

谜题 Puzzle

为一队 4-6 人的 4 级角色设计的冒险

作者：东风

关于谜题。“谜题”在万象无常牌中的牌面是充满神秘与机械风格的谜题盒子。当解开谜题时，你将获得解决当前困境的第二个回答。当你在万象无常牌中抽出这张牌时，它会削弱你的智力，但同时也会让你获得一次转机。

模组简介。世间法师都喜爱将敌人放逐于异空间，而其中最突出的便是**迷宫术 Maze**。迷宫术会将一个生物放逐到迷宫般错综复杂的半位面，除了牛头人和巨牛魔，以及那些聪明绝顶的人以外，几乎没有什么生物能够成功逃离。

但没有人知道，迷宫半位面本身便是万象无常牌**谜题 Puzzle** 本身延伸出来的一部分。阿斯忒瑞亚接收到了一系列令人困惑的预言，并最终将角色们引导至这个半位面。在半位面中，角色们会遭遇许多迷失在迷宫中的怪物，或是冒险者，直到抵达迷宫的核心，接受最终谜题，并得到**谜题 Puzzle** 这张卡。

使用万象无常牌

若你使用万象无常牌作为冒险引子，请描述：

你们的心头都听到了阿斯忒瑞亚欣喜的声音：“快来，勇士们！我已经获得了‘谜题’的位置的预言。我需要你们回收那一张万象无常牌。”

阿斯忒瑞亚会使用 **浪客 Rogue**。这张卡牌的光芒会包裹角色们，并将他们安全送达阿斯忒瑞亚的寻星室。

来到寻星室

当准备开始冒险时，请描述：

当你们走进阿斯忒瑞亚的寻星室，并在寻星室中的柔软沙发坐下后，阿斯忒瑞亚在你们面前铺开了一张卷轴。这张卷轴上绘制着一个怪异的立方体，在其下还有一首诗。

“我在对于诸多位面的搜寻中，终于找到了关于谜题牌的蛛丝马迹，这首诗揭露了关于谜题牌位置的信息——不过正如这张牌的名字那样，如果要找到这张牌，我们得破解诸多谜题。这首诗，便是我们的第一个难题。”

如果角色们查看卷轴，他们可以看到以下信息：

卷轴上的怪异的立方体泛着神秘而苍白的的光芒，三个面均是令人困惑的迷宫条纹。卷轴上的诗是这样写的：

虽生利齿，从未伤人。

虽无锋刃，能解忧困。

虽缺手足，入屋当先。

虽用时短，缺时方恨。

这首诗是一个谜语，谜底是钥匙。如果角色们猜出了谜底，阿斯忒瑞亚会立马联想到钥匙对应的是星象中的宝钥座。一旦确定了位置，阿斯忒瑞亚会使用**跃迁望远镜 Telescopic Transporter** 对准星空中的宝钥座，并在其中锁定隐藏在宝钥座的谜题半位面。这个半位面在望远镜的观察下就和卷轴上的立方体图案一样。阿斯忒瑞亚使用跃迁望远镜的智力（奥秘）检定自动成功。

阿斯忒瑞亚因为命运束缚，无法离开寻星室，因此她没法和角色们一起前往谜题半位面。当角色们全部使用跃迁望远镜后，开始下一部分的冒险。

其他引子

如果你不想使用万象无常牌作为冒险引子，你可以参考以下方式，让角色们参与到这次冒险：

被迫流放。你们触发了某个巫妖地城的陷阱，没有躲过去。等你们睁开眼睛，你们出现在了处奇怪的地方，四周是绵延而无穷的墙壁。该找一条出路了。

寻宝达人。作为位面行者，你们穿梭于各个位面，探寻各处隐秘的宝藏。你们听说一位大法师曾经在某个位面出现过，而他已经淡出人们的视线多年。是时候去拜访那位大法师在那个位面的故居，然后光明正大地拿走他的一些财宝。他一定不会介意的。

迷宫半位面

阿斯忒瑞亚和角色们所不知的是，这个半位面与诸多位面有交汇之处。事实上，每当多元宇宙中有一个施法者对另一个生物施展**迷宫术 Maze** 后，那个生物就会被暂时性地放逐到这个区域。更为强力的施法者甚至可以永久性地放逐某个生物至此。

