ภารกิจเดินทาง: การแก้แค้นของเทพมายา (Itzamnaaj's Vengeance)

ระดับ: Hard

ผู้เล่น: ผู้รับภารกิจ (Player) และ NPC เพื่อนรุ่นเดียวกัน ที่ไว้ใจได้ 2 คน (อ้างอิงบุคลิกนิสัย บาง NPC ถ้าไม่ได้เพราะสภาสั่งพวกเขาก็ขี้เกียจไป)

หมายเหตุ: หากมีหัวใจกับเลสเตอร์ 10 ดวง สามารถติดต่อเลสเตอร์ไปร่วมภารกิจแทน NPC 1 คนได้ (กรณีนี้จะหยุดการรับของอีเว้นท์ชั่วคราว เนื่องจากไม่มีผู้รับ)

ระยะเวลาเริ่มภารกิจ: จนกว่าอเดลเดทจะกลับมาออนไลน์

จุดเริ่มต้น: ค่ายจูปิเตอร์, อ่าวซานฟรานซิสโก

จุดสุดท้าย (ที่เกิดเหตุ): นิวออร์ลีนส์ (สถานที่ลับ: สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับชาวมายาในอเมริกาเหนือ เช่น บริเวณที่มีโครงการสำรวจ/ขุดค้นโบราณคดีมายา หรือบริเวณใกล้เคียง **นิวออร์ลีนส์** ซึ่งอาจเป็นเส้นทางอิทธิพลเก่าแก่)

คำประกาศิต (The Divine Mandate)

หลังจากการหายตัวไปอย่างลึกลับของ **อเดลเลด เคอร์** ธิดาแห่งซุส ในเมืองนิวออร์ลีนส์ ซุสได้รู้สึกถึงความไม่ปกติที่รุนแรงกว่าครั้งก่อน (เรื่องสายฟ้า) ท่านตระหนักว่าภัยคุกคามนี้ไม่ใช่แค่คำสาปเล็กน้อย แต่เป็นสิ่งที่ทรงพลังและพุ่งเป้ามาที่โอลิมปัสโดยตรง ในค่ำคืนหนึ่งที่ค่ายจูปิเตอร์ (Camp Jupiter) **เทพจูปิเตอร์** ได้ดลบันดาลให้ผู้เล่นไปที่ **วิหารยามค่ำ** และปรากฏตัวในร่างมนุษย์ที่ดูสง่างามแต่เหนื่อยล้า เพื่อมอบหมายภารกิจด้วยตนเอง

จูปิเตอร์: "เจ้า... ในที่สุดเจ้าก็มา การหายตัวไปของอเดลเลดไม่ใช่เรื่องบังเอิญ ข้าสัมผัสได้ถึงพลังงานเก่าแก่ที่เต็มไปด้วยความแค้น และมันผูกพันอยู่กับดินแดนนี้... ดินแดนที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นของพวกเขา"

"ข้าต้องการให้เจ้า**ลอบเร้น**ออกจากค่ายในคืนนี้ เงียบที่สุดเท่าที่จะทำได้ในคืนนี้ เจ้าเลือกคนที่เจ้าไว้ใจได้เพียงสองคนเพื่อให้เป็นมงคลที่จะร่วมเดินทางไปกับเจ้า **นี่คือภารกิจที่ต้องอยู่ในเงามืด** การใช้พาหนะสาธารณะหรือการเดินทางที่เอิกเกริกเกินไปจะทำให้เราเป็นเป้าสายตาของทั้งผู้ที่จ้องทำร้ายและพวกที่ไม่รู้เรื่องรู้ราว เจ้าต้องใช้เส้นทางเดียวกับที่อเดลเลดใช้... เดินเท้า, โบกรถ, หรือใช้กลวิธีใดๆ ที่ไม่ดึงดูดความสนใจจากโลกมนุษย์มากเกินไป"

"เป้าหมายของเจ้าคือ **นิวออร์ลีนส์** และตามหาเบาะแสที่อเดลเลดทิ้งไว้ในการสืบสวนครั้งก่อน และตามหาเทพมายาที่โกรธแค้นองค์นั้น... **อิตซัมนาจ (Itzamnaaj)** เขาเป็นหนึ่งในเทพแห่งฟ้าและปัญญาของพวกเขา ถูกลดความสำคัญลงจนเกือบสูญสิ้น เขาอยู่ในร่างคนแก่เพราะศรัทธาน้อยนิด แต่ด้วยความแค้นที่สั่งสมและการบ่มเพาะพลังงานดิบจากดินแดนโบราณ เขาก็พอทรงพลังระดับหนึ่ง และคาดว่าเขาอาจจะจับตัวอเดลเลดไป"

"จงรีบไป... ก่อนที่อิตซัมนาจจะใช้ธิดาของข้าเป็นเครื่องมือในการแก้แค้นโอลิมปัส!"

