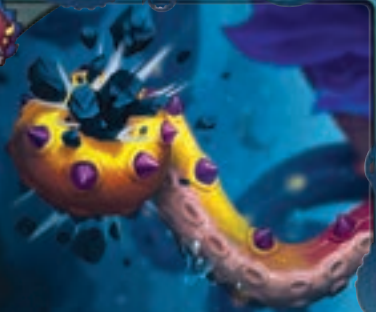




9

Brazo Triturador

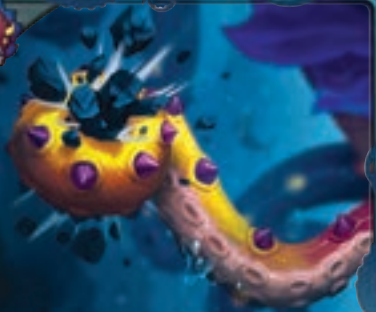
CRIATURA

BRAZO

Presa: La criatura en un flanco menos poderosa.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG



9

Brazo Triturador

CRIATURA

BRAZO

Presa: La criatura en un flanco menos poderosa.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG

6

Tentáculo Prensil

CRIATURA

TENTÁCULO

Presa: La criatura que no esté en un flanco más poderosa.

🌀 **Jugar:** El Tentáculo Prensil captura 3 🟡 de tu reserva. Si la marea está baja, en vez de eso, el Tentáculo Prensil captura 6 🟡.

Destruída: Inflige 3 🔴 al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG

6

Tentáculo Prensil

CRIATURA

TENTÁCULO

Presa: La criatura que no esté en un flanco más poderosa.

🌀 **Jugar:** El Tentáculo Prensil captura 3 🟡 de tu reserva. Si la marea está baja, en vez de eso, el Tentáculo Prensil captura 6 🟡.

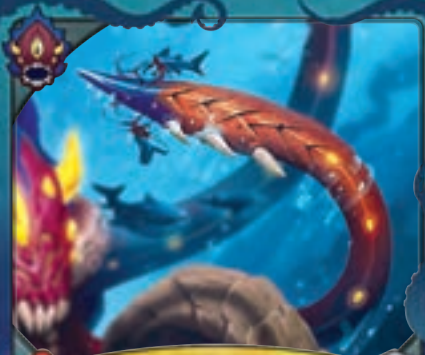
Destruída: Inflige 3 🔴 al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

005

El Keyraken



3

Tentáculo Azotador

CRATURA

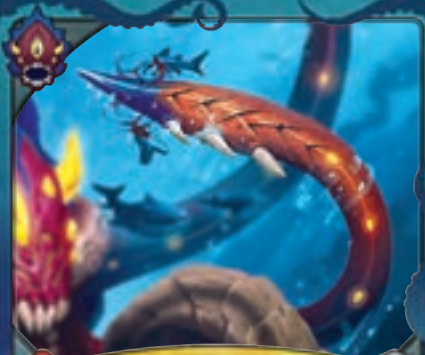
TENTÁCULO

Presa: La criatura más poderosa.

Escaramuza.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG



3

Tentáculo Azotador

CRATURA

TENTÁCULO

Presa: La criatura más poderosa.

Escaramuza.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG



6

Brazo Blindado

CRIATURA

BRAZO

3

Provocar.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG



6

Brazo Blindado

CRIATURA

BRAZO

3

Provocar.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG



3

Brazo Resbaladizo

CRATURA

BRAZO



Elusivo.

 **Cosechar:** Si la marea está baja, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

010 ♦

El Keyraken



3

Brazo Resbaladizo

CRATURA

BRAZO



Elusivo.

 **Cosechar:** Si la marea está baja, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

011 ♦

El Keyraken



Brazo Tenaz

3 CRIATURA

BRAZO

Cosechar: El Keyraken roba 1  de tu reserva.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

*“Vamos demasiado lentos.
¡Encended los propulsores de æmbar!”
—Capitán Fermi*

©2021 FFG



Brazo Tenaz

3 CRIATURA

BRAZO

Cosechar: El Keyraken roba 1  de tu reserva.

Destruída: Inflige 3  al Keyraken, ignorando la Armadura.

