

DNDINDO.com Present:

Pahlawan Tanpa Nama

Versi 1.0

Jangan macam-macam kamu kompeni!

Pembuka:

Cerita Pahlawan tanpa catatan sejarah untuk mempertahankan tanah air.

Direkomendasikan untuk Dungeon Master baru dan berpengalaman.

3 jam petualangan untuk empat karakter level 1.



Ditulis Oleh:

Vexituz & Klemp – DNDINDO.com

Mengenai Halaman Ini

Petualangan ini ditulis oleh saya, Vexituz alias Andreas Elnatan dari DNDINDO.com dan Kevin Muhamad alias Kleemp. Module ini ditulis untuk Dungeons & Dragons 5th edition bagi 4-5 karakter dengan level 1.

Untuk informasi pada hak cipta dan kepemilikan, semua materi yang dipakai digunakan dengan izin. Gambar dan logo berada dibawah naungan hukum, seperti yang dideskripsikan pada informasi hukum dan hak cipta pada halaman ini. Petualangan ini dibuat dengan Microsoft Office: Word, yang dimiliki oleh Microsoft. Kami bukan pencipta dan bukan juga pemilik dari Microsoft Office Word, dan hanya menggunakannya untuk membuat dan menyunting konten dokumen ini.

Untuk menggunakan petualangan ini bisa menggunakan System Reference Document yang dimiliki oleh Wizard of the Coast secara gratis dan untuk versi indonesia (unofficial) bisa dilihat secara gratis pada <http://www.dndindo.com/>, atau bisa juga menggunakan Player's Handbook, Monster Manual dan Dungeon Master Guide. Materi online yang resmi juga dapat membantumu. Harap dokumen ini dibaca sepenuhnya sebelum digunakan untuk bermain dan melakukan persiapan sesuai dengan waktu anda dan pemain. Petualangan ini mungkin bisa diselesaikan biasanya bisa diselesaikan sekitar 2 - 3 jam. Saya merekomendasikan untuk memahami alur cerita terlebih dahulu sebelum disesuaikan dengan cerita yang akan jabarkan, tetapi pilihan ini tidak bersifat wajib.

Informasi Hukum

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, dan semua nama produk dari Wizard of the Coast, dan logo mereka merupakan hak milik dari Wizard of the Coast di Amerika Serikat dan negara lainnya. Semua karakter dan semua kesamaan dimiliki oleh Wizard of the Coast. Dokumen ini berada dibawah hukum hak cipta dari Amerika Serikat. Segala jenis pembajakan atau penggunaan tanpa izin atau karya seni dilarang tanpa izin dari Wizard of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Dari Penulis

Halo semua! Salam kenal kami Andreas 'Vexituz' dari DNDINDO.com dan Kevin 'Klemp' Muhamad, kami hanyalah pemain yang memiliki obsesi pada Dungeons & Dragons.

Module ini kami tulis bersama untuk ikut merayakan peringatan hari Kemerdekaan Republik Indonesia tahun 2019 ini dengan ciri khas Dungeons Dragons.

Sebelumnya saya, Andreas, sudah pernah menulis beberapa module untuk Dungeons and Dragons, namun berbentuk bahasa inggris seperti **Before the Trolltide**, **sidequest for Waterdeep: Dragon Heist** dan **Fire in the Box**, **sidequest for Waterdeep: Dragon Heist**. Jika ada kritik dan saran diharapkan untuk diberikan namun jangan terlalu keras. hehehe.

Mohon maaf juga jika ada kesamaan nama dan lokasi yang terdapat pada module ini. Sebagian besar & NPC merupakan karakter fiksi yang dibuat untuk melengkapi module ini. Oke dah gitu aja, yok mulai petualangannya!

- Andreas 'Vexituz' Elnatan & Kevin 'Klemp' Muhamad

Changelog

- Dipublikasikan versi 1.0 tanggal 12 Agustus 2019

Garis Besar Petualangan

“TERKUTUKLAH KITA JIKA MEMBIARKAN MEREKA MEMBONGKAR MAKAM LELUHUR KITA!”