เส้นทางแห่งภารกิจ: ตามรอยธิดาแห่งอสนีบาต (The Trail of the Sky's Daughter)

1. การเดินทางสู่เบาะแส (San Francisco to New Orleans)

- **ระยะทางจริง:** ประมาณ 2,250−2,400 ไมล์ (มากกว่า 3,600 กิโลเมตร)
- **เงื่อนไข:** ห้ามใช้สถานีรถไฟ การเดินทางหลักเป็นการพึ่งพาตนเอง (เดินเท้า, โบกรถ, หรือขอความช่วยเหลือจากสิ่งมีชีวิตที่เกี่ยวข้องที่ไม่ใช่โอลิมปัสเพื่อไม่ให้เป็นที่สังเกต)
- **โรลเพลย์:**
    - วางแผนเส้นทางที่ต้องใช้เวลาอย่างน้อย 3−4 สัปดาห์ในการเดินทางอย่างระมัดระวัง (สมมุติว่ามีการพักแรม/หาเสบียง/ใช้ทักษะการเอาตัวรอด)
    - เผชิญหน้ากับความท้าทายระหว่างทาง (เช่น **อสุรกายขนาดเล็กที่สงสัยในตัว Player 5 ครั้ง**, สภาพอากาศ, ความเหนื่อยล้า) **(Hard Element: The Journey)**

2. การรวบรวมเบาะแสใหม่ในนิวออร์ลีนส์ (Re-evaluating the Clues)

- เมื่อถึงนิวออร์ลีนส์ Player ต้องกลับไปยังจุดที่อเดลเลดเคยสืบสวนและรวบรวมเบาะแสเดิมทั้งหมดอีกครั้ง แต่คราวนี้เน้นที่การวิเคราะห์เพื่อหา **จุดซ่อนตัวของอิตซัมนาจ**
- **ปริศนาใหม่:** เมื่อรวมเบาะแสเก่าทั้งหมด จะพบว่ามีจุดร่วมที่เชื่อมโยงกับ "คนแก่", "ความโกรธแค้นต่อซุส", และ "การแบ่งอาหาร/ความดีต่ออสุรกาย"
- ค้นหาจนกว่า**แอดจะคอมเม้นท์ว่าคุณพบเจอที่หลบภัยสุดท้ายของอเดลเดท**

เบาะแสเดิม (สรุป)	การวิเคราะห์ที่อเดลเดททิ้งไว้ในที่หลบภัยสุดท้าย
ตาแก่ร่ายอะไรบางอย่าง ด่าทอท้องฟ้า	เป็นการร่ายเวทโบราณของเทพมายา?
ตาแก่คนนั้นค่อนข้างนิสัยดี แบ่งอาหารให้อสุรกาย	อิตซัมนาจไม่ได้ชั่วร้ายโดยกำเนิด แต่เต็มไปด้วยความแค้น เขาพยายามสร้างพันธมิตรกับสิ่งมีชีวิตท้องถิ่นในอเมริกา?
ตาแก่ด่าทอตอนเห็นซุสออกอากาศในทีวี ว่าเขาเป็นพวกทุเรศ	ยืนยันความโกรธแค้นที่มีต่อโอลิมปัส
มอร์เฟียสเมินเฉย	เป็นไปได้ว่าภารกิจนี้เกี่ยวข้องกับเทพที่ไม่ใช่โอลิมปัส มอร์เฟียสจึงไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวกับความขัดแย้งของญาติเทพเก่าแก่
เฮอร์มีสเตือน	การเตือนเรื่อง "นิวเคลียร์" ยืนยันว่าพลังของซุสถูกใช้เป็นตัวประกัน และเบาะแสเรื่องเทพโอลิมปัสอื่นๆ อาจเป็นแค่การเบี่ยงเบนความสนใจ

- **บทสรุปเบาะแส:** การโฟกัสควรอยู่ที่ **ตาแก่ (อิตซัมนาจ)** และพลังงานที่แฝงอยู่ การกระทำของเขาเป็นไปอย่างลับๆ แต่เต็มไปด้วยความแค้นต่อโอลิมปัส

---

3. การค้นหาจุดซ่อนตัว: สายสัมพันธ์ของโลกเก่า (The Hidden Location)

- **เงื่อนไข:** การค้นหาในนิวออร์ลีนส์จะเน้นไปที่สถานที่ที่พลังงานโบราณของโลกใหม่ (เทพมายา) อาจจะยังคงหลงเหลืออยู่
- **ปริศนาที่ 2 (Hard Element):**
    - Player ต้องสืบค้นผ่านแหล่งข้อมูลที่ซ่อนเร้น (เช่น ห้องสมุดลับ, การพูดคุยกับวิญญาณ/อสุรกายที่เคยติดต่อกับอเดลเลด, หรือคำแนะนำจากสิ่งมีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับวูดู/มายาในท้องถิ่น) เพื่อหาชื่อสถานที่ที่ดูเหมือนไม่มีอะไร แต่มีความหมายกับอิตซัมนาจ
    - **คำใบ้:** *"ที่ซึ่งมีคนพยายามจะค้นหาอดีตที่ถูกลืม, ภายใต้แสงสลัวของดวงจันทร์มายา"*

