

**PENGARUH PENGETAHUAN *EQUIPMENTS* OLEH  
WIZARD DALAM KEGIATAN DUEL**



Disusun Oleh:

**Melvin Goldstein (@MelvinGoldNG)**

**A6135**

**JURUSAN WIZARD  
DURMSTRANG INSTITUTE AND PERSONA RP**

**2016**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan anugrah, karunia dan kasih-Nya hingga terselesainya karya ilmiah tentang “Pengaruh Pengetahuan *Equipments* Oleh Wizard dalam Kegiatan Duel” ini sebagai tugas akhir syarat kelulusan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan karya ilmiah ini, penulis tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materiil hingga terselesaikannya karya ilmiah ini. Pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada :

1. Erald Deneuve Coil Sensei selaku Kepala Sekolah DSP.
2. Saga Sensei selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran, kritik, dan perhatian serta dengan penuh kesabaran mendampingi dan memberi bimbingan dari awal penyusunan hingga terselesaikannya karya ilmiah ini.
3. Proff Aikawa dan Proff Graciana yang telah menjadi narasumber dalam penulisan karya ilmiah ini.
4. Proffesor yang selama ini tiada lelah mengajarkanku tentang banyak hal.
5. Sahabatku Vallgero, Vannesa, Dean, Vio, Lea Senpai yang telah memberikan semangat untuk mengerjakan tugas akhir ini.
6. Teman-temanku yang selalu bersamaku menikmati setiap waktu selama belajar di Durmstrang Institute And Persona RP.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan, terima kasih telah membantu sampai terselesaikannya tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ilmiah ini masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun penyajiannya. Untuk itu, segala saran dan kritik yang membangun semoga dapat berguna untuk perbaikan karya selanjutnya. Penulis berharap semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pembaca serta bagi teman-teman yang masih menyelesaikan studi di Durmstrang Institute And Persona RP serta karya ilmiah ini semoga bisa menjadi awal kesuksesan bagi penulis pada langkah selanjutnya. Amin..

11 Desember 2016

Melvin Goldstein  
( A6135 )

## DAFTAR ISI

|   |     |   |
|---|-----|---|
| Halaman Judul .....                     | i   |   |
| Kata Pengantar .....                    | ii  |   |
| Daftar Isi .....                        | iii |   |
| <br>                                    |     |   |
| BAB I PENDAHULUAN                       |     |   |
| A Latar Belakang Masalah .....          | 1   |   |
| B Batasan Masalah .....                 | 1   |   |
| C Rumusan Masalah .....                 | 2   |   |
| D Tujuan Penelitian .....               | 2   |   |
| <br>                                    |     |   |
| BAB II PEMBAHASAN .....                 |     | 3 |
| A Landasan Teori .....                  | 3   |   |
| B Hipotesis Penelitian .....            | 4   |   |
| C Metode Penelitian .....               | 4   |   |
| D Hasil dan Pembahasan Penelitian ..... | 5   |   |
| <br>                                    |     |   |
| BAB III PENUTUP .....                   |     | 7 |
| A. Kesimpulan .....                     | 7   |   |
| B. Saran .....                          | 7   |   |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Durmstrang Institute-Persona RP adalah sekolah para roleplayer, disini para RP menjadi murid akademi, dimana kalian bisa mengikuti kelas, bertemu teman baru, seperti kegiatan sekolah pada umumnya. Akan ada event, plot cerita dan hal menarik lainnya, seperti battle dan duel.

Selama satu minggu pertama setelah SKC murid baru mengikuti semua kelas yang ada dalam jadwal DSP. Setelah satu minggu dan melaporkan pilihan jurusan kepada prefek/vice-prefect asrama, selanjutnya sudah dapat mengikuti pelajaran dan kegiatan sesuai jurusan yang dipilih.

Setelah selesai memilih jurusan maka sudah dapat melakukan kegiatan yang ada di DSP. Salah satunya yaitu duel. Murid baru akan mendapatkan pengetahuan awal tentang duel dari club duel. Kemudian murid baru sudah bisa berduel dengan para senpainya atau teman seangkatannya yang sama jurusannya.