迷宫半位面特征

以下介绍了迷宫半位面的基础特征：

光照。得益于神秘而灿烂的星界光，如无特殊说明，此处始终视为微光光照

墙壁与地板。迷宫半位面的墙壁与地板主要由石头构成。每 5 尺的墙壁具有 AC15，HP150 与 20 的伤害阈值，并且免疫毒素、心灵伤害，对非魔法且非精金的钝击、穿刺、挥砍伤害具有抗性。被击穿后，进入孔洞的生物将被随机传送至迷宫半位面的另一个区域。

走廊。如无特殊说明，这里的走廊通常宽 20 尺。

迷乱心绪。在迷宫半位面中不存在绝对的方向。任何试图在迷宫半位面寻路的生物在感知（生存）检定中具有劣势。尽管石墙看起来只有 30 尺高，但想要攀爬或是飞行到墙壁上方的生物会发现自己无论如何都无法越过墙壁；在其他人的眼里，这些生物就像是在原地踏步。

开始探险

当角色们传送至迷宫半位面时，请描述：

灿烂的星河在你们头顶上如同画卷般展开，落下的星光为你们照亮白色石子所铺成的道路。石墙制的墙壁组成了深邃而神秘的回廊。回廊尽头还传来怪异的回声。

想要在迷宫半位面中寻路是相当困难的。位于核心的谜题牌本能性地抗拒任何生物的靠近。如果角色们想要在迷宫半位面中回想来时的道路，需要进行一次 DC12 的智力检定。成功时则能回到之前来过的上一个区域。

每一个小时都让玩家进行一次 DC12 的感知（生存）检定以寻路。在每累计 4 次成功后，他们将会抵达谜语核心（见下文“抵达谜语核心”节）。检定失败时，让他们遭遇一次谜题遭遇。

谜题遭遇

在迷宫半位面中被放逐了许多来自多元宇宙的生物。当角色们在迷宫半位面冒险寻路失败时，他们将不得不面对特殊情况。如果要确定角色们遭遇了什么，请投掷迷宫半位面遭遇表，或自行选择。如未特别说明，同样的遭遇不会出现第二遍，因此出现重复骰值时请再投掷一次。

迷宫半位面遭遇表

D12 谜题遭遇

1	方尖碑
2	斯芬克斯的考验
3	阴影中的宝箱
4	内乱棋盘
5	魔鬼的诱惑
6	小妖精与青蛙
7	洗牌妖
8	魔冢大行军*
9	定名独角兽
10	狗头人与巨龙
11	红宝石宝箱
12	狸猫法师的提问*

*标注的遭遇可以被重复遭遇

方尖碑

在迷宫半位面中冒险时，他们可能会遇到一片 40 尺宽的矩形空地，位于空地的正中心竖立着 15 尺高，被淤泥覆盖的方尖碑。花费一小时并使用工具可以轻松揭露方尖碑的四个面下的内容。方尖碑四个面都安放有一块铜板，铜板上各描述了以下谜题：

北面。这一面刻着“我是温柔的陪伴者，我是缄默的听者；我在黑暗中消亡，我在光照下重生。请问我是？”谜底是影子。

南面。这一面刻着“我是远行的引路人，我是绸缎的珠宝；我在白日会躲藏，我在夜晚又出现。请问我是？”谜底是星辰。

东面。这一面刻着“我是自由的旅行者，我是强壮的力士；我在静止时噤声，我在疾奔时狂嚎。请问我是？”谜底是风。

西面。这一面刻着“我是悲伤的代名词，我是净化的使者；我在冷静时坚强，我在热情时飞翔。请问我是？”谜底是水。

当角色们站在铜板前并大声说出对应的谜底，这一面方尖碑就会发出淡淡的银色光线。

宝藏。当四个面全部发出银色光线后，一个箱子会出现在方尖碑 15 尺范围内一处未被占据的地方。箱子中装着一本标题为“半位面的构建理论综述”的书籍（见下文“狸猫法师的提问”节），以及一颗**谜题急智戒指 Ring of Puzzler's Wit**。

斯芬克斯的考验

在迷宫半位面中，有一只名为和一的**男面斯芬克斯 Androsphinx**。他从浩劫残阳的世界到来，寻找位于迷宫半位面的一位隐士，并请求一道问题的答案。他暂时将迷宫半位面的一处空地当作自己的据点，并如往常一般测试并要求过路人的服务。

当角色们在迷宫中遇到这一遭遇时，请描述：

震耳欲聋的咆哮声从前方突兀地传来。这个咆哮声如同豺狼恶豹，似乎由极为可怕的怪物发出。

所有听到该咆哮声的生物必须进行一次 DC18 的感知豁免，并在失败时陷入 **恐慌 Frightened** 状态，持续一分钟。受恐慌生物可以在每个自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。