*“Vamos demasiado lentos.
¡Encended los propulsores de æmbar!”
—Capitán Fermi*

©2021 FFG



Bestia de las Leyendas Funestas

ACCIÓN

 **Jugar:** El Keyraken obtiene 1  por cada llave sin forjar que tengas. Si la marea está alta, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

"Hace mucho tiempo, lo sellaron más allá de esta realidad. Cuando regrese, nuestra ascensión estará próxima."

—Sacerdote Profundo Anikava

©2021 FFG



Contemplad su Grandeza

ACCIÓN

Jugar: El Keyraken obtiene 1  por cada criatura que controles que comparta Casa con una o más de sus cartas adyacentes, hasta un máximo de 4.

Del sello roto emanaba un resplandor, una luz roja que bañaba a los acólitos allí reunidos.

©2021 FFG



Contemplad su Grandeza

ACCIÓN

Jugar: El Keyraken obtiene 1  por cada criatura que controles que comparta Casa con una o más de sus cartas adyacentes, hasta un máximo de 4.

Del sello roto emanaba un resplandor, una luz roja que bañaba a los acólitos allí reunidos.

©2021 FFG



Torbellino Carmesí

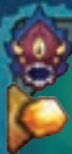
ACCIÓN

 **Jugar:** Inflige 1  a cada una de tus criaturas. Si la marea está alta, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

“¡Esta resonancia procede del sello del Keyraken! ¡Aplastará a todos los que se interpongan en nuestro camino!”

—Sacerdote Profundo Anikava

©2021 FFG



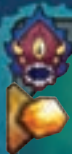
¡Defended al Keyraken!

ACCIÓN

 **Jugar:** Escuda al Keyraken y cada una de sus criaturas.

La Secta de los Quebrantamundos respondió a la llamada para proteger a su campeón, ahora liberado de sus ataduras, y la amenaza que representaban crecía a la par que su número.

©2021 FFG



¡Defended al Keyraken!

ACCIÓN

 **Jugar:** Escuda al Keyraken y cada una de sus criaturas.

La Secta de los Quebrantamundos respondió a la llamada para proteger a su campeón, ahora liberado de sus ataduras, y la amenaza que representaban crecía a la par que su número.

©2021 FFG

An illustration of a large, purple, multi-eyed monster with a wide, toothy mouth, emerging from the water and attacking a small ship. A large explosion is visible near the ship. In the top left corner, there is a small icon of a purple and gold crown or helmet.

Devorar Entero

ACCIÓN

Jugar: Durante el resto del turno, el Keyraken obtiene Escaramuza y "Presa: La criatura menos poderosa". Lucha y, a continuación, se prepara (volverá a luchar después de usarlo).

"Qué sitio más espacioso..."

—Explorador Pete

©2021 FFG



Devorar Entero

ACCIÓN

Jugar: Durante el resto del turno, el Keyraken obtiene Escaramuza y "Presa: La criatura menos poderosa". Lucha y, a continuación, se prepara (volverá a luchar después de usarlo).

"Qué sitio más espacioso..."

—Explorador Pete

©2021 FFG



Devorar Entero

ACCIÓN

Jugar: Durante el resto del turno, el Keyraken obtiene Escaramuza y "Presa: La criatura menos poderosa". Lucha y, a continuación, se prepara (volverá a luchar después de usarlo).

"Qué sitio más espacioso..."

—Explorador Pete

©2021 FFG



Arrastrado a su Perdición

ACCIÓN

 **Jugar:** Purga tu criatura más poderosa. Si la marea está alta, en vez de eso, puedes bajar la marea.

“¿Un aparato digestivo extradimensional que puede transmutar el poder del æmbar? Fascinante... Debería haberle puesto sensores a la tripulación.” —Doctor Escotera

©2021 FFG



Emersión

ACCIÓN

Jugar: Destruye 1 de tus artefactos y agota 3 de tus criaturas.

"La única manera de detener a la bestia ahora es acabar con ella. Ojalá hubiera otro modo."

—Ser Marrows

©2021 FFG



Emersión

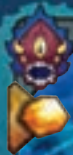
ACCIÓN

Jugar: Destruye 1 de tus artefactos y agota 3 de tus criaturas.

"La única manera de detener a la bestia ahora es acabar con ella. Ojalá hubiera otro modo."

—Ser Marrows

©2021 FFG



Hacia el Abismo

ACCIÓN

 **Jugar:** Descarta tu mano y roba 4 cartas. Si la marea está alta, en vez de eso, puedes bajar la marea.

“La secta amenaza con destruir hasta las vidas más inocentes. No podemos permitir que eso ocurra.”

