. Pemulihannya tidak sembuh karena perubahan pemandangan. Mampu merasakan jejak tidak sama dengan membaca pikiran. Dan ilusi tidak boleh menjadi objek nyata hanya karena pemandangan yang menuntutnya.

Jangan gunakan keyakinan Anda sebagai lucunya atau sebagai penjelasan atas sifat jahat pada dasarnya. Saat menggunakan pakaian berpola atau senjata referensi Mintalah tim fotografi memeriksa asal dan mencatat bagian-bagian yang baru diedit secara terpisah sebelum produksi. Nama-nama dalam cerita dan kepribadian tokoh harus memandu narasi.

Setiap episode harus memiliki kebutuhan nyata, hambatan, pilihan yang ada harganya. dan hasil yang mengubah hubungan Pidato penting harus muncul setelah tindakan pendukung. Jangan gunakan banyak tanda kutip untuk mengatur suasana. Berdiam diri, makan, memperbaiki senjata, dan menunggu seseorang selesai bicara bisa menjadi puncak emosi.

Simpanlah buku kesinambungan untuk setiap orang: nama dan ejaan, tahun-tahun bergabung, keterbatasan, luka yang masih ada. Mereka yang harus kembali dan bertemu serta informasi yang sudah dia ketahui Apa yang pembaca ketahui dari cerita asal tidak berarti bahwa setiap anggota tim mengetahui jumlah yang sama.

Catat versi dan asal

ARUN RPG: Saat Dunia Masih Memanggil Nama Kita — Bab Pertama dari 60 Pejuang • Story Universe Edisi 1.0 • Dirilis Oktober 2026

Informasi nama karir asli dan gambar karakter 1–10 lihat halaman Karakter di situs ARUN RPG: <https://arunrpg.com/th/characters> Gambar konsep 11–60 dan cover art berasal dari serangkaian gambar yang dihasilkan dalam percakapan ini.

Nama orang, sejarah, cerita umum, kekuatan di dunia cerita Dan panduan anime dalam volume ini adalah karya orisinal kreatif baru untuk pertimbangan pengembangan pemilik proyek. Gambar konseptual dimaksudkan untuk menentukan arah awal. Beberapa detail pada gambar mungkin berbeda dari senjata atau kegunaan yang ditentukan dalam cerita. Gunakan informasi karakter dalam buku sebagai dasar untuk versi cerita ini.

Game dan proyek: ARUN RPG • Situs web: <https://arunrpg.com> • Kredit pengembang ditampilkan di situs web: Khun Moo dan tim Jonnonnoi di bawah HUAMHUB AI

File sumber yang menyertainya disusun menjadi beberapa bab tersendiri. Lengkap dengan informasi karakter terstruktur dan tabel pencocokan gambar. Agar mudah memilih konten untuk menyesuaikan halaman situs web atau melakukan adaptasi, Anda masih dapat menyimpan

PDF ini sebagai versi bacaan berkelanjutan.