โรลเพลย์: การเผชิญหน้ากับตัวละครลับ (The Informant)

- Player บังเอิญไปเจอ **"แม่มดดำ(วูดู)"** ผู้มีพลังในการอ่านความรู้สึกของดินแดนโบราณ
- **แม่มดวูดู:** "เจ้าไม่ใช่คนแรกที่ตามหาธิดาแห่งอสนีบาตคนนั้น ข้าสัมผัสได้ถึงความกลัวที่แรงกล้า... และความแค้นที่เก่าแก่กว่าโอลิมปัส! ตาแก่ผู้นั้น... เขาไม่ได้ซ่อนตัวอยู่ในเมือง เขาย้ายไปที่... **โคโฮเกีย (Cahokia Mounds)**" (โคโฮเกีย คือแหล่งโบราณคดีสำคัญของชนพื้นเมืองในอเมริกาเหนือ ใกล้กับแม่น้ำมิสซิสซิปปี ซึ่งอิตซัมนาจอาจใช้เป็นจุดศูนย์กลางพลังงานเพื่อแสดงความเคารพต่ออารยธรรมที่ถูกโอลิมปัสเบียดเบียนในอเมริกา)
- **โคโฮเกีย:** อยู่ห่างจากนิวออร์ลีนส์พอสมควร (รัฐอิลลินอยส์) **(Hard Element: Extended Journey)**
- **วางแผนเดินทางจากนิวออร์ลีนส์ไปยังโคโฮเกีย**
- ระยะทาง 670 ไมล์ (1,080 กม.) (อ้างอิงจากเส้นทางขับรถ)
- ระยะเวลาเดินทางสำหรับเควส (แบบลอบเร้น) 4-7 วัน)
- เส้นทางหลัก: มุ่งหน้าไปทางเหนือ/ตะวันตกเฉียงเหนือ ตามแนว แม่น้ำมิสซิสซิปปี (การเดินทางตามแนวแม่น้ำอาจใช้เป็นเส้นทางหลักเพื่อหลีกเลี่ยงถนนหลวงใหญ่ที่เต็มไปด้วยผู้คน แต่ต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมที่โหดร้ายกว่า)
- วิธีการเดินทางการโบกรถ (Hitchhiking) ในถนนรอง, การเดินเท้า, การเดินทางด้วยพาหนะที่ไม่เป็นทางการ (เช่น ขอติดรถบรรทุกในเส้นทางชนบท) เป็นไปตามเงื่อนไขของจูปิเตอร์ที่ต้องการความลับและไม่ให้เอิกเกริกเพราะอาจเอิกเกรินจะเป็นจุดสนใจและถูกเทพมายาตรวจพบได้โดยง่าย เนื่องจากอเมริกาเป็นดินแดนเก่าของพวกเขา พวกเขาหยั่งรากลึกแน่นเกินกว่าจะถอนออก

---

4. จุดสิ้นสุด: วิหารแห่งความแค้น (The Temple of Spite)

- **สถานที่:** โคโฮเกีย (Cahokia Mounds State Historic Site)
- **เป้าหมาย:** ชิงตัวอเดลเลด และปราบอิตซัมนาจ

โรลเพลย์: การต่อสู้กับอิตซัมนาจ (The Final Showdown)

1. **การลอบเร้น (Stealth Phase):** Player และ NPC ต้องลอบเข้าไปในบริเวณสำคัญของโคโฮเกีย (Monk's Mound) ที่ซึ่งพบอิตซัมนาจกำลังทำพิธีกรรม
2. **สถานการณ์:**
    - **อเดลเลด** ถูกพันธนาการไว้ด้วยพลังงานมายาโบราณ (คล้ายเถาวัลย์เรืองแสง) และอยู่ใกล้กับแท่นบูชา