—Zora la Imperial, Arconte

©2021 FFG



Estela de Destrucción

ACCIÓN

 **Jugar:** Agota tu criatura más poderosa y cada criatura que controles que comparta Casa con ella. Si la marea está alta, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

“¡Yo que pensaba que íbamos de ruta turística submarina!”

—Oficial de buceo Tero

©2021 FFG



Voluntad Preternatural

ACCIÓN

 **Jugar:** Si la marea está baja, cura 6 de daño del Keyraken. Si la marea está alta, obtén 3 cadenas.

*Con un solo pensamiento suyo,
océanos enteros se agitan.*

©2021 FFG



Voluntad Preternatural

ACCIÓN

 **Jugar:** Si la marea está baja, cura 6 de daño del Keyraken. Si la marea está alta, obtén 3 cadenas.

*Con un solo pensamiento suyo,
océanos enteros se agitan.*

©2021 FFG



Voluntad Preternatural

ACCIÓN

 **Jugar:** Si la marea está baja, cura 6 de daño del Keyraken. Si la marea está alta, obtén 3 cadenas.

*Con un solo pensamiento suyo,
océanos enteros se agitan.*

©2021 FFG



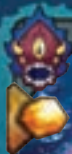
Carrera Hacia la Superficie

ACCIÓN

Jugar: Por cada vez que el Keyraken haya avanzado durante esta partida, archiva 1 carta de Aventura. Roba esa misma cantidad de cartas (de tu propio mazo).

"Ya ha destruido el observatorio, ¿no crees que Bellatorus Castra será lo siguiente?"
—Senador Bracus

©2021 FFG



Carrera Hacia la Superficie

ACCIÓN

Jugar: Por cada vez que el Keyraken haya avanzado durante esta partida, archiva 1 carta de Aventura. Roba esa misma cantidad de cartas (de tu propio mazo).

"Ya ha destruido el observatorio, ¿no crees que Bellatorus Castra será lo siguiente?"
—Senador Bracus

©2021 FFG



Carrera Hacia la Superficie

ACCIÓN

Jugar: Por cada vez que el Keyraken haya avanzado durante esta partida, archiva 1 carta de Aventura. Roba esa misma cantidad de cartas (de tu propio mazo).

"Ya ha destruido el observatorio, ¿no crees que Bellatorus Castra será lo siguiente?"
—Senador Bracus

©2021 FFG



El Mal entre Nosotros

ACCIÓN

🌀 **Jugar:** Inflige 3 🔴 a cada una de tus criaturas en un flanco. Si la marea está alta, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

“¿Por qué te interpones en el camino de nuestra inminente conquista?”

—Mikkron, Fanático Quebrantamundos

©2021 FFG



Marea Malévola

ACCIÓN

 **Jugar:** Aturde tu criatura más poderosa y cada criatura que controles que comparta Casa con ella. Si la marea está alta, en vez de eso, puedes bajar la marea.

Cuando el Keyraken se dio un festín con los almacenes de  mbar del observatorio, su tamaño aumentó exponencialmente.

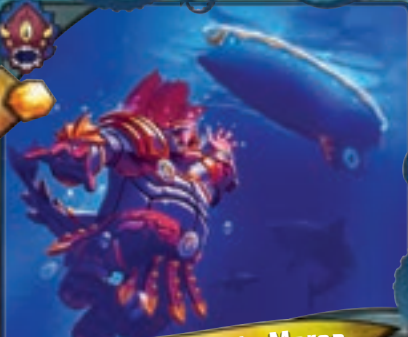
©2021 FFG



Ghaiss Ramadhani

 035 ★

El Keyraken



Amarrado por la Marea

ACCIÓN

 **Jugar:** Pon 1 de tus criaturas en la parte inferior de tu mazo. Si la marea está alta, el Keyraken archiva 1 carta de Aventura.

"Bienvenido a tu nuevo hogar, pies secos."

—Mikkron, Fanático Quebrantamundos

©2021 FFG



La Revelación del Fanático

ACCIÓN

🌀 **Jugar:** Añade la pila de descartes de Aventura al mazo de Aventura, barájalo y, a continuación, el Keyraken archiva 3 cartas de Aventura. Si la marea está alta, en vez de eso, puedes bajar la marea.