Duel di DSP menggunakan *turn-based system*. Artinya, tiap peserta akan memperoleh giliran (*turn*) untuk menyerang, bertahan, atau menggunakan item secara bergantian. Saat melakukan duel para wizard dapat berduel secara polos (tanpa *equipment*) atau dapat juga dengan menggunakan *equipment*. *Equipment* terdiri dari aksesoris dan juga armor. *Equipment* merupakan alat atau perkakas yang dapat menambah atk dan def saat berduel. Namun tidak hanya atk dan def saja namun juga ada efek lainnya. Cara mendapatkan equip cukup mudah yaitu hanya dengan membelinya di toko @wizjunes\_ .

Cara menggunakannya pun juga mudah yaitu dengan cara mencantumkan rincian *equipment* yang digunakan untuk berduel termasuk berapa atknya, defnya dan lainnya. Selain dapat digunakan saat duel *equipment* juga dapat digunakan saat sedang explore. Penggunaan *equipment* cukup berpengaruh selain digunakan untuk berduel apabila ingin melawan dari beda jurusan seperti P-user atau Exorcis maka harus punya *equipment* juga. Maka dari itu seorang wizard harus mempunyai *equipment*. *Equipment* dari setiap jurusan dapat dikatakan berbeda seperti dalam jurusan Exorcist sword Knight dapat dikatakan bahwa itu termasuk kedalam *equipment* lalu *camobs* Aria meski terlihat seperti *equipment* namun bukan termasuk kedalam *equipment*.

Begitu juga di wizard yang dijual di @wizjunes\_ memang banyak seperti card (Regen Card) namun itu tidak termasuk kedalam *equipment*.

Jika dilihat lagi kebanyakan dari murid wizard saat berduel lebih suka menggunakan *equipment*. Entah *equipment* yang memiliki akt besar atau def yang besar. Namun apakah wizard sudah mengerti apa itu *equipment* dan apa saja efek yang ada di *equipment*?? Hal ini lah yang membuat penulis melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pengetahuan *Equipments* Oleh Wizard dalam Kegiatan Duel”.

## **B. Batasan Masalah**

Penulis membatasi penelitian ini pada murid jurusan Wizard yang berstatus aktif di Durmstrang Institute And Persona RP.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa efek dari *equipment* yang diketahui oleh murid wizard di DSP?
2. Apakah efek *equipment* berpengaruh terhadap duel?
3. Apakah penggunaan *equipment* berpengaruh dalam melakukan duel?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, karya tulis ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Memberikan informasi tentang efek yang terdapat dalam *equipment*.
2. Mengetahui efek dari *equipment* terhadap duel.
3. Mengetahui faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *equipment* untuk duel.

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Landasan Teori

##### 1. DUEL

Duel di DSP menggunakan *turn-based system*. Artinya, tiap peserta akan memperoleh giliran (*turn*) untuk menyerang, bertahan, atau menggunakan item secara bergantian. Duel hanya dapat dilakukan oleh pengambil jurusan Wizard (di jurusan Persona-User dan Exorcist dinamakan *battle*).

Menurut Profesor Aikawa sebagai pengajar mata pelajaran *Charm*, duel adalah

“Kegiatan dua penyihir atau lebih yang saling meluncurkan mantra menggunakan *wand* tanpa ada kontak fisik secara langsung. Bisa dilakukan di mana pun, umumnya di arena tertutup saat latihan atau peperangan langsung”.

Duel di DSP, menurut beliau, adalah kegiatan dua orang Wizard yang saling beradu mantra secara bergantian dengan memerhatikan strategi, ketentuan, hingga terdapat salah satu yang *faints* (kalah).

Ada beberapa istilah dalam duel :

##### - **HP**

*Health Point* (HP) adalah angka yang menunjukkan status 'kesehatan' dari duelist. Duelist yang HP-nya mencapai 0, dialah yang kalah. HP ini ibarat nyawa.

##### - **MP**

*Magic Point* (MP) adalah angka yang menunjukkan status 'energi' dari duelist. Duelist yg MP-nya mencapai 0 tidak akan bisa menyerang lawan dengan mantra karena kehabisan energi. Dalam duel di DSP, MP akan bertambah +2 setiap *turn* berkelipatan 3 (turn ke-3, ke-6, ke-9, dst.)

##### - **EXP**

*Experience Point* (EXP) adalah poin yang didapatkan sebagai hasil dari duel. EXP dikumpulkan hingga mencapai jumlah tertentu untuk meningkatkan PLv (*Player Level*).

##### - **PLv**

*Player Level* (PLv) adalah tingkatan duelist yang bisa naik seiring bertambahnya EXP. PLv mempengaruhi jumlah HP/MP dan kekuatan serangan.