    - **อิตซัมนาจ** อยู่ในร่างคนแก่สวมชุดพื้นเมืองที่ดูโทรม แต่มีดวงตาที่เปล่งประกายด้วยพลังสีฟ้าเขียวของเทพมายา เขากำลังใช้พลังของอเดลเลดเพื่อร่ายเวทที่จะทำให้สายฟ้าของซุสบนโอลิมปัสปั่นป่วนจนระเบิดพลังทำลายล้างในอเมริกา
3. **การเผชิญหน้า:**
    - **อิตซัมนาจ:** "เจ้าพวกโอลิมปัส! พวกเจ้าเข้ามาในดินแดนของข้า ทำลายความศรัทธา และทิ้งให้พวกเราต้องตายอย่างช้าๆ! ข้าจะใช้สายฟ้าของเจ้า เพื่อเผาผลาญทวีปนี้ให้บริสุทธิ์! ให้พวกเจ้าเห็นว่าพลังทำลายล้างที่แท้จริงคืออะไร!"
4. **การต่อสู้ (Combat Phase): (Hard Element: The Fight)**
    - **พลังของอิตซัมนาจ:** ใช้การควบคุมพลังงานดินแดน (ทำให้พื้นสั่น, มีเสาหินมายาปรากฏขึ้น), การใช้คำสาปมายา (ทำให้ความแม่นยำลดลง, ภาพหลอน), และการโจมตีด้วยเวทมนตร์จากศรัทธาที่เหลืออยู่
    - **กลยุทธ์:** Player ต้องแบ่งความสนใจระหว่างการต่อสู้กับการหาทางปลดปล่อยอเดลเลด **(NPC มีหน้าที่หาทางช่วยอเดลเลดในระหว่างที่ Player ดึงความสนใจของอิตซัมนาจ)**
    - **จุดอ่อน:** พลังของอิตซัมนาจอ่อนแอลงเมื่อโดนโจมตีด้วยอาวุธที่สร้างจากโลหะศักดิ์สิทธิ์ของโอลิมปัส หรือการใช้แสงสว่าง/ไฟ (เป็นเทพแห่งฟ้า แต่เป็นฟ้าแบบมายาที่ไม่สมบูรณ์)
    - **Boss Fight (สำหรับคน Level 100+):** อิตซัมนาจ Level 200
    - **Boss Fight (สำหรับคน Level 50+):** อิตซัมนาจ Level 120
5. **ชัยชนะ:** เมื่อ Player โจมตีและทำลายพิธีกรรมได้สำเร็จ อิตซัมนาจจะอ่อนแรงลงอย่างรวดเร็ว ร่างคนแก่ของเขาจะทรุดลง
    - **อิตซัมนาจ (พึมพำ):** "ความแค้น... ยังคงอยู่... แต่ข้าเหนื่อยล้าเกินไป..."
    - เขาสลายไปในควันสีเขียว (เขาไม่ได้ตายแค่กลับคืนสู่ดินแดนเทพมายาและรอฟื้นตัวใหม่) พร้อมทิ้งเครื่องรางมายาโบราณไว้เบื้องหลัง (เป็นวัตถุสำหรับส่งมอบภารกิจ)
6. **ภารกิจเสร็จสิ้น:** อเดลเลดได้รับการช่วยเหลือ แต่ดูเหมือนเธอจะหมดสติไม่ตื่นตลอดหลายวัน และสายฟ้าของซุสกลับมาเป็นปกติ

ส่วนที่ 5: การพาตัวกลับสู่ตะวันออก

5.1 การปรากฏตัวของซุส และคำสั่งใหม่ (The Appearance of Zeus)

ฉาก: โคโฮเกีย (Cahokia Mounds) – หลังการต่อสู้กับอิตซัมนาจ

*(Player และ NPC ที่ไว้ใจได้กำลังพยุงร่างที่อ่อนปวกเปียกของ **อเดลเลด เคอร์** ออกจากแท่นพิธีกรรม เธอฟื้นคืนจากการพันธนาการแต่ดวงตายังปิดสนิท ไม่มีทีท่าว่าจะรู้สึกตัว พลังงานมายาที่พันรอบตัวเธอหายไปแล้ว แต่ดูเหมือนเธอจะไม่มีทีท่าจะได้สติ)*

Player: (ตรวจดูชีพจรของอเดลเลด) "เธอ... เธอปลอดภัยแล้ว แต่ไม่ฟื้น ไม่รู้สึกตัวเลย เกิดอะไรขึ้นกันแน่?"

(ทันใดนั้นเอง ท้องฟ้าเหนือ Mound of the Monks ก็เริ่มปั่นป่วน แม้จะเป็นกลางดึก แต่มีสายฟ้าเงียบๆ ปรากฏขึ้นสลับกับแสงสีฟ้าสว่างจ้า อากาศหนาวเย็นลงอย่างรวดเร็ว และมีกลิ่นโอโซนแรงจัด)

*(ร่างของ **จูปิเตอร์** ที่ Player เคยพบในค่ายจูปิเตอร์ปรากฏขึ้น แต่คราวนี้บุคลิกเปลี่ยนไปชัดเจน แม้ใบหน้าจะเหมือนกัน แต่ดวงตาคู่นั้นเต็มไปด้วยความเคร่งขรึมและอำนาจดิบเถื่อนที่มากกว่า ไม่มีร่องรอยของความมีวินัยแบบเทพโรมัน มีแต่ความยิ่งใหญ่ของเทพแห่งเทพเจ้ากรีก **ซุส**)*