- Pangeran Diponegoro

Latar Belakang

Pangeran Diponegoro dikenal dengan perjuangannya pada Jawa Barat melawan Belanda. Kebencian Pangeran Diponegoro disebabkan oleh tindakan para Belanda yang semena-mena, memungut pajak tinggi, dan ingin membongkar makam leluhur masyarakat untuk dijadikan rel kereta api. Pangeran Diponegoro melakukan perlawanan secara terbuka, dengan metode perang Gerilya.

Para player dianggap merupakan masyarakat Jawa yang sudah bergabung dengan pasukan Diponegoro dibawah pimpinan salah satu tangan kanannya, Januar.

Tulisan didalam kotak dibuat untuk memudahkan para DM untuk memberikan suasana dan atmosfer ditengah permainan.

Aturan Khusus

Module ini memiliki aturan khusus yang akan dijelaskan pada Appendix C yang ada pada akhir module ini.

Episodes

Petualangan ini dibagi menjadi 3 episode yang diperkirakan akan menggunakan waktu selama dua sampai tiga jam.

- **Episode 1: Startegi & Informasi.** Para karakter akan mendapatkan tugas dan informasi dari pimpinan mereka Januar tentang lokasi dan situasi dimarkas Belanda, serta misi mereka untuk membakar gudang makanan. Para karakter juga akan melakukan perjalanan melewati hutan-hutan untuk sampai ke markas Belanda.
- **Episode 2: Sabotase.** Para karakter dituntut untuk mengendap-endap kedalam dan memilih menyabotase gudang makanan dan/atau gudang milik senjata milik Belanda.
- **Episode 3: LARI!** Jendral Van Hough akan murka dan dendam kepada pasukan yang mengacau-balaukan perkemahannya, sehingga membuat dia mengejar para karakter ke hutan hingga sampai ke persembunyian pasukan Januar.

Bagaimana kamu akan bermain?

Durasi permainan kamu bergantung pada berapa lama karakter bisa menyelesaikan misi yang diberikan, yang mungkin akan diperkirakan sekitar 2 sampai 3 jam.

Awal Petualangan

Pahlawan Tanpa Nama dirancang dengan inspirasi dari perjuangan perang Pangeran Diponegoro melawan bangsa Belanda di Jawa Barat. Awal petualangan ini dapat digunakan sebagai awal cerita dari para karakter.

Ini Tanah Kami

Desa tempat tinggal karakter dijajah oleh para Belanda yang semena-mena dan tidak menghormati adat istiadat dari penduduk local serta perekonomian desa awal karakter yang semakin terpuruk.

Makam Leluhur

Belanda berniat untuk membongkar para makam leluhur dari para penduduk lokal, yang juga menyulut api kemarahan mereka. Sedikit demi sedikit para penduduk mencari kubu yang berani melawan Belanda.

Pajak Terlalu Tinggi

Para pedagang dipaksa untuk membayar pajak terlalu tinggi, sehingga bisnis keluarga kamu perlahan turun secara terus menerus dan akhirnya gulung tikar. Kamu menyimpan dendam kepada Belanda karena hal ini.

Episode 1: Strategi & Informasi

Perkiraan Durasi: 60 menit

A. Rapat Dipersembunyi

Petualangan dimulai pada lokasi persembunyian pasukan Diponegoro didalam goa yang terletak dihutan belantara. Biarkan karakter saling memperkenalkan diri sebelum membaca teks didalam kotak ini.

Subuh kali ini terasa agak sedikit dingin, bukan karena kabut dan embun sisa semalam, namun suasana atmosfir yang sedang kalian rasakan. Januar, pimpinan kalian yang memiliki kulit sawomatang dan dengan kain kotor karena darah yang membalut bahu kirinya, memecahkan suasana didalam goa lembab itu.

"Akhirnya para Belanda itu akan merasakan akibatnya, semalam Agung telah berhasil mengintai perkemahan orang kulit putih itu, dan membawa pulang informasi yang berharga! HAHHAHA! Meski mereka tinggi dan putih, tetapi mereka juga sama seperti kita, mereka butuh makan dan senjata untuk memenangkan perang ini. Ini adalah peta perkemahan mereka, dan saya butuh pasukan kecil untuk menyelip, membakar gudang makanan, atau mungkin mengambil senjata mereka untuk kita gunakan!"

