

CRYPT RAIDER

Andesbjergene, nu:

Lange skygger strækker sig som tentakler ud over den tomme teltlejr. Mørket truer med at slette alle spor af den gruppe mennesker, der normalt ville søge ly for mørket og kulde. Men lejren er forladt. Tilbage på gletscheren står tomme telte og blafre i vinden.

Sneen knaser da hendes støvler bryder igennem overfladen af is. Bag hende er hendes søster ved at klargøre sine automatpistoler, mens hun selv tænder for den supersoniske scanner. Begge hvisker de stille en bøn til Jomfru Maria om beskyttelse.

Et dæmpet råb fra den anden side af lejren får de to søstre til at sætte i løb. Gruppens seerske har fundet et spor af nedtrampet sne, der leder hen mod en udgravning. Fra dybet stiger en stank af svovl dem i møde. Vindens hvisken bliver kortvarigt blandet med tonerne af en dæmonisk messe.

Næsten lydløst bliver sikkerhedsliner forankret i isen, de infrarøde briller tændt og et halvt dusin våben klargjort. De er klar til at rykke ind. De håber, at de ikke er kommet for sent.

Tomb Raider som rollespil med Spycraft/d20 regler!

Pulp adventure anno 2004!

Spilpersonerne er fem professionelle »specialister«, der af de fleste regeringer vil blive betegnet som gravrøvere, kunsttyve og lejesoldater. De arbejder for en hemmelig organisation med rødder i Jesuiterordenen og Vatikanet, hvor deres pligt er at forhindre dæmoners adgang til verdenen - og når det fejler, gør de en aktiv indsats for at monstrene bliver sendt tilbage til det helvede, de kommer fra.