ซุส: (เสียงของเขาดังกังวาน ไม่ต้องเปล่งเสียงดัง แต่ทุกคนได้ยินชัดเจน) "หยุดกังวลได้แล้ว ผู้เยาว์เอ๋ย อิตซัมนาจไม่ได้ทำร้ายดวงวิญญาณของนาง แต่พิธีกรรมของมันดึงพลังงานชีวิตของอเดลเลดไปจนเกือบหมดสิ้น เป็นการแลกเปลี่ยนพลังของเทพใหม่กับเทพเก่า นางต้องได้รับการดูแลจากผู้ที่เข้าใจสายเลือดของพวกเราอย่างแท้จริง"

ซุส: (เดินเข้าไปใกล้ร่างของลูกสาว ก่อนจะสัมผัสใบหน้าของเธอเบาๆ ด้วยความอบอุ่นที่ผิดวิสัยจากเทพผู้ยิ่งใหญ่) "เจ้าทำได้ดีมากที่ช่วยนางไว้"

(ซุสหันมามอง Player อย่างจริงจัง)

ซุส: "จงพาธิดาของข้าไปยัง **ค่ายฮาล์ฟบลัด** ที่ลองไอส์แลนด์ ที่นั่น **ไครอน**จะรับช่วงต่อดูแลเธอเอง พลังของเจ้า... และความภักดีของเจ้า... เป็นสิ่งที่ข้าไว้วางใจ"

ซุส: "นี่คือคำสั่งสุดท้ายของภารกิจนี้ ดูแลเธอให้ดีด้วย เพราะบัดนี้ พลังของนางและสายเลือดหนึ่งในสามมหาเทพที่อ่อนแอลง จะดึงดูดอสุรกายจำนวนมากให้เข้ามาหาเจ้า (รวมถึงอินทรีแห่งซุสที่คลุ้มคลั่งหลงคิดว่าซุสให้พวกมันทดสอบลูกๆ ของเขาทุกคน) พวกมันจะรับรู้ถึงพลังที่อ่อนแอ และความต้องการที่จะพิชิตผู้ที่เกี่ยวข้องกับโอลิมปัส! จงหลีกเลี่ยงการต่อสู้ที่ไม่จำเป็น และนำนางไปยังลองไอส์แลนด์โดยเร็วที่สุด"

(หลังจากชี้แนะทั้งสองเสร็จ ร่างของเขาก็สลายไปพร้อมกับสายฟ้าที่เงียบงัน เหลือทิ้งไว้เพียงกลิ่นโอโซนจางๆ และร่างของธิดาแห่งอสนีบาตที่ไร้สติ)

5.2 ภารกิจต่อ: การอารักขาข้ามทวีป (The Cross-Continent Escort)

เป้าหมาย: เดินทางจากโคโฮเกีย, รัฐอิลลินอยส์ ไปยังค่ายฮาล์ฟบลัด, ลองไอส์แลนด์, นิวยอร์ก

รายละเอียดภารกิจ	ข้อมูลโดยประมาณ	ความท้าทาย (Hard Element)
ระยะทางรวม (โดยประมาณ)	1,200 ไมล์ (1,930 กม.)	ระยะทางไกลกว่าเดิมถึงสองเท่า!
ระยะเวลาเดินทางสำหรับเควส	**7–10 วัน**	ต้องแบกร่างอเดลเลด (ภาระทางกายภาพ) ทำให้การเดินทางช้าลงมากและต้องหยุดพักบ่อยกว่าเดิม

ความท้าทายหลัก	**อสุรกายที่ถูกดึงดูด:** สายเลือดของอเดลเลด (ธิดาซุส) ที่อ่อนแอลง เปรียบเสมือนแสงไฟในความมืดที่ดึงดูดอสุรกายทุกประเภท การเผชิญหน้าจะถี่ขึ้นและอันตรายกว่าเดิม	โดยจะต้องเจออสุรกายอย่างน้อย 5-6 ตัวต่อตอน | และเจอตลอดการเดินทางรวม 5 ครั้ง

5.3 โรลเพลย์: เส้นทางแห่งความยากลำบาก (The Path of Ordeal)

(Player และ NPC ต้องวางแผนเส้นทางใหม่ที่ตัดผ่านรัฐอินดีแอนา โอไฮโอ เพนซิลเวเนีย และเข้าสู่นิวยอร์ก โดยต้องแบกร่างที่ไร้สติของอเดลเลด)

ความท้าทายระหว่างทาง

วันแรก: การหลบหนีจากโคโฮเกีย (The Evasion)

