


9

Braço Esmagador

CRIATURA

BRAÇO

Presa – a criatura menos poderosa no flanco.

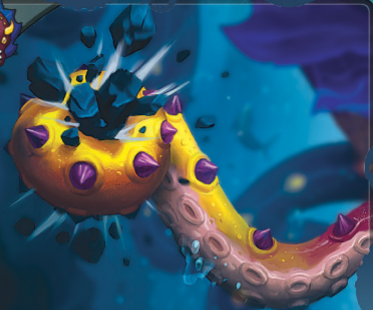
Destruido: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

002

Keyraken




9

Braço Esmagador

CRIATURA

BRAÇO

Preso – a criatura menos poderosa no flanco.

Destruido: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

003

Keyraken






6


Tentáculo Agarrador

CRIATURA

TENTÁCULO

Presas – a criatura mais poderosa que não esteja no flanco.

 **Jogar:** Tentáculo Agarrador captura 3  de você. Se a maré estiver baixa, Tentáculo Agarrador captura 6  em vez disso.

Destruído: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

004

Keyraken






6


Tentáculo Agarrador

CRIATURA

TENTÁCULO

Presas – a criatura mais poderosa que não esteja no flanco.

 **Jogar:** Tentáculo Agarrador captura 3  de você. Se a maré estiver baixa, Tentáculo Agarrador captura 6  em vez disso.

Destruído: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

005

Keyraken



3


Tentáculo Açoitador

CRIATURA

TENTÁCULO

Presas – a criatura mais poderosa.

Combativo.

Destruido: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

006

Keyraken



3


Tentáculo Açoitador

CRIATURA

TENTÁCULO

Presas – a criatura mais poderosa.

Combativo.

Destruído: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

007

Keyraken



6


Braço Escudeiro

3

CRIATURA

BRAÇO

Provocar.

Destruido: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

008

Keyraken



6


Braço Escudeiro

CRIATURA

3

BRAÇO

Provocar.

Destruído: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

009

Keyraken



3

Braço Escorregadio

CRIATURA

BRAÇO

Elusivo.

🌀 **Coleta:** Se a maré estiver baixa, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

Destruido: Cause 3 🔴 a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

010

Keyraken



3

Braço Escorregadio

CRIATURA

BRAÇO

Elusivo.

🌀 **Coleta:** Se a maré estiver baixa, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

Destruido: Cause 3 🔴 a Keyraken, ignorando armadura.

©2021 FFG

Kevin Sidharta

011 ♦

Keyraken





3

Braço Obstinado

CRIATURA

BRAÇO

Coleta: Keyraken rouba 1  de você.

Destruído: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

*"Estamos indo muito devagar.
Ativar propulsores de æmbar!" - Capitã Fermi*

©2021 FFG

Kevin Sidharta

012

Keyraken





3

Braço Obstinado

CRIATURA

BRAÇO

Coleta: Keyraken rouba 1  de você.

Destruido: Cause 3  a Keyraken, ignorando armadura.

*"Estamos indo muito devagar.
Ativar propulsores de æmbar!" - Capitã Fermi*

©2021 FFG

Kevin Sidharta



013

Keyraken



Besta das Lendas Sombrias

AÇÃO

 **Jogar:** Keyraken ganha 1  para cada chave sua não forjada. Se a maré estiver alta, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

"Há muito tempo, ele foi enclausurado além da nossa realidade. Quando retornar, nossa ascensão retomará seu curso." - Sacerdote Sombrio Anikava

©2021 FFG

Kevin Sidharta


014 ★

Keyraken



Contemplem Sua Grandeza

AÇÃO

Jogar: Keyraken ganha 1  para cada criatura que você controla que for da mesma casa que um ou mais de seus vizinhos, até no máximo 4.

Um brilho emanava do selo rompido, uma luz vermelha banhava os fiéis que ali se reuniam.

©2021 FFG

Marc Escachx


015

Keyraken



Contemplem Sua Grandeza

AÇÃO

Jogar: Keyraken ganha 1  para cada criatura que você controla que for da mesma casa que um ou mais de seus vizinhos, até no máximo 4.

Um brilho emanava do selo rompido, uma luz vermelha banhava os fiéis que ali se reuniam.

©2021 FFG

Marc Escachx



016 ◆

Keyraken



Agitação Carmesim

AÇÃO

 **Jogar:** Cause 1  a cada uma de suas criaturas. Se a maré estiver alta, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

"Essa ressonância veio do selo do Keyraken! Ele há de esmagar todos que ficarem em nosso caminho!" - Sacerdote Sombrio Anikava

©2021 FFG

Ilham Zaka


017 ★

Keyraken



Defendam o Keyraken!

AÇÃO

 **Jogar:** Proteja Keyraken e cada uma das criaturas dele.

À medida que o Culto Quebramundos se reunia em volta de seu campeão libertado, seus números cresciam ameaçadoramente.

©2021 FFG

Marc Escachx


018 ◆

Keyraken



Defendam o Keyraken!

AÇÃO

 **Jogar:** Proteja Keyraken e cada uma das criaturas dele.

À medida que o Culto Quebramundos se reunia em volta de seu campeão libertado, seus números cresciam ameaçadoramente.