©2021 FFG



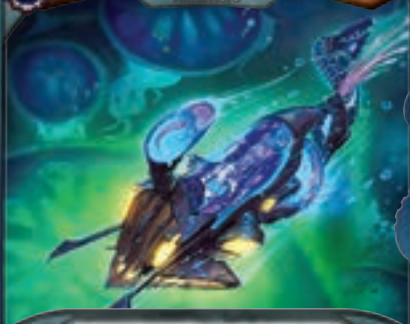
David Auden Nash

037 ★

El Keyraken

Moto de Ascensión

ARTEFACTO



PODER

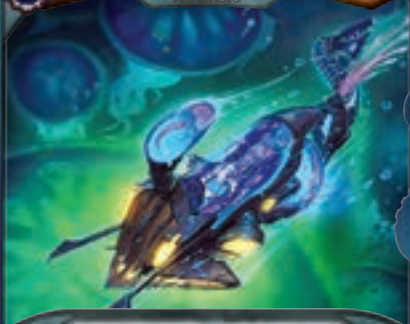
🌀 **Acción:** Da a la criatura del Keyraken con el Poder más bajo 3 contadores de Poder +1. Si esa criatura tiene Poder 9 o más, destruye la Moto de Ascensión y baja la marea.

Tras el paso de los principales arcanistas de la Secta de los Quebrantamundos, la corriente impulsó el ascenso del Keyraken.

©2021 FFG

Moto de Ascensión

ARTEFACTO



PODER

🌀 **Acción:** Da a la criatura del Keyraken con el Poder más bajo 3 contadores de Poder +1. Si esa criatura tiene Poder 9 o más, destruye la Moto de Ascensión y baja la marea.

Tras el paso de los principales arcanistas de la Secta de los Quebrantamundos, la corriente impulsó el ascenso del Keyraken.

©2021 FFG

Corriente Rápida

ARTEFACTO



PODER

🌀 **Acción:** La criatura del Keyraken con el Poder más alto captura 1 🌀 de tu reserva. Si no tienes 🌀, destruye la Corriente Rápida y baja la marea.

“¡Intenta seguir el ritmo!”
—Sacerdote Profundo Anikava

©2021 FFG

Alexandre Leoni

040 ♦

El Keyraken

Corriente Rápida

ARTEFACTO



PODER

🌀 **Acción:** La criatura del Keyraken con el Poder más alto captura 1 🌀 de tu reserva. Si no tienes 🌀, destruye la Corriente Rápida y baja la marea.

“¡Intenta seguir el ritmo!”
—Sacerdote Profundo Anikava

©2021 FFG

Alexandre Leoni

041 ♦

El Keyraken

Eddy Remolino

ARTEFACTO

PODER

🌀 **Acción:** Aturde y agota 1 de tus criaturas que no esté ya aturdida. Si todas tus criaturas están aturdidas, destruye a Eddy Remolino y baja la marea.

"¿A dónde vas? ¡El monstruo está ahí arriba!"

—Eddy Remolino

©2021 FFG

Eddy Remolino

ARTEFACTO

PODER

🌀 **Acción:** Aturde y agota 1 de tus criaturas que no esté ya aturdida. Si todas tus criaturas están aturdidas, destruye a Eddy Remolino y baja la marea.

"¿A dónde vas? ¡El monstruo está ahí arriba!"

—Eddy Remolino

©2021 FFG

Primordial

MEJORA

El Keyraken obtiene “**Cosechar:** Archiva 1 carta de Aventura”.

Después de que un jugador forje una llave, destruye Primordial.

Tras milenios absorbiendo æmbar, el Keyraken se convirtió en una fuerza de la naturaleza.

©2021 FFG



Brian Adriel

044 ♦

El Keyraken

Primordial

MEJORA

El Keyraken obtiene “**Cosechar:** Archiva 1 carta de Aventura”.

Después de que un jugador forje una llave, destruye Primordial.

Tras milenios absorbiendo æmbar, el Keyraken se convirtió en una fuerza de la naturaleza.

©2021 FFG



Brian Adriel

045 ♦

El Keyraken

Fauces Titánicas

MEJORA

El Keyraken Obtiene Escaramuza, "Presa: La criatura más poderosa" y "**Luchar:** Inflige 3  a cada criatura adyacente a la criatura contra la que luche el Keyraken".

Al final del turno del Keyraken, si no controlas ninguna criatura, destruye las Fauces Titánicas.

©2021 FFG