这是和一的第一项考验，旨在测试小队的勇气。如果小队仍然决定前行，那么他们将会遇到和一。请描述：

随着你们的继续前进，你们可以发现面前的迷宫的空地上躺着一只狮子，然而它的头却是雄性类人生物的脑袋。注意到你们的到来，它以一种低沉而又粗蛮的声音发问：“愚蠢而又莽撞的生物，你们擅自闯入了我的据点，向我说明你们的来意。”

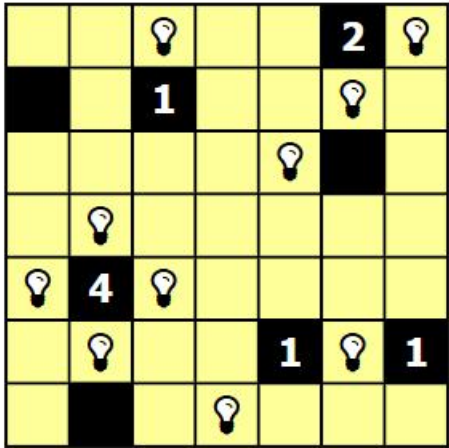
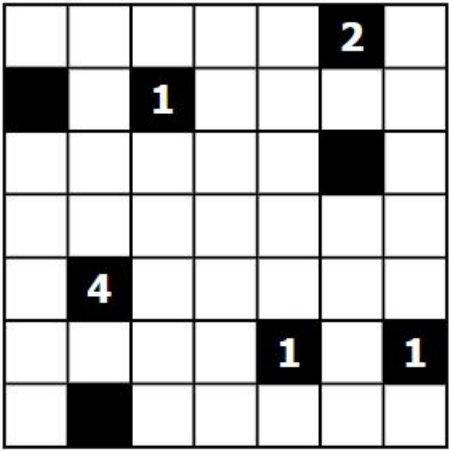
和一对角色们的初始态度冷漠。如果角色们欺瞒和一，它对角色们的态度将降低为敌对，不过它不会直接攻击角色们，而是会发动第二吼特性，让角色们感到恐惧，自行撤退。如果角色们仍然不愿离开，此时才会发动第三吼特性。

和一会询问以下的问题：

“我有两个身体，但两者合二为一，我站的地方越平稳，我行走的便越快，而我倒下时，一切都停了下来。请问我说的是什么？”

答案是沙漏。当角色们答出斯芬克斯的问题后，它对角色们的态度将会提升至友好，并委托角色们寻找半位面中的一位大法师，询问它关于“多少粒沙子，才能组成沙漠；多少粒水滴，才能形成海洋？”的问题（见下文“狸猫法师的提问”节）。

宝藏。斯芬克斯会给予答出问题的角色一本封面写着“**论迷宫与建筑**”的书籍（见下文“狸猫法师的提问”节），以及**探秘魔杖 Wand of Secrets**。



阴影中的宝箱

角色们来到一处布满了石桩的空地，请描述：

地板以规则的线条被分成了七乘七的棋盘，在棋盘上的一些格子上规则性地摆放着八颗巨岩，其中一些巨岩上还画有不同数量的圆圈。在棋盘之外有十一枚发着灿烂光芒的宝石。

在场地的正中心有一个圆盘，圆盘上有一个宝箱的阴影。圆盘上刻着“只有没有一丝阴影，我才在光中显形”。

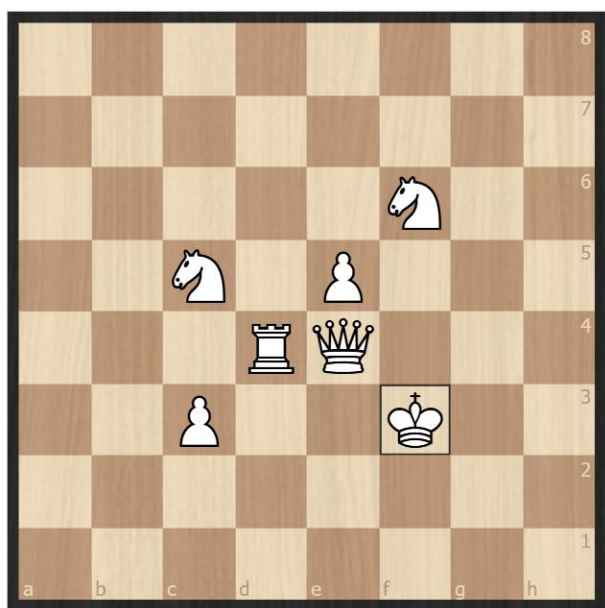
这是一个谜题。每一个场地格子都只能放一颗宝石，此外，每个标有圆圈的巨岩周围必须放有对应数量的宝石（对角线不计）。当宝石被放在对应格子时，以它为中心发散的未被巨岩阻挡的十字区域都会发出明亮的光线。

