

DNDINDO.com Present:

Menara Mage Gila

Versi 1.0

“MATIIN! MATIIN! MATIIN ITU CEPET!”

Pembukaan:

Adventure pendek tentang petualangan menuju menara seorang mage gila ditengah hutan.

Direkomendasikan untuk Dungeon Master baru dan berpengalaman.
2 jam petualangan untuk empat karakter level 3.



Ditulis Oleh:

Vexituz – 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' Elnatan dari DNDINDO.com, saya hanyalah pemain yang memiliki obsesi pada Dungeons & Dragons dan berdomisili pada suatu tempat nan-jauh disumatera

Module ini saya tulis awalnya untuk teman-teman baru yang akan saya racuni Dungeons & Dragons, tapi karena udah kebuat kenapa ga dishare aja yak an?

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**, serta module bahasa Indonesia pertama saya yang berjudul

Pahlawan Tanpa Nama. 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*

Changelog

- Dipublikasikan versi 1.0 tanggal 1 September 2019

Garis Besar Petualangan

“UDAH MATI BELUM? MATI YA? PASTI MATI!”

- Flinsen Paleskin

Pihak Berwajib

Karena penurunan hasil bumi dari desa Cresto, gubernur sekitar mengirimkan karakter untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada desa Cresto.

Latar Belakang

Seorang Mage gila yang terobsesi datang satu minggu lalu dicurigai mulai berani menculik warga desa Cresto, sebuah pedesaan memiliki sumber mata pencaharian dari kayu hutan yang tumbuh dengan lebat. Para petualang dituntut untuk masuk ke dalam menara tempat tinggal mage gila ini ditengah hutan untuk membunuh atau jika bisa menangkap Flinsen Paleskin. Namun ternyata Flinsen merupakan mage gila tetapi tidak jahat yang terperangkap di menara tersebut karena ada Owlbear tersesat yang berkeliaran di hutan.

Episodes

Petualangan ini dibagi menjadi 2 episode yang diperkirakan akan menggunakan waktu selama dua sampai tiga jam.

- **Episode 1: Dihutan.** Para karakter akan diantar oleh Hersey, seorang tukang kayu melewati hutan untuk menuju menara mage ditengah hutan. Diperjalanan ini, Hersey akan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh karakter.
- **Episode 2: Menara Mage Gila.** Para karakter dituntut masuk lalu membunuh atau menangkap Madmage yang tinggal di menara tersebut.

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

Menara Mage Gila didesain untuk mengantarkan petualangan baru untuk para player baru pada gerbang Dungeons and Dragons. Tertulis dibawah ini adalah beberapa cara untuk memulai petualangan ini:

Pekerjaan Di Cresto

Kepala desa Cresto mengirimkan surat pada karakter untuk datang ke desa Cresto lalu menawarkan pekerjaan untuk membunuh Madmage.

Adik Saya Hilang

Salah satu karakter merupakan teman lama dari Hersey, dan Hersey meminta pertolongan karakter untuk menyelamatkan adiknya yang hilang ditengah hutan semalam.

Episode 1: Dihutan

Perkiraan Durasi: 30 menit

Perjalanan dimulai pada hutan tempat biasanya warga Cresto mencari bahan bumi disini. Tidak terdapat banyak hewan disini namun penuh dengan tanaman yang rindang dan lebat.

Selangkah demi selangkah kakimu melangkah mengikuti sesosok human yang terus melangkah dan memimpin perjalanan ini didepanmu melewati pohon-pohon rindang. Keringat mulai bercucuran dari seluruh tubuhmu, dan embun sisa tadi pagi dan aroma ciri khas hutan yang lembab bercampur menjadi satu lalu masuk ke hidungmu. Pada tanah becek bekas hujan semalam dibelakang kalian terlihat beberapa jejak kaki milik kalian sendiri. Dan ditengah keheningan ini Hersey, seorang human dengan rambut coklat panjang terikat dibelakang kepalanya, bola mata berwarna coklat, serta jenggot yang menutupi sebagian besar wajahnya, akhirnya memecahkan keheningan ini.

