



## Ghosts of Mars

samedi 14 mai 2005

En 2176, la Terre a fait de Mars une colonie minière où 640 000 personnes tentent de vivre dans un environnement hostile. A Chryse, la capitale de la vallée sud, le lieutenant Melanie Ballard et son équipe reçoivent l'ordre de transférer James "Désolation" Williams, un criminel de la pire espèce, à la Cour de justice. Ils débarquent alors dans la ville abandonnée de Shining Canyon. Seuls "Désolation" et une poignée de détenus, enfermés dans leur cellule, semblent être les rescapés d'une terrible catastrophe. Des cadavres mutilés jonchent les couloirs de la prison.

Au même moment, au fond du cratère de la mine à

ciel ouvert, un étrange rituel se déroule. Des milliers de guerriers en transe s'adonnent à des rites barbares et sanglants. Le Bien va s'allier au Mal pour combattre le Pire.

Hum, des mineurs qui changent de comportement, une équipe qui tombe là dessus ça rappelle un peu le scénario l'Ombre du mal ça... Mais le scénario est différent puisqu'on parle de "possession" par des organismes anciens.. quoi de plus facile à adapter avec une poussière de Ternasets libérée par accident/ fouilles archéologiques ? Cela peut devenir un bon one-shot...