当所有的格子都发出光芒时，场地中心圆盘的宝箱才会从阴影化作实体，并允许角色们收集其中的宝藏。

宝藏。这里的宝石一旦被带离这片区域都会自动消失，并在原来的地方生成一枚新的宝石。解开谜题后，中心的箱子会有一本标题为“渡鸦卷册”的书籍（见下文“狸猫法师的提问”节）

额外宝藏。如果角色们放置的宝石所在的格子不会被其他宝石点亮，且只使用了十枚宝石，那颗未被使用的宝石允许被拿出场地且不消失，价值 500gp。

内乱棋盘



当角色们走进这个房间时，请描述：

面前的房间形成了八乘八的方格，在方格的中心有着七枚由白玉雕刻而成的棋子。在棋盘一侧，雕刻着一行文字：“无外敌而引内乱，唯王者能独留战场。”

这是个谜题。这里的每颗棋子都使用**活化盔甲 Animated Armor**的数据，但具有以下改动：

- 所有棋子都对闪电易伤，但会对第三次或更多次伤害免疫。
- 一枚棋子进入到一个新的格子时，会自动消灭该格子上的活化盔甲。

角色们可以走到这些棋子的身旁，并使用心灵感应移动这些棋子。移动棋子需要遵循着以下规则：

- 按照标准国际象棋规则移动棋子。
- 每一步都必须吃子。
- 每一个棋子仅可移动两次。
- 不可吃掉王。
- 目标是让盘面上最终只剩下一个棋子（王）

解决办法略有难度，标准的解决办法有：兵 c3-d4；兵 d4-e5；马 f6-e4；马 c5-e4；王 f3-e4；王 e4-e5。

如果角色们使用伤害解决掉一个棋子，也允许视为被吃掉一次子。当角色们挑战失败时，棋盘会自动重启，所有角色的心头都会传来沧桑的声音所发出的嘲讽声，并对所有角色造成 1d8 点心灵伤害。

宝藏。当角色们解决了谜题后，仅剩的王的会手中会凭空出现一件**阵亡者护甲 Armor of the Fallen**，以及一本封面上标有“死者复活总论”的书籍（见下文“狸猫法师的提问”节）。

魔鬼的诱惑

一只**獾魔 Barbed Devil**把守在某个迷宫的拐角，在他的面前摆放着装着 7 种颜色液体的玻璃瓶，从左到右分别是红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫。魔鬼看见角色们后，会露出一丝微笑，随后说：

其中五瓶是危险，剩下两瓶能帮忙；
迷幻能解除心慌，鲜血并非是伪装；
狡猾再如何躲藏，身边同族也最少；
此处有四个杀手，正排队等候死亡；
剩下安全甚孤苦，远隔重洋在两方；
莽撞只会召心伤，需谨慎才得心想。

这是一个谜题，其中装有橙色和紫色药水的瓶子是安全的。橙色瓶子的液体装的是**健康灵药 Elixir of Health**，因为魔法的效应而呈现橙色。紫色瓶子的液体装的是**英勇药水 Elixir of Health**，因为魔法效应而呈现紫色。剩下红、黄、绿、蓝、靛分别是**刺客之血 Assassin's Blood**、**食腐虫粘液 Carrion Crawler Mucus**、**卓尔毒药 Drow Poison**、**苍白酞剂 Pale Tincture**和**真理血清 Truth Serum**。**鉴定术 identify**会得出完全相反的结论，灵药会被鉴定为毒药，毒药会被鉴定为灵药。

宝藏 Treasure。魔鬼只会允许角色们选择其中两瓶，而另外五瓶会收走。如果角色们选择了正确的两瓶药剂，魔鬼还会赠送一本书，书的封面写着“探寻真理之路”（见下文“狸猫法师的提问”节）。如果角色们选择直接解决魔鬼，他们也能在魔鬼的尸体上搜集到这一本书，不过药水会立马原地消失。