“Jangan khawatir, tidak ada hewan buas disini. Satu-satunya hewan yang harus dibunuh adalah penyihir terkutuk itu. Saya sangat harap kalian dapat membuat dia menemukan ajalnya, dan jika adik saya, Lucy masih hidup tolong selamatkan dia.”

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

- Desa Cresto merupakan salah satu pemasok kayu terbaik di negri ini, namun semenjak menara tua dan terbengkalai ditengah hutan ini ditinggali oleh salah satu wizard gila, banyak warga desa menghilang dimulai dari satu minggu lalu. Hal ini juga mempengaruhi warga desa yang menjadi takut untuk bekerja.
- Mage gila itu memiliki bodyguard owlbear yang sering berjaga-jaga disekitar tower.
- Lucy hilang kemarin malam ketika hendak mengejar kambing yang tidak sengaja terlepas dan berlari ke arah hutan.
- Menurut tetua desa, menara tua itu dulunya merupakan markas dari pasukan suci dengan nama 'Grissledry', pasukan suci dengan kemampuan luar biasa dan bergerak secara independen untuk menegakan hukum suci yang berlaku.
- Kambing yang hilang tersebut memiliki bulu berwarna coklat dengan corak putih disetengah badannya.
- Para warga yang mencoba membunuh madmage tidak pernah kembali

Setelah kalian melanjutkan perjalanan lagi selama 1 jam, mata kalian mulai terpancing oleh suatu penglihatan yang sedikit melenceng dari suasana hutan. Terlihat setitik bayangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pohon-pohon disini.

“Kalian sudah melihatnyakan? Itu tujuan kalian. Saya ingin sekali membantu kalian, namun saya tau diri saya tidak memiliki kemampuan seperti kalian dan mungkin hanya akan menjadi beban. Saya akan menunggu disini sampai besok siang”

Setelah itu Hersey akan mempersilahkan karakter untuk melanjutkan perjalanan serta akan memberikan salam. Lalu mulai membuat tenda untuk dirinya sendiri.

Flinsen Paleskin memang sedikit gila, namun dia tidak jahat. Owlbear tersebut merupakan penyebab orang-orang menghilang ketika berada di hutan. Flinsen sendiri terjebak pada menara ini karena component pouch untuk menggunakan spell rusak ketika dia diserang oleh owlbear satu minggu lalu.

Episode 2: Menara Mage Gila

Perkiraan Durasi: 90 menit

A. Lantai Pertama

Perjalanan yang melelahkan kalian akhirnya terbayarkan. Tujuan kalian sudah didepan mata, jantung kalian mulai berdegup kencang karena kalian tau tidak ada kata kembali lagi setelah misi ini dimulai.

Kondisi Sekitar

Menara ini terbuat dari batu yang disusun dan dengan bentuk segi delapan. Memiliki dua pintu masuk yang cukup tinggi sekitar 3 meter.

Light. Pencahayaan cukup terang karena banyak jendela pada menara ini,

Ditengah hutan lebat ini, terlihat didepan kalian satu buah menara batu yang menjulang ke langit. Didepan menara tersebut juga terdapat dua pintu kayu kembar yang sedikit terbuka, dengan tulisan yang terpajang diatasnya "Kekuatan negara dilihat dari jumlah pasukannya".

Di kejauhan, kalian juga dapat mendengar ada suatu sosok beruang yang sedang memakan sesuatu yang ukurannya cukup besar. Untuk sementara ini beruang ini tidak menyadari kehadiran kalian

Jika player ingin melawan owlbear, biarkan mereka melawannya. Namun Owlbear itu akan kabur jika hp nya sudah berada di bawah 25. Jika karakter ingin menjauh secara perlahan, minta mereka untuk lakukan Dexterity (Stealth) check dengan DC13. Jika gagal, owlbear akan terbangun dan mulai mengejar mereka.

Kalian mencoba untuk mendorong pintu menara ini, namun pintunya tidak terkunci, dan tidak juga terjaga. Kalian juga dapat melihat seperti bekas kunci pintu yang sudah rusak karena dipaksa dibuka. Didalam lantai pertama menara ini, terdapat beberapa buku dan scroll yang berserak-serakan. Seakan ada yang memporak-porandakan tempat ini. Kalian juga dapat melihat bekas darah yang telah mengering. Selain itu, terdapat pahatan dinding berupa pasukan-pasukan yang berbaris dengan baju zirah. Terdapat 3 barisan dengan jumlah pasukan masing-masing 11 orang.

