

## INTRODUCTION : BIENVENUE À VEGAS

- Arrêtés sur une aire de repos, les Scions aperçoivent un homme se faisant agresser violemment par des motards (autant d'humains Berserkers que de PJs).  
*[C'est une mise en scène de Sly pour motiver les Scions pour cambrioler Linderman / Toth]*
- L'homme est en réalité Silvester "Sly" Guiler (Scion de Loki). Il se révèle et se sert de sa Relique pour aider les PJs à terminer le combat.
- Il confie aux personnages qu'il est sur la piste d'une Relique légendaire : la Lance du Destin
  - La Lance serait capable de tuer tout Titan d'un simple coup dans le cœur
  - La Lance serait conservée dans la collection privée d'un casino à Vegas (Mr Linderman).
  - Sly leur propose de l'aider à retrouver la Lance

**Adversaires :** Berserkers (p285)

## PARTIE 1: LA LANCE DU DESTIN

- Sly leur explique qu'ils devront infiltrer le casino de Mr Linderman (un petit casino nommé "Pharaon") :
  - La Lance serait dans la collection d'art privée de Linderman
  - 3 moyens de l'atteindre selon Sly
    - Se faire passer pour un riche client amateur d'art et insister pour aller déposer une Relique dans la salle des coffres (*Sly privilégie cette méthode, dans le but de priver l'un des Scions d'une de ses Reliques*)
    - Se faire passer pour des membres du personnel / de la sécurité
    - Charger dans le tas (*Sly sera évidemment contre, pour éviter le Fatebinding*)
- Scène d'infiltration à jouer par les PJs
  - Sly insistera pour rester en arrière plan

- Ils m'ont déjà retrouvé, je mettrais cette opération en danger !
  - *Pendant que les Scions font diversion, Sly a organisé son vrai plan*
    - *Des Shinobis (prêtés par Kane) s'infiltrèrent par les ombres*
    - *Un profond (titanspawn) emporte la Lance*
- Lorsqu'ils arrivent à la salle des coffres
  - Ils rencontrent le Dieu Toth
  - Toth leur demande des comptes et leur révèle la trahison de Sly
  - Enquête sur les lieux du crime
    - Indices mènent à l'Underworld des égouts
      - *Traces de boue*
      - *Griffes du profond*

**Adversaires** : simples flics + Scion d'Ares (chef de la sécurité – p308)

## PARTIE 2: PROFONDEURS

- Dédale de couloirs descendant toujours plus profondément. L'architecture devient de moins en moins humaine (incrustation de formes étranges dans les murs)
- Tombent sur une rivière noire bouillonnante. En la suivant, ils tombent sur un embarcadère
  - Un type étrange attends la : il se présente comme étant Charles Anderson, un passeur (en réalité, il s'agit de Charon)
  - En échange d'un service ultérieur, il acceptera de les mener là ou il a mené Sly
- Arrivent dans une cathédrale plongeant dans les abymes.
- Une foule de profonds vénère un autel, Sly s'en approche avec la Lance
  - Jet d'occultisme : c'est un rituel d'invocation sensé amener sur le Monde un Titan (ou un titanspawn très puissant)

**Adversaires** : Profonds (stats des Zombies) + Sly (p 305 – utilisera les Dents du Dragon pour invoquer des Spariates et fuir à la fin du combat) + Spariates (p288)