Setelah itu kalian bisa melihat tangan Januar terangkat pelan-pelan, dan menutup empat jarinya kecuali telunjuknya sambil diarahkan kepada kalian. Sambil menahan sedikit rasa sakit dari luka tembak pada bahu kirinya.

"Kalian adalah pasukan terbaik disini, saya tahu ini tugas berat, namun apakah arti kita hidup jika kita tidak menjunjung tinggi adat istiadat nenek moyang kita. Nyawa kita sudah dipertaruhkan disini, dan bahaya yang kita hadapi nyata dan besar. Jika kalian ingin menulis surat terakhir untuk keluarga kalian, saya akan mengirimkannya, hanya jika kalian tidak kembali. Tapi jangan sampai kalian merepotkanku untuk mengirim surat itu"

Jika karakter bertanya, Januar akan menjawab dengan informasi sebagai berikut:

- Untuk mencapai perkemahan Belanda memakan waktu perjalanan 6 jam.
- Penjagaan perkemahan ini dijaga cukup ketat oleh pasukan bersenjata api.
- Kemarin malam Agung dikejar-kejar oleh pasukan pengintai Belanda dan kemungkinan masih dilacak sampai ketengah hutan.
- Perkemahan Belanda ini memiliki gudang senjata yang cukup lengkap dan berisi dengan senjata api yang bisa digunakan.
- Tenda senjata berwarna merah
- Tenda dapur berwarna biru, dan terdapat celah pada pagar kayu didekat tenda ini.
- Tenda penyimpanan makanan berwarna hijau
- Tenda ungu tempat pemimpin pasukan Belanda bernama Jendral Van Hough.

Setelah itu, Januar mempersilahkan karakter untuk bersiap dan mengambil senjata pasukan gerilya. Isi gudang tersebut sesuai dengan table berikut.

Nama	Reskin:	Damage	Jumlah
Gada	Club	1d4 bludgeoning	1d4
Belati	Dagger	1d4 piercing	2d4
Panah	Shortbow	1d6 piercing	2d4
Anak Panah	Arrow	-	5d10
Kapak Kecil	Handaxe	1d6 slashing	2d4
Celurit	Sickle	1d4 slashing	2d4
Bambu Runcing	Javelin	1d6 piercing	3d8
Golok	Shortsword	1d6 slashing	3d6
Bedil	Pistol	1d10 piercing	1
Peluru Bedil	Bullet	-	4d4

Setelah karakter bersiap-siap, Januar akan memberikan salam dan semangat lalu mengambil surat perpisahan dari karakter. Catat sisa item yang tidak dibawa oleh karakter.



Sumber:

https://diankurniautami.blogspot.com/2011_11_01_archive.html

Apa yang mereka tahu?

Januar terlihat sedikit berat untuk membebaskan tugas ini kepada karakter, karena dia tidak ingin pasukan terbaiknya tertangkap atau terbunuh oleh para Belanda. Jika karakter mengambil semua senjata dari dalam gudang, Januar akan meminta karakter menyisakan sedikit senjata untuk dia dan pasukan lainnya.

Pasukan Januar adalah pasukan gerilya yang sering berpindah-pindah lokasinya agar tidak terlacak oleh Belanda. Hal ini juga berpengaruh dengan kelengkapan persenjataan, dan sumber daya yang sedikit untuk mencegah menarik perhatian ketika berpindah tempat persembunyian.

B. Awas Belanda

Para karakter akan melakukan 2 jam perjalanan terlebih dahulu, beritahu para player untuk menentukan posisi barisan atau matching order, setelah itu mintalah Wisdom (perception check) dari karakter yang berada paling depan. Dengan DC13, karakter dapat mengetahui ada pasukan Belanda yang berjalan kearah mereka, lalu baca teks ini:

Setelah melalui perjalanan panjang dan cukup melelahkan, kalian bisa melihat didepan kalian terdapat sosok manusia-manusia yang berjalan sambil memegang obor. Mereka dengan seragam biru putih dan topi hitam lebar sangat asing dimata kalian. BELANDA!