Beberapa scroll dan buku tersebut kebanyakan merupakan buku tentang penggunaan magic, namun sebagian besar juga buku tentang sejarah dari pasukan suci yang bernama Grisseldry. Terdapat juga beberapa pecahan botol kaca bekas cairan berwarna merah tergeletak. Beberapa scroll yang tergeletak berisikan tentang banyak kata-kata makian terhadap owlbear seperti 'OWLBEAR TOLOL, MENJIJIKAN, KENAPA KAMU HARUS DISANA? KENAPA KAMU MENGURUNG SAYA DISINI?'

Pecahan botol kaca tersebut adalah bekas dari Potion of Healing. Owlbear yang tersesat itu ternyata suka datang ke menara karena suka meminum potion of healing buatan Flinsen. Flinsen tidak menyadari dan mengetahui apa alasan Owlbear tersebut datang ke menaranya. Flinsen memiliki phobia terhadap Owlbear jadi dia tidak berani untuk turun ke lantai pertama

B. Lantai Kedua

Diruangan ini terdapat dua tombol yang berhubungan dengan pahatan dan teka-teki yang harus dipecahkan oleh karakter apabila mereka ingin mendapatkan sebuah magic item.

Perlahan-lahan anak tangga demi anak tangga kalian naiki. Setiap langkah kaki yang kalian ambil semakin lama semakin berat. Tidak tahu sudah berapa ratus yang sudah kalian lewati. Lalu sedikit rasa lega terbesit dibenak kalian ketika kalian melihat langit-langit yang juga berarti akhir dari anak tangga ini.

Diruangan ini, terdapat Flinsen Paleskin yang sedang membaca buku dan mencoba untuk menekan-nekan tombol yang berada ditengah ruangan.

Lalu kalian bisa melihat sesosok Halfling dengan janggut tipis berwarna putih, dengan tinggi sekitar satu meter menyapa kalian. "Siapa disana? Kalian datang untuk menyelamatkan Flinsen? Dimana OWLBEAR brengsek itu sekarang? Sudah mati? SUDAH MATI YA? APAKAH FLINSEN SUDAH AMAN? FLINSEN SELAMAT!"

Flinsen tidak akan menyerang karakter meskipun karakter menyerang, dia akan meyakinkan karakter bahwa dia terjebak di menara ini. Flinsen mengetahui beberapa hal berikut:

- Menara ini dulunya merupakan markas pasukan Griseldry.
- Pasukan Grisseldry memiliki tradisi untuk menyembunyikan magic item pada markas-markas mereka agar tidak disalah gunakan.
- Owlbear yang dibawah bukan bodyguard Flinsen, tetapi merupakan musuh yang harus dibunuh.
- Terdapat Magic Item pada tempat ini yang belum diambil

Setelah bertanya-tanya dan memastikan bahwa Flinsen bukan merupakan ancaman untuk karakter, baca teks dibawah ini:

Ruangan ini penuh dengan sisa-sisa bekas makanan yang menumpuk. Serta satu meja batu yang berada ditengah-tengah ruangan dengan dua tuas di masing-masing sisi meja.

Tuas-tuas ini merupakan kunci untuk menyelesaikan teka-teki ini. Jika tuas kiri ditarik, maka akan muncul 7 gambar pasukan ditengah-tengah meja. Namun jika tuas kanan yang ditarik, maka jumlah pasukan akan berkurang 4 buah. Untuk membuka ruangan rahasia, jumlah pasukan yang harus muncul harus tepat berjumlah 33. Sesuai dengan jumlah pasukan yang berada pada pahatan di lantai 1.

Jika karakter berhasil membuka pintu rahasia ini, bacakan teks sebagai berikut:

Ketika tuas tersebut ditarik, suara gemuruh gesekan antara batu dan batu terdengar ditelingamu. Suara ini berasal dari dinding yang berada disekitarmu. Dan perlahan-lahan kamu bisa melihat bahwa dinding-dinding tersebut keluar dari tempat yang seharusnya, dan mulai membentuk anak-anak tangga yang menuju lantai selanjutnya.

