ARTIFACT: Il continente perduto di Altantide

Il primo modulo rappresenta il viaggio nelle profondità oceaniche con il sottomarino. Il secondo modulo rappresenta l'esplorazione di Atlantide con le tute da immersione.
L'artefatto da recuperare è il Tridente perlaceo di Atlantide.

Modulo 1: Gli abissi oceanici

2D6	Evento	Sfida
11-12	Pirati sottomarini	Combattimento X2
13	Eruzione Sottomarina	Scienza X2 o Agilità X2
14-15	Perdita d'aria	Navigazione e Meccanica
16	Infitrazioni d'acqua	Navigazione X2 o Meccanica X2
21	Aria stagnante	Scienza e Navigazione
22-23	Embolia	Scienza X2
24-25	Narcosi da nitrogeno	Personalità X2
26	Profondità eccessiva	Scienza e Sopravvivenza
31	Pressione schiacciante	Scienza e Meccanica
32-33	Piovra gigante	Combattimento X2
34	Abisso	Navigazione X2: se fallisci perdi un turno
65	Timone danneggiato	Navigazione X2 o Meccanica X2
36	Muro di alghe	Agilità X2 o Scienza X2: se fallisci perdi un turno
41-42	Persi in mare	Navigazione e Sopravvivenza o Scienza X2: se fallisci perdi un turno
43	Tempesta	Navigazione X2: se fallisci perdi un turno
44	Vortice	Navigazione e Agilità
45-46	Gruppo di Balene	Combattimento X2
51	Cariche di profondità	Agilità X2
52-53	Gruppo di defini	Linguistica e Personalità: se hai successo avanzi 1D6 spazi
54	Mine	Agilità X2
55	Abbordaggio	Personalità X2
56	Sonar	Aiuto: Agilità +1 in questo modulo
61	Siluro	Aiuto: Combattimento +1 in questo modulo
62	Antichi Testi	Linguistica X2: se hai successo avanzi 1D6 spazi
63	Rottura dell' Equipaggiamento	Sopravvivenza X2 o Meccanica X2
64	Marea Rossa	Scienza X2: se fallisci perdi un turno
65-66	Polipo gigante	Combattimento X2

Modulo 2: Il continente perduto

2D6	Evento	Sfida
11	Strappo nello scafandro	Sopravvivenza X2
12-13	Senza Ossigeno	Sopravvivenza X2
14-15	Conchiglia gigante	Forza X2
16	Granchio gigante	Combattimento e Forza
21	Orca assassina	Combattimento X2
22	Delfino guida	Linguistica e Personalità: se hai successo avanzi 1D6 spazi
23-24	Squalo bianco	Combattimento X2
25	Squalo martello	Combattimento X2
26	Arpione	Aiuto: Combattimento +1
31	Canto delle sirene	Forza X2
32	Sirene	Personalità X2
33-35	Labirinto di corallo	Sopravvivenza X2: se fallisci perdi un turno
36	Popolo del mare	Combattimento X2 o Personalità X2
41	Murena	Agilità X2
42	Manta gigante	Agilità X2
43-44	Barracuda	Agilità e Combattimento
45-46	Calamaro gigante	Combattimento X2 o Agilità X2
51-54	Rune subaquee	Linguistica X2: se fallisci perdi un turno
55-56	Crollo di colonne	Agilità X2 o Forza X2
61-62	Perdita di attrezzatura	Sopravvivenza X2 o Meccanica X2
63	Ammutinamento	Personalità X2
64-65	Scoperta	Linguistica X2: se hai successo avanzi 1D6 spazi
66	Vento idrotermico	Scienze X2