Sumber: Wikipedia

Jika ingin menyergap pasukan ini, minta semua karakter untuk melakukan Dexterity (Stealth) check dengan DC12, jika semua karakter berhasil, karakter akan mendapatkan Ambush Round, jika gagal, pasukan Belanda ini akan menyadari keberadaan petualang dan mulai menyiapkan senjata. Gunakan table dibawah untuk menentukan jumlah pasukan Belanda

Jumlah Karakter	Jumlah Pasukan
~3	1d4-1, minimal 1
3-5	2d4-1, maksimal 4
5~	2d4+2

Kondisi Sekitar

Pepohonan hutan ini cukup rindang dan lebat, memudahkan karakter untuk bersembunyi dibalik pohon.

Difficult Terrain. Karena hujan yang cukup lebat semalam, maka medan hutan ini sebagian besar dianggap sebagai difficult terrain.

Lights. Kondisi hutan sekarang gelap namun langit cukup cerah tidak berawan, membuat karakter merasakan kondisi dimlights.

Special Conditions. Pasukan belanda menyusuri hutan dengan membawa obor, sehingga karakter tidak akan mendapatkan disadvantage pada attack roll, namun pasukan belanda mendapatkan disadvantage pada attack roll apabila karakter tidak menyalakan obor.

Karakter yang cerdas mungkin akan mencoba mengambil seragam dari pasukan Belanda dari mereka. Berikut adalah item yang dibawah oleh pasukan belanda per pasukannya:

- 1 seragam pasukan
- 1 buah bedil
- 1d10 peluru bedil
- 1 Golok & 1 Belati
- 1d4 Obor

Roleplaying Pasukan Belanda

Jika pasukan Belanda tidak langsung dibunuh dan diinterogasi oleh karakter, pasukan Belanda tersebut akan menutupi mulut, dan hanya akan menjawab apabila karakter berhasil dalam DC15 Charisma (persuasion) atau DC12 (intimidation) check. Informasi yang diketahui oleh pasukan Belanda ini antara lain:

- Nama pasukan Belanda ini bisa ditentukan oleh DM
- Pasukan Belanda ini tidak mengetahui apa rencana dari Jendral Van Hough.
- Informasi tentang perkemahan pasukan Belanda memiliki 4 tenda khusus adalah benar.
- Jumlah pasukan di perkemahan Belanda berkurang cukup banyak, dikarenakan ada invasi yang dilakukan oleh pasukan Belanda didaerah lain.
- Jendral Van Hough ditugaskan untuk mencari pasukan pemberontak yang bersembunyi di hutan.
- Pasukan Belanda dihibau untuk menangkap setidaknya satu pasukan pemberontak untuk di interogasi.

Episode 2: Sabotase

Perkiraan Durasi: 60 minutes

A. Perkemahan Belanda

Perkemahan Belanda ini kecil dan tidak cukup luas, terdapat dua pasukan yang menjaga perbatasan. Dikelilingi oleh pagar kayu, terdapat 2 pintu masuk arah utara dan selatan perkemahan ini yang dijaga oleh 2 pasukan Belanda, tetapi didalam informasi yang diberikan oleh Agung, terdapat celah dibagian timur. Karakter dengan proficiency Dutch dapat mencoba melakukan Charisma (Deception) check dengan DC10 untuk berpura-pura menjadi pasukan yang kembali, jika tidak ada dari karakter yang bisa menggunakan bahasa Dutch, skill check ini otomatis gagal, berikan advantage pada karakter apabila mereka semua menggunakan seragam pasukan Belanda, atau jika seragamnya kurang, karakter yang berpura-pura menjadi tahanan sehingga tidak perlu menggunakan seragam.

Kondisi Sekitar

Perkemahan Belanda ini berada dipinggir jalan disamping hutan, dengan tanah lembab dan pepohonan rindang. Terdapat banyak tenda-tenda yang berdiri didalam pagar kayu. Terdapat 4 buah tenda besar yang digunakan sebagai tenda khusus. Baca teks didalam kotak ketika karakter sudah sampai diperkemahan belanda.

Light. Pencahayaan disini bergantung dengan obor yang tersebar sepanjang perkemahan.

Temperature. Suhu diperkemahan ini cukup hangat sesuai dikarenakan api unggun yang besar ditengah-tengah perkemahan.

Perjalanan yang melelahkan kalian akhirnya terbayarkan. Ketika matahari sudah mulai terbenam, mata kalian yang tidak terbiasa dengan kegelapan bertemu dengan cahaya kecil ditengah kegelapan. Cahaya-cahaya itu berkumpul seperti semut yang mengerubungi gula. Dan dengan penglihatan seperti itu, kalian menyadari bahwa misi kalian akan segera dimulai.