- **เหตุการณ์:** ขณะที่ Player กำลังโบกรถบรรทุกอย่างยากลำบากในชนบทของอิลลินอยส์ (เพราะต้องแบกผู้หญิงที่หมดสติ) **อสุรกายตัวแรก ที่มีรูปร่างคล้ายสัตว์ร้ายกินซาก (Ghoul)** ถูกดึงดูดมา พวกมันสัมผัสได้ถึงกลิ่นอายของเทพโอลิมปัสที่อ่อนแอ
- **การต่อสู้ (Hard Element):** Player ต้องต่อสู้และจัดการกับอสุรกาย 2-3 ตัว ในขณะที่ต้องปกป้องอเดลเลดที่หมดสติไม่ให้ได้รับบาดเจ็บเพิ่ม การต่อสู้ต้องรวดเร็วและเงียบที่สุดเพื่อไม่ให้ชาวมนุษย์สังเกตเห็น
- **บทสรุป:** ได้รับบาดเจ็บเล็กน้อย แต่หนีขึ้นรถบรรทุกคันหนึ่งที่กำลังจะมุ่งหน้าไปทางตะวันออกได้ทันเวลา

กลางทาง: ปัญหาการขาดน้ำและพลังงาน (The Depletion)

- **เหตุการณ์:** การเดินทางในรถบรรทุกกินเวลานาน และ Player เริ่มรู้สึกถึงพลังงานที่ลดลงอย่างมากจากการต่อสู้และการแบกรับความรับผิดชอบ การใช้พลังของตนเอง (ถ้ามี) จะยิ่งทำให้หมดแรง
- **ทางเลือก (Hard Choice):**
    - **ก. แวะเมืองเล็กๆ เพื่อซื้อเสบียง:** เสี่ยงต่อการเป็นที่สังเกต และอาจทำให้อสุรกายตัวอื่นตามมาทัน
    - **ข. พักแรมในป่าโดยใช้พลังงานที่เหลือปกปิดตัวเอง:** อดทนต่อความหิว/กระหายน้ำที่รุนแรง แต่ลดความเสี่ยงจากการถูกพบโดยอสุรกาย
    - *(ไม่ว่าจะเลือกทางใด จะต้องเผชิญหน้ากับอสุรกายระดับต่ำอีกครั้งในช่วงกลางคืน เนื่องจากกลิ่นอายของอเดลเลดที่รั่วไหลออกมา)*

โค้งสุดท้าย: การโจมตีของตัวอันตราย (The Final Assault)

- **เหตุการณ์:** ใกล้ถึงนิวยอร์ก อสุรกายที่ถูกดึงดูดจะรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ คราวนี้เป็น **มอนสเตอร์ระดับสูงขึ้น (ไฮดราแห่งเลอร์เนีย)** ที่รู้ว่าอเดลเลดคือเป้าหมายหลัก
- **การต่อสู้ (Critical Hard Element):** Player ต้องเผชิญหน้ากับการต่อสู้ครั้งสำคัญที่สุด โดยมีอเดลเลดที่ไร้สติเป็นภาระสำคัญ (ไม่สามารถทิ้งเธอไว้ได้) การต่อสู้ต้องใช้ไหวพริบและทักษะทั้งหมดเพื่อเอาชนะมอนสเตอร์ที่ทรงพลังกว่าเดิม

- **บทสรุป:** เอาชนะมอนสเตอร์ได้สำเร็จ และตระหนักว่าเส้นทางสู่ลองไอส์แลนด์จะต้องเป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุด

5.4 การสิ้นสุดภารกิจที่แท้จริง (Final Destination)

(Player และ *NPC* ที่อ่อนล้าจากการต่อสู้หลายครั้งและเดินทางยาวนาน ในที่สุดก็มาถึงรั้วของ **ค่ายฮาล์ฟบลัด** ในยามเช้ามืด*)*

*(***ไครอน** *(Chiron)* ในร่างมนุษย์ครึ่งม้าที่แสนคุ้นเคย ได้รออยู่แล้วที่ขอบป่า*)*

ไครอน: (สีหน้าเคร่งเครียด) "ข้ารู้แล้วว่าเกิดอะไรขึ้น ซุสติดต่อข้ามาแล้ว... เจ้าทำได้ดีมาก พานางมาที่นี่เถิด"

(Player ส่งร่างของอเดลเลดให้ไครอนอย่างอ่อนโยน พร้อมกับส่งมอบเครื่องรางมายาที่ได้จากอิตซัมนาจ*)*

ไครอน: "พักผ่อนเถิด เจ้าคู่ควรกับการพักผ่อนอย่างที่สุดแล้ว... ข้าจะดูแลธิดาแห่งฟ้าองค์นี้เอง และข้าจะแจ้งข่าวให้เจ้าทราบเมื่อนางฟื้นคืน"

*(*ภารกิจจบลงที่การส่งมอบตัวอเดลเลดอย่างปลอดภัย *Player* ได้รับบาดเจ็บทางกายและจิตใจ แต่ทำตามคำสั่งของซุสได้สำเร็จ และได้เรียนรู้ถึงความซับซ้อนของสงครามระหว่างเทพโอลิมปัสกับเทพเจ้าเก่าแก่ในดินแดนใหม่*)*