小妖精和青蛙

当角色们遭遇这条河流时，请描述：

一条宽河拦腰切断你们前进的道路，在你们面前正好有一艘能够渡河的船只。船上有四个座位，两个大座位，两个小座位。三个小妖精打破了此刻的宁静，在她们身边还有三只青蛙。其中一个妖精对着你们笑着说：“我们都想过河，帮帮我们！”

在河边有三个**小妖精 Sprite**和三只巨青蛙（使用**巨蟾 Giant Toad**的数据）。它们会给角色们提出以下的要求：

- 每个岸边巨青蛙的数量不能多于小妖精的数量，不然巨青蛙会被小妖精吞下去。
- 每个岸边小妖精的数量不能多于角色的数量，不然小妖精会把角色变成巨青蛙。
- 这艘船开动时，船上必须得有一个角色，以及一个小妖精或巨青蛙
- 这艘船最多同时载两个角色和两个小妖精或巨青蛙。每个人各有各的位置，小妖精或巨青蛙不能坐角色的位置，角色也不能坐小妖精或巨青蛙的位置。

这条河只有 40 尺宽。但是湍急的河流会让每一个站在水面上，或在水中游泳的生物进行一次力量豁免，并在失败时被冲往河水方向 30 尺。离开原来路口 100 尺后，这些角色会被随机传送至迷宫半位面的另一个区域。

宝藏。如果角色小队解决了谜题，三只巨青蛙也会变为小妖精。六个小妖精祝贺角色们的聪明才智，并且赠予它们一本封面上写着“*召唤的二元性*”的书籍（见下文“狸猫法师的提问”节），以及一块**幸运石 Luckstone**。

洗牌妖

一只在搜寻谜题牌的**洗牌妖 Riffler**来到了迷宫半位面，但他意外遭遇了同样在嗅闻谜题牌的三只**苦刑猎犬 Harrow Hound**。在看见角色们的靠近后，这位洗牌妖立即向角色们求助。

洗牌妖的名字叫艾迪，他对角色们的初始态度是友好。为了回馈角色们的救命恩情，他会邀请角色们来一场纸牌游戏。洗牌妖一共会和角色们进行三场游戏，这些游戏全部由扑克牌进行。

第一轮卡牌游戏。洗牌妖从发出五张盖牌，随后告诉角色们以下信息：

- 此处一共有小丑、红心、黑桃、方块与梅花五张牌，并将小丑牌正面向上翻出（从右数第二张）。
- “芳梅散香众人怜，只肯予方一点红；桃花不与梅竞艳，独赠丑角墨香醇。”

洗牌妖希望角色们能猜出卡牌的顺序。正确的顺序是：方块、红心、梅花、小丑和黑桃。

第二轮卡牌游戏。洗牌妖挥挥手，让五张卡牌都拥有了嘴。洗牌妖让这五张牌开始报数。这些卡牌的报数规则如下：

- 从方块开始逐个往右报数，方块是 1。
- 到了最右边的黑桃，又往回报数，回到了最左边的方块，再一次向右报数，依次反复。

洗牌妖笑着问角色们，第 1000 张牌报数时，它是什么花色。这也是一个谜题，可以将这些卡牌报数 8 作为一次轮换。因此可以轻松得出最后的结论是红心。

如果角色们已经解答出了前两轮卡牌游戏的答案，那么洗牌妖会询问角色们是否要参加第三轮游戏，并说明第三轮游戏可能会有一点困难。只要得到了肯定的答复，洗牌妖会继续出谜题。

第三轮卡牌游戏。洗牌妖又一次发出了 20 张牌。此时场上一共有 25 张纸牌。

洗牌妖挥挥手，一阵迷雾笼罩了每张牌，让它们没法辨认是牌面还是牌背朝上。它笑着告诉角色们，它已经将这些牌全部洗牌，并且有且只有 5 张牌面朝上，剩下的 20 张牌背朝上。它邀请玩家们将这些牌分成两堆，每堆牌数量不限。并且它允许角色们翻转其中的一张或多张牌。只有一个获胜条件：最后两堆牌牌面朝上的卡牌数量相同。

这个谜题可能有一点难度，但仔细思考后，玩家们可以考虑将牌堆分为 5 和 20 两组，并将只有 5 张牌的牌堆全部翻面。这是绝对能保证牌面朝上的卡牌数量相同的办法。