##### - **Spell**

*Spell* adalah mantra yang dilancarkan untuk menyerang, bertahan, maupun menyembuhkan HP (*healing*). Banyaknya *spell* yang bisa digunakan tergantung pada tingkatan akademik (*grade*). Makin tinggi *grade*, makin banyak *spell* yg bisa dikuasai. Selain *spells list* dasar, ada juga *spell card* yang dapat dibeli di WizJunes.

## 2. EQUIPMENT

Profesor Aikawa mengartikan *equipment* sebagai perkakas yang berupa aksesoris dan armor, yang jika digunakan dalam duel, *battle* maupun *explore* akan menunjang status pengguna tersebut. Pengguna akan menjadi lebih kuat karena parameter statusnya lebih besar. Umumnya, *equipment* mempengaruhi kenaikan HP/MP maksimum, *attack*, *defense*, serta *regeneration*.

Menurut Profesor Graciana yang menjabat sebagai koordinator Wizard, *equipment* digunakan untuk menambah Atk di tiap *spell* yang digunakan dalam duel. Selain menambah Atk, juga bisa untuk Def.

Ada beberapa istilah yang ada dalam equipment.

a. Atk

*Attack*, yaitu menambah *damage* saat menyerang ke lawan.

b. Def

*Defense*, yaitu mengurangi besarnya *damage* serangan dari lawan.

c. *Regeneration*

Menambah HP/MP sesuai ketentuan pada *turn* tertentu.

d. *Physical Damage*

Menambah *damage* saat menyerang lawan dengan mantra fisik.

e. *Absorb*

Menyerap *damage* mantra yang di lemparkan lawan dan mengubahnya menjadi HP.

f. *Null Elemental Damage*

Serangan lawan yang menggunakan *elemental* tidak akan berpengaruh

g. *Elemental Damage*

Menambah *damage* saat menyerang dengan mantra *elemental*

## B. Hipotesis Penelitian

Dari landasan teori tersebut, penggunaan *equipment* jelas berpengaruh dalam duel karena efek yang ada di *equipment* dapat menambah parameter status maupun *damage* serangan. Dengan begitu, membuat murid jurusan Wizard mengetahui lebih banyak efek yang ada dalam *equipment*. Sehingga dapat mempermudah murid wizard dalam menggunakan *equipment*.

### C. Metode Penelitian

Untuk menjawab kebenaran hipotesa yang telah penulis ajukan, penulis melakukan wawancara (interview) pada murid Wizard yang masih aktif. Wawancara ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum mengenai *equipment* di kalangan murid Wizard DSP. Responden terdiri dari murid Wizard yang masih aktif dan memiliki *equipment*. Wawancara ini meliputi tentang pengertian *equipment* dan efeknya.

### D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan survei yang penulis lakukan pada murid-murid Wizard, didapatkan hasil sebagai berikut. Total pertanyaan yang diajukan adalah 4 pertanyaan, dengan jumlah total responden 11 orang.

Hasil dari jawaban pertanyaan pertama, responden mengartikan *equipment* dengan berbagai pengertian. Ada yang mengartikan *equipment* seperangkat alat pendukung yang digunakan untuk duel atau duttle, dan *equipment* meliputi armor dan akse. Masih ada beberapa yang belum paham mengenai arti dari *equipment*, mereka hanya tau bahwa *equipment* digunakan untuk berduel saja. Hal ini dapat dikatakan bahwa 80% murid wizard di DSP masih belum paham mengenai *equipment*.

Pada pertanyaan kedua dapat diketahui apa saja efek yang ada pada *equipment*. Ada beberapa responden yang hanya tau efek dari *equipment* hanya atk dan def saja bahkan ada yang belum paham mengenai efek dari *equipment* ini. Padahal efek dari *equipment* cukup banyak diantaranya menambah atk, menambah def, menambah HP/MP, regen HP/MP, Nullify ailments/elements, *absorb*. Hal ini dapat dikatakan bahwa 85% murid Wizard di DSP belum mengetahui efek yang didapat dalam menggunakan *equipment*.

Dari pertanyaan ketiga menjelaskan efek dari *equipment* yang disukai dari responden dan jawabannya cukup beragam dan bervariasi. Banyak murid wizard yang memilih efek *equipment* yaitu atk dan def. Namun ada juga yang selain atk dan def



salah satu responden memilih suka efek dari regen karena menurutnya dapat membantu sekali untuk bertahan di duel/battle. Kemudian ada yang memilih Absorb karena menambah energi tetapi mengurangi energi lawan. Hal ini membuktikan bahwa murid wizard tidak hanya suka menggunakan efek atk atau def namun juga efek lainnya yang terdapat dalam *equipment*.