บทสรุปและรางวัล

- **ผลกระทบ:** โอลิมปัสได้รับรู้ถึงการคุกคามของเทพเจ้าเก่าแก่ในทวีปอเมริกา ซึ่งจะนำไปสู่เควสที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในอนาคต
- **ผลลัพธ์:** สายฟ้าของซุสที่เคยถูกสาปได้กลับมาเสถียรตามเดิมและทรงอานุภาพยิ่งขึ้นกว่าเดิมด้วย จากการที่ซุสหลอมรวมแก่นคำสาปมายาเข้ากับพลังบริสุทธิ์ของสายฟ้า

หมวดรางวัลปกติ: (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง)

พรแห่งซุส

(หลังจากการปฏิบัติภารกิจที่เต็มไปด้วยความยากลำบากและการอารักขาธิดาของเขา ซุสได้ประทับรอยสายฟ้าขนาดเล็กไว้บน **เลือกตำแหน่งได้** ของผู้เล่น รอยประทับนี้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความสามารถในการต่อสู้โดยตรง แต่เป็นการ **"เติมประจุ"** พลังฟ้าผ่าบริสุทธิ์ของโอลิมปัสเข้าไปในแก่นพลังชีวิตของผู้เล่น พรนี้จะมอบโบนัสเล็กน้อยแก่ **ความสามารถหลัก** ที่ผู้เล่นจะได้สืบทอดมาจากเทพผู้เป็นพ่อ/แม่ เช่น ถ้าผู้เล่นมีพลังควบคุมน้ำ จะทำให้การควบคุมน้ำนั้นคมชัดและรวดเร็วยิ่งขึ้นดุจสายฟ้าฟาด หรือถ้าผู้เล่นมีทักษะการรักษา การรักษาจะรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น พรนี้ยังสร้าง **ม่านพลังงานจางๆ ที่มองไม่เห็น** ซึ่งจะช่วยมอบการป้องกันพิเศษเล็กน้อยต่อการโจมตีทางอากาศหรือเวทมนตร์จากธาตุสายฟ้าที่อ่อนแอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งก็คือการปกป้องจากคำสาปหรือพิธีกรรมที่คล้ายกับที่อิตซัมนาจใช้ และท้ายที่สุด พลังอำนาจที่มองไม่เห็นจากเทพผู้สูงสุดที่แฝงอยู่ในร่างกายจะทำให้ผู้เล่นได้รับ **ความเคารพและความเกรงกลัว** จากอสุรกายระดับต่ำ และสิ่งมีชีวิตในตำนานที่สัมผัสได้ถึงรอยประทับศักดิ์สิทธิ์นี้ แม้ว่ามันจะไม่สามารถป้องกันอสุรกายระดับสูงจากการตามล่าสายเลือดเทพได้ แต่ก็ทำให้พวกมันลังเลที่จะเข้าใกล้โดยประมาท)

เซฟาลิส

(เป็นรางวัลที่ซุสมอบให้แก่ผู้ปฏิบัติภารกิจลับที่อันตรายถึงชีวิต เป็นวัตถุเวทมนตร์ในรูปลักษณ์เริ่มต้นของ เหรียญทองคำขนาดพอดีมือ ด้านหนึ่งเป็นพระพักตร์ของซุสที่เต็มไปด้วยความเคร่งขรึมและอำนาจ อีกด้านสลักด้วยรูปสายฟ้าที่พาดผ่านก้อนเมฆ เหรียญนี้ไม่ได้มีค่าเพียงแค่ทองคำ แต่มันคือแก่นของพลังฟ้าผ่าที่ถูก "แช่เย็น" ไว้ เมื่อผู้ใช้ต้องการอาวุธ เพียงแค่ ดีดเหรียญนี้ขึ้นไปในอากาศ พร้อมกับจินตนาการถึงรูปลักษณ์ที่ต้องการ พลังของไอเธอร์ ที่บรรจุอยู่ภายในก็จะก่อตัวเป็นอาวุธทันที เหรียญเซฟาลิสสามารถแปลงร่างได้ 5 รูปแบบหลัก เพื่อรองรับทุกสถานการณ์ในการต่อสู้: 1) ดาบกราดิอุส, 2) ดาบสัมฤทธิ์วิเศษ , 3) หอก, 4) มีดสั้น และ 5) คทา ทุกรูปแบบจะคงคุณสมบัติหลักของเซฟาลิสไว้ คือ "การโจมตีแฝงด้วยความเย็น" ที่ทำให้ศัตรูถูกชะลอการเคลื่อนไหวชั่วขณะ และยังสามารถเรียก หมอกบางๆ มาช่วยในการอำพรางตัวได้ แม้จะเป็นพลังของเทพแห่งฟ้า แต่ก็ถูกจำกัดให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถใช้ในการลอบเร้นและเอาตัวรอดได้ตามความปรารถนาของซุสที่ต้องการปกป้องผู้เล่นจากการเป็นเป้าสายตาที่ใหญ่เกินไป อาวุธชิ้นนี้จึงเป็นทั้งเครื่องมือและสัญลักษณ์แห่งความไว้ใจจากราชาแห่งเทพเจ้า