宝藏。洗牌妖会赠予通过了两轮卡牌游戏的角色一本书，名为“*妖精荒野探秘*”（见下文“狸猫法师的提问”节）。如果玩家们还通过了第三轮，那么洗牌妖还会奖励角色们一件**愈合护符 Periapt of Wound Closure**。

魔冢的大行军

当角色们前行时，请描述：

不和谐的步伐声从你们面前响起，随后一排完全由机械构成的生物出现在了拐角。

这是一群魔冢，分别是 5 个形状各异，颜色各异的**单元冢 Monodrone** 和两个被拖着失能的**四元冢 Quadrone** 和一个**五元冢 Pentadrone**。这些魔冢对角色们的初始态度为冷淡。这些单元冢的形状颜色各异，分别是：



事实上，这些魔冢遇到了困境。如果角色们询问，五元冢会告诉角色们，四元冢中的一位只能识别出故障单元冢的颜色；另一位只能识别故障单元冢的形状。但是四元冢们全部只能回答是或者否。五元冢只来得及询问三个问题，它们的型号太过于老旧，就被奇点暂停中枢，这两只四元冢就报废了。

五元冢告诉，它问了这些问题：

- “你们是否知道故障单元冢是哪一个？”两位四元冢全部回答“否”
- “你们现在是否知道故障单元冢是哪一个？”两位四元冢全部回答“否”
- “你们现在是否知道故障单元冢是哪一个？”两位四元冢这一次全部回答“是”

这是一个谜题。如果角色们成功找出故障单元冢，这些魔冢的步伐将会重新变得统一。

宝藏。五元冢感激角色们的帮助，并赠予角色们一本书，书籍封面上写着“*机械境导论*”（见下文“狸猫法师的提问”节），以及一把从故障一元冢的零件改装而成的**+1 武器（自选）**。

定名独角兽

当角色们遇到这一个谜题遭遇时，请描述：

在你们走过迷宫的一段长廊后，面前的视野一下子开阔起来，两匹洁白的头上长着角的马匹正安静地在水池边踱步，在它们身旁还跑着六匹小马驹。

这是两匹**独角兽 Unicorn**，分别名为东隅与桑榆（取自“东隅已逝，桑榆非晚”）。独角兽们寻找到了片安静的半位面，生下他们的孩子，不过尚未给这些孩子取名。

独角兽们对角色们的初始态度友善，并和蔼地邀请角色们来帮它们的孩子取名。这些独角兽把这些孩子分成两队，并且已经事先取好了三个孩子的名字，分别是“尺短”、“日久”和“百闻”。

如果要让这两只独角兽满意，需要角色们联想到对应的谚语，分别是

- 尺有所短，寸有所长（尺短和寸长）
- 路遥知马力，日久见人心（路遥和日久）
- 百闻不如一见（百闻和一见）

作为 DM,你也可以根据自己选定的谚语，出成一道谜题。

宝藏。作为取名的感谢，独角兽们赠予角色们一本书，叫做“*星界百科全书*”（见下文“狸猫法师的提问”节）。

狗头人与巨龙

一群狗头人正在迷宫半位面进行着猜拳比赛。这些狗头人几乎已经抉择出了冠军，并在角色们路过时邀请角色们参赛。

比赛规则很简单，角色们和狗头人需要同时比划出手势，手势从“英雄”、“巨龙”和“地城”中选择。“英雄”克制“巨龙”，“巨龙”克制“地城”，“地城”克制“英雄”。（可以理解为猜拳）

一场比赛以三局两胜制进行，由于对狗头人的崇拜，狗头人只会比划“巨龙”。

宝藏。愿赌服输的狗头人愿意赠予胜利的玩家一本书，叫做“*类人生物集锦*”（见下文“狸猫法师的提问”节），并叫嚣下一次再战决不失败。

红宝石宝箱

当角色们来到此处时，请描述：

在你们面前横列着三个箱子，忽然，其中一个箱子开口说话了：“那边的小人，过来！我要和你玩一场游戏！”

这三个宝箱全部都是**拟身怪 Mimic**，并且它们非常喜欢赌博。看见角色们的到来，它们迫不及待要与角色们进行一场赌约。它们说：

“我们的肚子里加起来一共有 30 颗宝石，每个肚子至少有两颗宝石。有一个肚子比另一个肚子的宝石数量多出六颗整。你们需要在每个肚子前面同时报出三个数字，随后我们会给你们揭露我们肚子里的宝石数量！如果宝石数量小于或等于你们说的对应肚子的数字，那么宝石就归你们，否则宝石还是我们的！如果到最后，我们的宝石数量比你们多，那我们就收回这些宝石，还要让你们给我们新的宝石；不然，我们就把所有的宝石送给你们！”