Hasil dari jawaban pertanyaan nomor empat, merupakan saran untuk penggunaan *equipment* kedepannya. Memang *equipment* sekarang ini sudah dapat dikatakan bagus. Namun untuk kedepannya dapat lebih banyak lagi *equipment* juga efeknya lebih divariatif lagi. Penggunaan *equipment* cukup membantu pemain dalam berduel dengan lawannya. Dapat dikatakan efek dari *equipment* memang dibutuhkan pemain untuk berduel karna cukup membantu dan juga efeknya bisa lebih divariatif lagi sesuai dengan kebutuhan dari pemain.

*Equipment* mempunyai pengaruh cukup besar dalam berduel. Banyak efek yang ada didalam *equipment* yang dapat digunakan. Namun sebaiknya tetap perhatikan juga kombinasi efeknya. Menggunakan *equipment*, berarti kita juga dapat mengatur strategi bagaimana agar pertahanan diri dan melawan jadi imbang sehingga dapat mengalahkan lawan. Selain itu juga dapat membuat duel tidak terkesan monoton. Meski demikian, berduel menggunakan *equipment* juga dapat membuat pemain sedikit bingung dengan perhitungan *damage* serangan setelah menggunakan *equipment*.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Melalui hasil dari pembahasan tadi dapat disimpulkan bahwa murid wizard yang berstatus aktif di Durmstrang Institute-Persona RP sebagian banyak masih belum terlalu mengerti mengenai *equipment* dan tentu saja dengan efeknya. Hal ini dapat dilihat dari jawaban para responden tentang *equipment* masih banyak yang hanya tahu bahwa *equipment* hanya alat sebagai penunjang duel/duttle. Begitu pula efek dari *equipment* hampir setengah responden hanya tau efeknya atk dan def saja. Dengan demikian, pemahaman murid wizard baik tentang *equipment* maupun efeknya masih kurang.

#### **B. Saran**

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu, penulis hendak memohon maaf apabila terdapat kekurangan dari segi bahasa. Penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun demi membuat penulisan karya ilmiah ini semakin baik.

Untuk penulis yang akan mengambil tema serupa di masa yang akan datang, disarankan untuk memperluas cakupan studi. Selanjutnya untuk Durmstrang Institute-Persona RP mungkin setiap jurusan mengadakan pembahan mengenai *equipment*. Jadi setiap club jurusan tidak hanya membahas simulasi duel saja karna seperti yang kita tahu bahwa *equipment* dan efeknya cukup berpengaruh dalam duel. Sehingga pemain sebaiknya mengetahui tentang *equipment* dan efeknya terlebih dahulu.

## Lampiran

### Daftar Pertanyaan

1. Apa yang kalian ketahui tentang equipment?
2. Apa saja efek di equipment yang kalian ketahui?
3. Efek apa yang kalian suka? Mengapa?
4. Saran untuk Wizard tentang equipment?

### Jawaban Responden

918 - Plv 13

1. *Equipment* adalah peralatan yang digunakan saat duel/battle yang terdiri dari *weapon*, armor dan akse yg berfungsi meningkatkan status *player*.
2. Menambah Atk, menambah Def, menambah HP/MP, *Regen* HP/MP, *Nullify Ailments/Elements*, *Absorb Ailments/Elements*
3. Efek menambah ATK karena saya *duelist* yang lebih suka *offense* dibanding *defense*
4. Sistem tukar tambah secara berurutan sesuai plv dihilangkan di wizjunes, perbanyak ragam efek *equipment* sehingga tidak hanya menambah ATK, DEF atau HP/MP saja. Karena sebenarnya banyak hal yang bisa *diekslore* dlm menentukan efek *equipment*, supaya duel lebih berwarna dan seru.