Didalam perkemahan ini terdapat banyak pasukan belanda yang tersebar, namun karena hari sudah malam pasukan belanda ini tidak terlalu melihat warna kulit karakter. Untuk tiap 15 menit didunia nyata, roll 1d20 dengan disadvantage, untuk tiap hasil roll dibawah 15 tidak ada yang mencurigai karakter, untuk hasil roll 15 atau lebih, 1 pasukan belanda akan mendatangi karakter dan akan berbincang dengan karakter. Table berikut digunakan untuk membantu DM untuk roleplaying pasukan Pasukan Belanda.

D10	Pertanyaan
1	Siapa nama kamu?
2	Kenapa kamu disini?
3	Pangkat kamu apa?
4	Jendral Von Hough kemarin murka karena squadron 3 gagal menangkap pengintai.
5	Aku ingin kembali ke Holland.
6	Aku merindukan anak dan istri-ku.
7	Kemarin saya membunuh 3 anjing coklat. (manusia)

8	Saya nyaris dipecat karena gagal menangkap pengintai kemarin.
9	Apakah kamu merindukan Holland?
10	Mengapa kamu disini? Jendral Von Hough

Karakter dapat menggunakan obor yang sekitar untuk membakar tenda-tenda yang menjadi sasaran misi mereka. Namun apabila mereka ingin mengambil senjata pada tenda gudang senjata, karakter harus melakukan Dexterity (Stealth) check dengan DC15 untuk berhasil. Jika berhasil mereka dapat menemukan barang didalam table sebagai berikut, namun bacakan dulu teks ini:

Peti-peti kayu yang cukup besar itu tertutup dengan rapat, dan ditumpuk menindih satu sama lainnya. Suasana cukup sunyi, namun bisa terdengar secara samar-samar suara obrolan pasukan belanda disekitar tenda.

D12	Nama	Reskin:	Damage	Jumlah
1	Gada	Club	1d4 bludgeoning	30
2	Belati	Dagger	1d4 piercing	33
3	Panah	Shortbow	1d6 piercing	21
4	Anak Panah	Arrow	-	353
5	Kapak Kecil	Handaxe	1d6 slashing	57
6	Celurit	Sickle	1d4 slashing	5
7	Palu	Hammer	1d6 bludgeoning	12
8	Tombak	Spear	1d6 piercing	24
9	Golok	Shortsword	1d6 slashing	56
10	Bedil	Pistol	1d10 piercing	22
11	Peluru Bedil	Bullet	-	356
12	Bedil Panjang	Riffle	1d12 piercing	13

Untuk tiap 5 item yang karakter ambil, minta karakter untuk melakukan Dexterity (sleight of hand) check dengan DC12, jika gagal, minta karakter lakukan Dexterity (Stealth) check dengan DC12, jika gagal dalam check ini, akan ada pasukan yang memasuki tenda ini dan memanggil bala bantuan.

B. Api!

Ketika tenda sudah dibakar, maka seluruh area perkemahan akan menjadi kacau. Banyak pasukan yang mencoba memadamkan api, sehingga perhatian pada para karakter akan diabaikan. Namun karakter bisa melarikan diri dengan cepat atau perlahan-lahan. Apabila mereka bergerak secara sembunyi-sembunyi atau perlahan-lahan, minta karakter lakukan Dexterity (Stealth) check dengan DC12, jika berhasil karakter bisa keluar dengan aman. Namun apabila karakter keluar secara terburu-buru, pasukan akan langsung mengejar mereka ke arah hutan.

Episode 3: LARI!

Perkiraan Durasi: 60 menit

Jendral Van Hough yang geram akan langsung mengejar para karakter dengan 2d4 pasukan. Merasa dipermalukan Jendral Van Hough ingin mencari pengintai dari anjing coklat yang memermalukannya. Jendral van Hough akan terus memburu pasukan hingga ke tempat persembunyian pasukan Januar.