这是一个谜题，这三个拟身怪会尽可能地将宝石数量设置成对角色们不利的情况。但是有一种办法可以确保绝对拿到一半数量以上的宝石，也就是每个箱子都说数字 8。

宝藏。如果角色们获胜，那么他们可以获得 30 颗红玉，每颗价值 50gp。除此以外，拟身怪们还会赠送给角色们一本书《万界怪物图鉴》（见下文“狸猫法师的提问”节）。

狸猫法师的提问

当角色们来到此处时，他们可能已经在其他遭遇得到了一些书籍，这些书籍分别是《半位面的构建理论综述》、《论迷宫与建筑》、《渡鸦卷册》、《死者复活总论》、《探寻真理之路》、《召唤的二元性》、《妖精荒野探秘》、《机械境导论》、《星界百科全书》、《类人生物集锦》、《万界怪物图鉴》。这些书全部属于怒风，一位形体变化为狸猫的大法师 Archmage。

长久在迷宫半位面独自生活，这位大法师已经痴迷于设计谜题与陷阱。角色们遇到的其他遭遇的谜题几乎都由它设计。当角色们寻求大法师的协助时，大法师欣然同意，但是也要求角色们回答他三个问题。这三个问题会从以下序列中选择：

问题	回答
“半位面的基础组成是什么？”	“存在、精神、能量”来自于《半位面构建理论综述》
“这座迷宫的建筑风格与什么位面近似？”	“无底深渊无尽迷宫层”来自《论迷宫与建筑》
“进出堕影冥界的办法是什么”	“营造迷雾，驱散隐秘力”来自《渡鸦卷册》
“注入死者的能量是什么？”	“负能量以及堕影力”来自《死者复活总论》
“如何应对周期性出现的谜题”	“发现规律，应用规律”来自《探寻真理之路》
“什么是宇宙秩序？”	“混乱与守序”来自《召唤的二元性》
“妖精荒野的三律是什么？”	“待客律、互惠律与所有律”来自《妖精荒野探秘》
“魔冢长征的周期是？”	“287 年”来自《机械境导论》
“如何切断星界投影连线？”	“使用斯洋基人的银剑或是星界巨舰兽的钳子”来自《星界百科全书》
“最具多样性，不可一概而论的种族是什么？”	“人类”来自《类人生物集锦》
“最为庞大的生物是哪一个是？”	“泰拉斯奎巨兽”来自《万界怪物图鉴》

如果没有这些书，也可以允许角色们进行 DC15 的智力（奥秘或历史）检定来得到相关答案。

回答了全部三个问题的答案后，大法师将会为角色们指出通往谜语核心的道路（见下文“抵达谜语核心”节）。

抵达谜语核心

谜语核心位于迷宫半位面的正中心，驱使着迷宫半位面不断创造新迷宫。它是维持迷宫半位面的源泉，只有迷宫半位面最为幽邃的通道才能来到此处。角色们如同来到了一个巨大球体的内部，在球体的正中心正是维持整个迷宫半位面的谜语能源，其中便是角色们所要追寻的万象无常牌-**谜题 Puzzle**。

谜语核心特征

以下介绍了谜语核心的基础特征：

空间与重力。谜语核心是一个 40 尺半径的内球形区域。抵达谜语核心时，所有角色都会站在球形表面上。此处的重力始终指向球形表面，越往中心，重力越小。在此处，角色们的跳高高度为正常重力时的两倍。

光照。得益于正中心正在发光的规则矩形谜语能源，此处视为昏暗光照。

视觉万花筒。越靠近中心时，谜语核心的球面就会反射出无数谜语能源的虚影，任何靠近谜语能源 10 尺范围内的生物必须成功进行一次 DC12 的体质豁免，否则将陷入 震慑 状态，持续 1 分钟。震慑的生物可以在每个自己回合结束时重复豁免。