777 - Plv 24

1. *Equipment* itu merupakan penunjang duel/battle.
2. Menambah maximal hp/mp, *regen*, def, atk
3. Apa ya... Regen? Karena sangat membantu untuk bertahan di duel/battle
4. Sudah oke, saya suka soalnya efeknya besar walaupun level belum seberapa

119 – Plv 10

1. Menurut saya *equipment* adalah alat bantu(?) untuk duel / duttle
2. Hmm karena terus terang saya jarang battle jadi belum mengerti betul efeknya tapi kalau yg saya punya itu efeknya mengurangi serangan lawan (HP) ke saya.
3. Hmm mungkin efek menahan *damage* serangan lawan seperti yang saya punya, mungkin karena HP saya masih kecil karena plv masih 10
4. Sarannya... saya bingung jawabnya sen 😊 mungkim harganya jangan terlalu mahal

735 - Plv 26

1. *Equipment* merupakan alat-alat yang menunjang pemain dalam duel/battle/duttle
2. Menambah atk, def, *absorb*, *regen*, *null*
3. *Absorb*, menambah energi tapi mengurangi energi lawan
4. Untuk efek dalam *equipment* mungkin di variasikan lagi, soalnya yang xav liat ada efek yang hanya ada di beberapa *equipment*. Namun *equipment* wizard saat ini sudah hebat.

923 - Plv 26

1. *Equipment* merupakan alat pembantu untuk duel/duttle/explore.

2. Def, Atk, Full HP/MP, Absorb
3. Def, biar HP/MPnya lama abisnya/?
4. Saran saya sih tolong diperbanyak *equipmentnya* dan efeknya divariatifin lagi gitu

738 – Plv 35

1. *Equipment* merupakan perlengkapan untuk membantu duel/duttle, dimana terdiri dari aksesoris dan armor, yang keduanya ada bermacam2 efeknya seperti membantu untuk menambah kekuatan atk/*boost* energi(hp/mp)
2. Menambah atk, menambah max hp/mp, *absorb*, *null*, mengadakan def, *regen* hp/mp
3. Menambah atk, menambah max hp/mp, regen. Bisa menjadi *attacker* bila ada *tagteam/explore*.
4. Hmm mungkin tentang harganya hahaha sistem tuktam yang sekarang menguras tabungan soalnya. Kalau untuk efek dkk nya udah oke kok.

951-Plv 18

1. *Equipment* merupakan materials yang mendukung kita dalam kepentingan duel.
2. Atk, def.
3. Atk. Jika untuk kepentingan *explore* maka saya lebih memilih atk daripada def.
4. Penukaran tidak berurutan.

105 - Plv 26

1. *Equipment* merupakan alat buat membantu regen dan menyerang saat duel
2. *Regen*, def, atk.
3. atk, karena lebih cepet menang waktu duel apabila atk nya besar :3

4. Pilihlah equip yg daya serangnya tinggi 😊

125 – Plv 23

1. *Equipment* adalah alat yg ddipasang diujung wand /? Sehingga menambah efek serangan
2. Def, atk, +hp/mp
3. Atk karena semakin tinggi atk semakin cepat mematikan lawan
4. Ga ada sih, sudah suka dengan yang sekarang ini heheh

137 – Plv 29

1. *Equipment* adalah perlengkapan yang dikenakan baik wizard, P-User, ataupun Exorcist yang digunakan untuk duel maupun duttle.
2. Atk, def, *regen*, *absorb*, max status.
3. atk. dengan atk, pengguna dapat melumpuhkan lawan lebih cepat dari yang tidak menggunakan equip.
4. apa ya/? disarankan agar tidak hanya asal membeli tapi juga perhatikan kombinasi efeknya. dengan menggunakan equipment, berarti kita juga telah mengatur strategi bagaimana agar pertahanan diri dan melawan jadiimbang

104 - plv 29

1. *Equipment* adalah perlengkapan untuk explore, duttle dan duel.
2. Atk def regen absorb
3. Atk, karena menambah damage untuk menyerang lawan
4. Tidak ada, *equipment* sekarang sudah cukup bagus.

## **Wizard Accessories**

### ***Plv 10***

Gift of Agony ( 560C )

+5 atk

+15 max HP/MP

Boots of Life ( 590C )

+15 max HP/MP

+15 atk

### ***Plv 13***

Tiara of Terrors ( 600C )

+18 max HP/MP

+17 atk

### ***Plv 15***

Bow of Triumph ( 620C )

+20 max HP/MP

+20 atk

Truls of Yoriik ( 640C )

+18atk

+20 Pshysical damage

### ***Plv 18***

Grohiik of Bron ( 655C )

+30 max HP

+20atk

### ***Plv 19***

Sil Ansellme ( 670C )

+30atk

+10def

***Plv 20***

Bex Willkie ( 700C )

+37atk

+Absorb 10HP/turn3,6,9,dst

***Plv 21***

Randwulf Enook ( 730C )