Ketika adrenalin yang tercipta rasa cemas tertangkap dan rasa puas melihat orang kulit putih itu kacau balau terdengar teriak dalam bahasa asing

**"TEMUKAN MEREKA! CARI SAMPAI DAPAT!
BERPENCAR KESEGALA ARAH! KALAU BISA TANGKAP
MEREKA!"**

Tanyakan kepada para karakter bagaimana metode lari mereka, jika mereka berlari secepat mungkin, untuk tiap 1 jam minta mereka untuk roll Constitution saving throw DC10, jika gagal mereka akan terkena efek exhaustion atau Dexterity (Stealth) check jika mereka berjalan perlahan-lahan.

Jendral Van Hough merupakan penembak yang jitu, dia akan menyerang dengan bedil panjang dari jarak jauh sambil memerintahkan anjing dan pasukan Belanda untuk maju menyerang.

Jendral Van Hough juga berfikir secara rasional, dia akan mencoba untuk kabur jika hit pointnya berada dibawah 10. Meski gagal dalam misi, setidaknya ada informasi yang dibawa ke atasannya.

Perlahan-lahan Menjauh

Apabila karakter menggunakan metode berjalan pelan, lakukan kontes antara Dexterity (Stealth) dari karakter dengan Wisdom (Perception) check dari anjing Jendral Van Hough dengan advantage. Apabila anjing menang dalam kontes ini sebanyak 3 kali, maka Jendral Van Hough dapat mengejar karakter dan menemukannya. Lalu baca teks berikut:

Sambil melihat ke belakang, kalian mulai menjauh menapak sedikit demi sedikit ketengah hutan menuju kembali ke Januar. Setelah beberapa jam berjalan, menyusuri gelapnya hutan diselimuti malam. Dari arah belakang kalian terdengar suara beberapa langkah kaki yang semakin lama semakin mendekat, bersama dengan gonggongan dari anjing besar. Telinga kalian dapat mendengar langkah-langkah kaki itu berhenti sejenak, lalu dengan jeda beberapa detik kalian bisa mendengar suara letusan bedil yang nyaring ditengah gelapnya malam

Lewati bagian ini apabila karakter langsung berlari menuju tempat persembunyian. Lanjutkan dengan bagian '**Lari Sekuat Tenaga**'

Lari Sekuat Tenaga

Jika karakter tidak mengambil short rest atau longrest, maka mereka dapat kembali pada Januar dengan selamat, dan akan mendapatkan bantuan dari 1d6 pejuang dan Januar (menggunakan stats Pejuang dengan hit point 15) ketika Jendral Van Hough sampai pada markas pejuang. Perlu diperhatikan pejuang hanya bisa menggunakan sisa senjata yang tidak diambil oleh karakter. Apabila karakter mengambil semua senjata, maka pejuang hanya memiliki unarmed strike dengan damage 1.

Malam yang panjang melelahkan ini akhirnya terbayar. Tubuh yang penuh keringat dan darah tidak lagi kalian rasakan sebagai suatu penderitaan, tetapi suatu perjuangan yang tidak ternilai. Namun ketika sinar fajar menerpa kalian, tepat didepan goa persembunyian kalian, dari arah belakang kalian terdengar suara beberapa langkah kaki yang semakin lama semakin mendekat, bersama dengan gonggongan dari anjing besar. Telinga kalian dapat mendengar langkah-langkah kaki itu berhenti sejenak, lalu dengan jeda beberapa detik kalian bisa mendengar suara letusan bedil yang nyaring ditemani dengan sinar fajar.

Apabila karakter sudah melewati bagian '**Perlahan-lahan menjauh**' lewati bagian ini.

Resolusi

Jika karakter selamat dan atau berhasil membunuh Jendral Van Hough, maka Januar akan mengirimkan berita baik kepada Pangeran Diponegoro, dan para karakter akan diundang langsung untuk menjadi bagian pasukan inti oleh Pangeran Diponegoro.

Apabila karakter terbunuh atau gagal atau bahkan tertangkap, Januar akan mengirimkan surat yang telah ditulis karakter. Namun jika karakter berhasil dalam misinya meski terbunuh atau tertangkap, maka berita tentang terbakarnya persediaan pasukan Belanda akan sampai ke telinga Pangeran Diponegoro, dan beliau akan mendapatkan keuntungan yang signifikan dalam perjuangannya mengusir penjajah dari tanah leluhur.