C. Lantai Ketiga

Pada lantai ketiga, ruangan ini penuh kosong dan berdebu, yang ada hanyalah satu meja batu ditengah-tengah ruangan dan tiga buah patung pasukan dengan baju zirah di salah satu sisi dinding. Diatas meja batu itu tergeletak sebuah rapier bernama Cinnabar (Lihat Appendix)

Diatas meja batu itu tergeletak sebuah senjata yang menyala-nyala dibagian matanya. Sebuah pedang tipis dengan ujung yang tajam dan gagang yang bermotif seperti angin yang berderu, digagang pedang itu terdapat tulisan Cinnabar.

Flinsen tidak keberatan jika karakter untuk mengambil rapier ini, namun dia akan meminta pertolongan kepada karakter untuk membunuh owlbear yang berada di hutan dan sering datang ke menara ini. Jika karakter setuju, owlbear akan muncul dilantai 1 dan sedang mengobrak-abrik lantai pertama mencari Potion of Healing. Namun apabila pintu dilantai 1 ditutup oleh karakter, owlbear tersebut akan mendobrak pintu tersebut dan menimbulkan suara besar yang terdengar dilantai ketiga.

Kesimpulan

Flinsen akan langsung pergi tanpa ingin kembali ke desa Crysto. Apabila karakter memaksa, Flinsen akan bersikeras tidak mau dan lebih memilih untuk tetap tinggal di menara ini.

Setelah combat dengan owlbear telah selesai, karakter dapat menyimpulkan bahwa adik dari Hersey sudah meninggal dimakan owlbear. Kenyataan yang cukup pahit untuk Hersey tetapi tidak akan ada lagi korban berikutnya di hutan ini.

Appendix A: NPC Karakter

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

Personality : Rendah hati, dan ramah terhadap orang lain.

Ideal : Saya memiliki tanggung jawab untuk ketentraman desa.

Bond : Semua warga desa adalah keluargaku.

Flaw : Terkadang saya suka menganggap remeh masalah sepele.

- **Flinsen Paleskin (LG, male, Halfing)**

Personality : Tidak suka kekerasan, kecuali terpaksa

Ideal : Magic item menarik hatiku.

Bond : Pengetahuan itu sangat berharga.

Flaw : Gila.

Appendix B: Creature Statistic

Flinsen Paleskin

medium humanoid (halfling), chaotic good

Armor Class 16 (with Mage Armor)

Hit Points 28 (5d6+2)

Speed 30ft.

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|--------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 8 (-1) | 16 (+3) | 14 (+2) | 17 (+3) | 11 (+0) | 6 (-2) |

Skills Perception +3, Arcana +6, Stealth +6

Senses passive Perception 13

Languages Common, Halfling

Spellcasting. Flinsen Halfling merupakan spellcaster level 5, namun dikarenakan dia tidak memiliki component pouch dan spellbooknya, dia hanya bisa menggunakan cantrip. Berikut adalah cantrip yang dapat digunakannya.

- Cantrip: Chill Touch, Mage Hand, Message, Toll the Dead

Actions

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

Owlbear

Large Monstrosity, unaligned

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 59 (7d10+21)

Speed 40ft.

| STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 20 (+5) | 12 (+1) | 17 (+3) | 3 (-4) | 12 (+1) | 7 (-2) |

Skills perception +3

Senses Darkvision 60 ft., passive perception 13

Challenge 3 (700 XP)

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

Actions

Multiattack. Owlbear bisa menyerang dua kali: satu dengan beak dan satu dengan claw.

Beak. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (1d10 + 5) piercing damage.

Claw. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (2d8 + 5) slashing damage.

Appendix C: Magic Item

Cinnabar Rapier

Weapon (Rapier), rare



Artby: [The Griffon's Saddlebag](#)

Magical Rapier ini diselimuti dengan lapisan racun tipis yang menyala-nyala. Ketika digunakan untuk menyerang, weapon ini akan memberikan tambahan damage sebesar 1d4 poison damage terhadap target.