谜语能源

谜题牌本能性地抗拒一切生物，会让其他生物在迷宫中永远找不到道路，但是却对角色们有莫名的亲切感。但这张孤傲的牌只会让被证明有足够智慧的生物取走。

在角色们进入到谜语能源后，谜语能源将开始活化，并发动攻击。见附录关于**谜语能源**的数据与战术。

击败谜语能源

当角色们击败谜语能源时，请描述：

你们面前的庞大规则体开始逐渐瓦解，化作飘渺的光线。在这巨大的身躯消失之后，整个谜语核心空荡荡，什么也没有剩下。突然，你们的心头想起了这样的话语：

其大如国家，其小若石子；无形如字词，坚固若匣桎；或可夺人性命，常常嬉笑而止；纵使千变万化——皆令人绞尽脑汁。其为何物？

这是最后一个谜题，答案显而易见，是“谜题”。只要角色们能够回答出最后的谜题，谜题牌就会出现在角色们的面前，允许角色们取走这张变幻莫测的卡牌。

无论角色们是否搭出了最后的谜题，拿到最后的卡牌。角色们都会被送回寻星室。

回到寻星室

阿斯忒瑞亚已经在寻星室等候着冒险者们的归来。当角色们归来时，升级至 3 级。

附录 怪物图鉴

在本节中出现的都是本模组特有的怪物——谜语核心。

谜语能源

在伊斯图斯创建了最初的万象无常牌后，这些万象无常牌被分散至多元宇宙的各个位面，并与多元宇宙息息相关。大法师们所创造的迷宫术正是链接到了谜题牌本身，并以谜题牌为能源核心，搭建迷宫半位面。

从那以后，每当有一个施法者对另一个生物施展迷宫术时，该生物就会立即被放逐至迷宫半位面。尽管这些放逐能力通常是短暂性的，但是有些实力高深的施法者通过改变施法的属性，几乎能够永久性地放逐低智慧的生物。

作为迷宫半位面最初的核心，谜题牌提供了不少的初始能量以维持迷宫半位面，但当迷宫半位面趋于稳定存在时，谜题牌已经不再需要维持能源。它多余的力量热衷于创建谜题，并分享至多元宇宙。任何引起的智力碰撞与灵感火花都会化作迷宫半位面维持的动力。

谜语能源

大型构装生物，绝对中立

AC 10

先攻 +0（10）

HP 168（16d10+80）

速度 0 尺，10 尺（悬浮）

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力量	10	+0 +0	敏捷	10	+0 +0	体质	20	+5 +9
智力	20	+5 +9	感知	10	+0 +0	魅力	10	+0 +0

技能 奥秘+9，历史+9，自然+9，宗教+9

抗性 冷冻，火焰，强酸，闪电，来自非魔法攻击的钝击、穿刺和挥砍伤害

免疫 毒素，心灵；目盲，魅惑，耳聋，恐慌，麻痹，石化，中毒，震慑

感官 真实视觉 60 尺，被动察觉 10

语言 任何语言

CR 8（XP 3900；PB+4）

特质 TRAITS

构装本质。谜语核心不需要呼吸、饮食和睡眠。

魔法抗性。谜语核心为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

法术反转。当谜语核心被指定为某个法术的单个目标时，该法术将反转至施法者身上并产生对应的效果。

锁定先攻。谜语核心的先攻锁定为 20（等值为先手）。

动作 ACTIONS

谜语序列。谜语核心按照以下顺序发动特性。在其本轮未对任何生物造成影响（如造成伤害或施加状态）时，谜语核心的生命值上限降低 40 点。当所有谜题使用过一遍后，之后的回合将会随机进行谜题特性。

破碎谜题。位于谜题核心的生物本轮回合结束前必须消耗本轮所有的移动力，否则陷入 束缚 状态，持续至其下一个回合结束。该生物离开之前的格子时，原先格子的谜题核心地板将会碎裂并坍塌，露出下面的无尽虚空。掉入无尽虚空的生物将受到 22（4d10）点力场伤害，并被随机传送到谜语核心一处未被占据的区域。

聚集谜题。位于谜题核心内的生物本轮回合结束时 5 尺范围内必须有另一个生物。否则无助地孤独感将席卷心头，该生物受到 22（4d10）点心灵伤害，同时获得一层力竭状态。

分散谜题。位于谜题核心内的生物本轮回合结束时其 15 尺范围内必须没有任何生物。否则火焰将同时从靠近的生物头顶落下，该生物和靠近的生物各受到 22（4d10）点火焰伤害。

跟进谜题。谜语核心记录下位于谜题核心内的生物本轮内走过的格子（不包括终点）。在本轮先攻轮到 0 时，对所有行进路线上停留的生物进行一次冰枪射击，造成 22（4d10）点冷冻伤害，同时其下一个回合结束前，速度减半。