+5 Max HP/MP

+33atk

+5HP/MP regeneration per turn

***Plv 23***

Kinbok of Qiilaan ( 770C )

+25Max HP/MP

+20atk

+Absorb 5HP/turn3,6,9,dst

***Plv 24***

Gerd of Brit ( 810C )

+37atk

+Absorb 10HP/turn3,6,9,dst

+5HP regeneration per turn

***Plv 25***

Voyna Cap (870C)

+38atk

+20 Max HP/MP

regen +10MP

Emulate Samuray (900C)

+ 35atk

+ 20 Max HP/MP

absorb 20HP/MP turn kelipatan 3



***Plv 26***

Domino Wôr (950C)

+20 fire damage

+40atk

+20HP/MP

Visor of Fight (1,100C)

+33HP/MP

Absorb 20HP turn genap

regen 20HP/MP per turn

***Plv 28***

Shschit Protektor (1,350C)

+45atk

+20regen MP

+10 wind damage

Perchatki (1,490C)

+50atk

Absorb 15HP turn kelipatan 3

+10 regen HP

***Plv 30***

Bashmak Voyna (1,600C)

+29 Max HP/MP

+57atk

+10regen HP

Obuv of Warfare (1,750C)

Absorb Physical Damage

+49atk

Regen +10HP/turn

***Plv 33***

Slip-on Wôr (1,890C)

Null elemental damage

+53atk

+15HP/MP

Rubashka (1,900C)

+30%atk (turn kelipatan 3)

+20HP/MP

regen 30HP/turn

***Plv 35***

Rhombus Bonha (1,999C)

+20% max HP/MP

+60atk

+15 elemental damage

Ossicle (2,100C)

+30HP/MP

+68atk

+30 phsycal damage

**Wizard Armor**

***Plv 10***

Water God's Robe ( 550C )

+12 def

+7 HP/MP regeneration turn 3, 6, 9, dst

Barbarian Robe ( 570C )

+17 def

***Plv 13***

Dovahgolz Robe ( 600C )  
+17 def  
+8HP regeneration per turn

***Champion Robe ( 615C )***

+20 def  
+5HP&+2MP regeneration turn3,6,9,dst

***Plv 15***

Malignant Robe ( 640C )  
+25 def  
+7HP&+3MP regeneration turn3,6,9,dst

***Plv 16***

Walker Dii Robe ( 660C )  
+20def  
+5Max HP/MP  
+Absorb 5HP/turn3,6,9,dst

***Plv 18***

Inhus Robe ( 690C )  
+27def  
+Absorb 18HP regeneration turn3,6,9,dst

***Plv 19***

Iron Eber Robe ( 710C )  
+27def  
+8Max HP/MP  
+10HP/MP regeneration per turn

***Plv 20***

Thunderov Robe ( 740C )  
+35def  
+8HP/MP regeneration per turn

***Plv 21***

Dinoksetiid Robe ( 765C )  
+35def

+10Max HP/MP  
+Absorb 5HP/turn3,6,9,dst

***Plv 23***

Bradley Robe ( 790C )  
+40def  
+10Max HP/MP  
+5HP/MP regeneration per turn

***Plv 22***

Voyna Bleyzer ( 810C)  
+45def  
+15 HP/MP  
+10 regen per turn

**Khalat Wrestling (840C)**

+40def  
+30HP/MP  
Absorb +10 HP turn ganjil

***Plv 24***

Protrude Martial ( 870C)  
+20HP/MP  
+45def  
absorb +20HP turn kelipatan 3

**Lodge Battle(900C)**

+15 regen HP/MP per turn  
+20HP/MP  
+30def  
absorb +20HP turn genap

***Plv 27***

Proelium Alba (930C)  
+50def  
+15HP/MP  
+15regen HP per turn

Bardocucullus (960C)

+45def

+20HP/MP

null wind damage

***Plv 29***

Veste Viridi (990C)

+53def

+30HP/MP

+25regen HP/MP per turn

Caeruleus (1,100C)

+50def

+35HP/MP

absorb phsycal damage

***Plv 32***

Cap Tenebris (1,400C)

+55def

+35HP/MP

+30regen HP/MP per turn

Rubro Saxo (1,700C)

+53def

+40HP/MP

null elemental damage

***Plv 35***

Anancites Cap (1,990C)

+60def

+40HP/MP

+35regen HP/MP per turn

Cassida Steel (2,200C)

+50def

null physical damage

absorb elemental damage