Appendix A: NPC Karakter

- **Januar (CG, male, Human)**

Januar, tangan kanan dan salah satu pimpinan pasukan Diponegoro ini telah membantu perjuangan Pangeran Diponegoro dalam perang gerilya. Pria Jawa dengan kulit sawomateng ini memiliki kumis tebal tanpa jenggot dan luka pada bahu kirinya yang dilapisi kain kotor karena darah.

Personality : Berapi-api, penuh semangat, startegis

Ideal : Kebebasan. Belanda harus pergi dari tanah ini.

Bond : Kita semua adalah saudara yang ditindas penjajah!

Flaw : Saya sering tidak hati-hati didalam medan perang

- **Jendral Van Hough (LE, male, Human)**

Jendral Van Hough merupakan salah satu pemimpin dari pasukan Belanda di perkemahan ini. Dengan kumis putih yang tebal dan dipelintir pada ujungnya, dan bekas luka tebasan pada lengan kanannya dan berbicara dengan nada tinggi tetapi lantang.

Personality : Saya harus membawa kemakmuran untuk Holland!

Ideal : Mencari keuntungan sebesar-besarnya dengan pengeluaran sekecil-kecilnya.

Bond : Holland adalah Negara besar yang harus dihormati bangsa asing.

Flaw : Saya mengambil keputusan tanpa menggunakan rasa simpati.

Appendix B: Creature Statistic

Pasukan Belanda

medium humanoid (human), any alignment

Armor Class 14 (chainshirt)

Hit Points 11 (2d8+2)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages Dutch, English

Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Golok. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6+1) slashing damage

Belati. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d4+1) slashing damage

Bedil. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 30/90ft., one target. *Hit:* 7 (1d10+1) piercing damage

Anjing

Medium beast, lawful neutral

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 11 (3d8+3)

Speed 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (+2)

Skills Intimidation +2

Senses passive Perception 3

Challenge 1/4 (50 XP)

Keen Hearing & Smell. Anjing memiliki advantage pada Wisdom (Perception) check yang bergantung dari pendengaran atau penciuman.

Pack Tactics. Anjing memiliki advantage pada attack roll terhadap creature jika setidaknya ada satu teman anjing yang berada 5ft., dari creature dan temannya tidak incapacitated.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (2d4 + 2) piercing damage. Target harus berhasil dalam Strength Saving Throw dengan DC11 atau akan jatuh prone.

Jendral Van Hough

Medium humanoid (human), lawful neutral

Armor Class 15 (leather armor)

Hit Points 26 (3d8+2)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Skills Perception +3

Senses passive Perception 12

Languages Common, Javanese, Dutch

Challenge 2 (300 XP)

Actions

Multiattack. Jendral Van Hough bisa melakukan 2 melee attack dengan Golok dan Belati.

Golok. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6+1) slashing damage

Belati. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d4+1) slashing damage

Bedil Panjang. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 30/90ft., one target. *Hit:* 7 (1d12+1) piercing damage

Pejuang

medium humanoid (human), any alignment

Armor Class 14 (chainshirt)

Hit Points 11 (2d8+2)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages Common, Javanese

Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Golok. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6+1) slashing damage

Belati. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d4+1) slashing damage

Panah. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 30/90ft., one target. *Hit:* 4 (1d6+1) piercing damage

Appendix C: Aturan Khusus

Dikarenakan dengan pengambilan waktu yang sedikit bersentuhan dengan sejarah dunia nyata, Class yang dianjurkan digunakan pada module ini hanyalah Martial Class (Barbarian, Fighter, Monk) &, namun hal ini tidak membatasi Spellcasting class, tetapi disarankan untuk mengubah sedikit deskripsi spell dan class feature agar sesuai dengan tema petualang ini. Race yang digunakan juga adalah human (normal), namun trait race selain human juga dapat digunakan, dengan cara direfluff menjadi Human. Senjata yang digunakan disini akan sedikit diubah demi kecocokan dengan tema bersejarah, dan untuk sedikit penyedap rasa bagi karakteristik karakter, disediakan juga pilihan Background yang telah disesuaikan dengan tema petualangan pada halaman ini.