หวีดเรียกนกเอโทส

(เป็นเครื่องมือสำคัญที่ซุสมอบให้เพื่อเป็นหลักประกันในการหลบหนีในยามวิกฤต เป็นนกหวีดขนาดเล็กที่แกะสลักอย่างประณีตจาก งาช้างโบราณ โดยจำลองรูปทรงของ พญาอินทรี Aetos Dios ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ประจำตัวของซุส ภายในของหวีดนี้ถูกบรรจุด้วยอำนาจแห่งลมและท้องฟ้าอันเป็นนิรันดร์ เมื่อผู้ใช้เป่าหวีดด้วยความตั้งใจ จะมีอินทรีขนาดมหึมา ผู้เป็นบริวารของซุส ไม่ใช่อินทรีส่วนตัวของท่าน ปรากฏกายลงมาจากท้องฟ้าอย่างรวดเร็วเพื่อรับผู้ใช้และผู้ที่ร่วมเดินทางไปส่งยังจุดที่ต้องการในระยะทางจำกัด มันทำหน้าที่เป็น พาหนะฉุกเฉินแห่งเทพเจ้า ที่เร็วเหนือจินตนาการ และสามารถหลบหลีกการตรวจจับของอสุรกายทั่วไปได้ ความสามารถอันทรงพลังนี้มีข้อจำกัดในการใช้งานอย่างเคร่งครัดคือ ใช้ได้เพียงเดือนละครั้ง เท่านั้น เพื่อป้องกันมิให้มนุษย์ครึ่งเทพใช้พลังของซุสอย่างสิ้นเปลือง นอกจากนี้ ผู้ใช้ยังสามารถเป่าหวีดเบาๆ เพื่อส่งคลื่นเสียงที่ละเอียด เพื่อดึงดูดนกท้องถิ่นในพื้นที่มารวมตัวกัน ช่วยให้สามารถสอดแนมหรือรับรู้ถึงความเคลื่อนไหวในบริเวณใกล้เคียงได้ชั่วคราว ถือเป็นรางวัลที่แสดงถึงความห่วงใยของซุสต่อความปลอดภัยของผู้เล่น ในขณะที่ยังคงรักษากฎแห่งการไม่ใช้พลังเทพเจ้าอย่างฟุ่มเฟือย (สามารถใช้ได้เดือนละครั้งและไม่สามารถใช้เดินทางข้ามทวีปได้) (ระยะทางที่นกเอโทสจะพาบินข้ามไปได้ และจำนวนคนไม่เกิน 3 คน คือ ระยะทางไม่เกิน 1,500 ไมล์))

รองเท้าแห่งเซนิท

รองเท้าแห่งเซนิท คือของกำนัลล้ำค่าจากซุส ที่ออกแบบมาเพื่อเพิ่มขีดจำกัดในการเคลื่อนที่และการเดินทางของผู้สวมใส่ รองเท้าบูทคู่นี้ภายนอกดูเหมือนหนังคุณภาพเยี่ยมที่เรียบง่าย แต่พื้นรองเท้าทำจาก**สัมฤทธิ์วิเศษ** ที่มีน้ำหนักเบาเป็นพิเศษและสลักลวดลายคล้ายสายฟ้าที่ยังไม่ปะทุ หัวใจของรองเท้าอยู่ที่ความสามารถในการ **ควบคุมแรงดึงดูด** ชั่วขณะ ผู้สวมใส่สามารถเลือกที่จะ "ลดน้ำหนัก" ของตนเองลงอย่างมาก **(ใช้ได้วันละห้าครั้ง)** ทำให้สามารถ**กระโดดได้สูงเทียบเท่าอาคาร** หรือ **วิ่งขึ้นทางลาดชันได้อย่างง่ายดาย** โดยแทบไม่ต้องออกแรง การเคลื่อนที่จึงรวดเร็วและเงียบงันราวกับพายุที่พัดผ่านยอดเขา นอกจากนี้ รองเท้ายังมีคุณสมบัติในการช่วยให้ **การลงจอดจากที่สูงเป็นไปอย่างนุ่มนวล** ไม่ว่าจะกระโดดจากหน้าผาหรือร่อนลงจากหลังคา ผู้สวมใส่จะสัมผัสพื้นราวกับปุยเมฆ รองเท้าเซนิทจึงเป็นสัญลักษณ์แห่งอำนาจของซุสเหนือฟากฟ้าและแรงดึงดูด ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถพิชิตอุปสรรคทางภูมิประเทศที่ไม่อาจข้ามผ่านได้ด้วยกำลังกายธรรมดา