Ningrat

Kamu berasal dari keluarga yang memiliki kekayaan dan kekuasaan. Konflik dan berbagai insiden yang diakibatkan oleh pemerintah kolonial menjadi motivasi untukmu mengadakan perlawanan bersama para pejuang lainnya. Pengalamanmu berinteraksi dengan orang-orang kompeni di lingkungan keraton membuatmu memiliki kecakapan dalam berbicara Dutch, dan juga mengenal berbagai orang dari lingkaran sosial yang beragam, salah satunya adalah Januar yang berkenalan baik denganmu. Pada lain waktu, kau mengetahui bahwa Januar merupakan salah satu pejuang, dan dia memberikanmu surat undangan untuk bergabung bersamanya melawan kompeni.

Feature:

Languages: Common, Javanese, Dutch

Proficiencies: History, Persuasion

Natural Leader, Sekali per long rest, kamu dapat memberikan inspirasi pada temanmu untuk mendapatkan hitpoint sebesar Level + Charisma modifier.

Petani

Kehidupanmu sebagai petani semakin berat dengan diterapkannya sistem tanam baru di desamu, yang kelak akan menjadi cikal bakal dari sistem tanam paksa (*Cultuurstelsel*) yang tidak adil. Banyak dari penduduk desa yang meninggal karena kelelahan bekerja, ditambah dengan pihak kompeni yang bertindak sewenang-wenang. Kau merasa muak dengan tingkah laku kompeni, dan salah satu tokoh desa, Januar, mengajakmu bergabung dengan pejuang lainnya.

Feature:

Languages: Common, Javanese

Proficiencies: Animal Handling, Athletics, Survival.

Tough, hit point maximum kamu bertambah sebesar 2.

Prajurit Keraton

Kamu mengabdikan untuk salah satu keturunan ningrat didalam keraton sejak lama. Masuknya pengaruh kompeni kedalam wilayah keraton mengakibatkan terjadinya banyak

perubahan yang menurutmu merugikan orang banyak. Pada suatu hari, kamu mendapatkan surat undangan dari Januar yang dikenal baik oleh para penjaga keraton, dan ternyata dia adalah salah seorang pejuang rahasia yang menentang pengaruh kompeni. Kamu memutuskan ini adalah waktu yang tepat untuk bergabung bersamanya.

Feature:

Languages: Common, Javanese

Proficiencies: Athletics, Intimidation, Firearm Weapon

Weapon Mastery, Kamu dapat melakukan satu melee weapon attack sebagai bonus action ketika kamu mengurangi hit point satu creature menjadi 0.

Santri

Kamu menimba ilmu agama di suatu pondok pesantren bersama para santri lainnya. Kedatangan kompeni didaerahmu telah membuat banyak perubahan nilai dan budaya di masyarakat pada umumnya. Dalam berbagai kajian yang dilakukan di pondok pesantren, kamu mendapatkan kesempatan untuk bertemu dengan Januar dan kamu banyak bertukar pendapat dengannya. Pendapat yang kamu sampaikan, membuatnya tertarik dan dia mengajakmu untuk bergabung bersama pejuang lainnya melawan kompeni.

Feature:

Languages: Common, Javanese, Arabic

Proficiencies: Acrobatics or Athletics, Insight, Religion

Agile, Movement speed kamu bertambah 10 dan tidak terkena dampak difficult terrain.

Saudagar

Kamu dan keluargamu merupakan kelompok saudagar yang sudah lama berdagang dan menyediakan banyak barang. Kebijakan terbaru yang diterapkan kompeni di berbagai wilayah dan pelabuhan sangat merugikan, dan tidak sedikit kelompok saudagar yang menderita. Diantara asosiasi pedagang yang berdiskusi secara rahasia mengenai pergerakan dari kompeni ini, kau berkesempatan untuk berkenalan dengan Januar. Beliau banyak mengemukakan pendapat yang meyakinkan para saudagar untuk membantu berjuang melawan kompeni. Namun, tidak sedikit para saudagar yang masih bimbang untuk bergabung dalam pergerakan ini. Kau mengambil inisiatif dan bergabung bersama Januar untuk menjadi pionir dan meyakinkan para saudagar lainnya

Feature:

Languages: Dutch, Common

Weapon: Firearm,

Proficiencies: Insight, Persuasion

Stay Alert, bonus +5 untuk initiative roll