©2021 FFG

Marc Escachx

019 ◆

Keyraken



Devorando Completamente

AÇÃO

Jogar: Pelo restante do turno, Keyraken ganha combativo e "presa – a criatura menos poderosa". Ele luta e, em seguida, é preparado (ele lutará novamente quando for usado).

"Esse lugar é terrivelmente espaçoso..."
- Pedrão Batedor

©2021 FFG



Devorando Completamente

AÇÃO

Jogar: Pelo restante do turno, Keyraken ganha combativo e “presa – a criatura menos poderosa”. Ele luta e, em seguida, é preparado (ele lutará novamente quando for usado).

*“Esse lugar é terrivelmente espaçoso...”
- Pedrão Batedor*

©2021 FFG



Devorando Completamente

AÇÃO

Jogar: Pelo restante do turno, Keyraken ganha combativo e "presa – a criatura menos poderosa". Ele luta e, em seguida, é preparado (ele lutará novamente quando for usado).


"Esse lugar é terrivelmente espaçoso..."
- Pedrão Batedor

©2021 FFG



Arrasto Fatal

AÇÃO

 **Jogar:** Expurgue a sua criatura mais poderosa. Se a maré estiver alta, você pode descer a maré em vez disso.

"Um sistema digestivo extradimensional que pode transmutar o poder do æmbar? Fascinante... eu deveria ter colocado sensores na tripulação." - Dr. Escotera

©2021 FFG

Alexandre Leoni

023 ★

Keyraken



AÇÃO

Jogar: Destrua 1 de seus artefatos e exauste 3 de suas criaturas.

"Agora, apenas a destruição da besta pode detê-la. Eu gostaria que não fosse assim." - Sir Tutanos

©2021 FFG

Chris Bjors

024

Keyraken



AÇÃO

Jogar: Destrua 1 de seus artefatos e exauste 3 de suas criaturas.

"Agora, apenas a destruição da besta pode detê-la. Eu gostaria que não fosse assim." - Sir Tutanos

©2021 FFG

Chris Bjors


025

Keyraken



Engolido pelo Abismo

AÇÃO

 **Jogar:** Descarte sua mão e compre 4 cartas. Se a maré estiver alta, você pode descer a maré em vez disso.

"O culto ameaça destruir até mesmo as formas de vida mais inocentes. Não podemos permitir que isso aconteça." - Arconte Zora Imperial

©2021 FFG

Marko Fiedler


026 ★

Keyraken



Deixado à Deriva

AÇÃO

 **Jogar:** Exauste a sua criatura mais poderosa e todas as criaturas que você controla que forem da mesma casa dela. Se a maré estiver alta, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

"Eu achei que só iríamos fazer um mergulho panorâmico!" - Oficial de Mergulho Tero

©2021 FFG

Marko Fiedler


027 ★

Keyraken



Determinação Sobrenatural

AÇÃO

 **Jogar:** Se a maré estiver baixa, cure 6 danos de Keyraken. Se a maré estiver alta, você ganha 3 correntes.

Ele é capaz de alterar oceanos inteiros apenas com a força do pensamento.

©2021 FFG

Tomek Larek


028

Keyraken



Determinação Sobrenatural

AÇÃO

 **Jogar:** Se a maré estiver baixa, cure 6 danos de Keyraken. Se a maré estiver alta, você ganha 3 correntes.

Ele é capaz de alterar oceanos inteiros apenas com a força do pensamento.

©2021 FFG

Tomek Larek


029 ●

Keyraken



Determinação Sobrenatural

AÇÃO

 **Jogar:** Se a maré estiver baixa, cure 6 danos de Keyraken. Se a maré estiver alta, você ganha 3 correntes.

Ele é capaz de alterar oceanos inteiros apenas com a força do pensamento.

©2021 FFG

 Tomek Larek

 030 ●

Keyraken



Corrida à Superfície

AÇÃO

Jogar: Para cada vez que Keyraken avançou nesta partida, ele arquiva 1 carta de aventura. Compre a mesma quantidade de cartas (de seu próprio baralho).

"Ele já destruiu o observatório, você acha que Bellatorus Castra pode ser o próximo?"
- Senador Bracchus

©2021 FFG

Borja Pindado

031 ●

Keyraken



Corrida à Superfície

AÇÃO

Jogar: Para cada vez que Keyraken avançou nesta partida, ele arquiva 1 carta de aventura. Compre a mesma quantidade de cartas (de seu próprio baralho).

"Ele já destruiu o observatório, você acha que Bellatorus Castra pode ser o próximo?"
- Senador Bracchus

©2021 FFG

Borja Pindado

032 ●

Keyraken



Corrida à Superfície

AÇÃO

Jogar: Para cada vez que Keyraken avançou nesta partida, ele arquiva 1 carta de aventura. Compre a mesma quantidade de cartas (de seu próprio baralho).

"Ele já destruiu o observatório, você acha que Bellatorus Castra pode ser o próximo?"
- Senador Bracchus

©2021 FFG

Borja Pindado



033 ●

Keyraken



O Mal Infiltrado

AÇÃO

 **Jogar:** Cause 3  a cada uma de suas criaturas no flanco. Se a maré estiver alta, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

"Por que você se põe no caminho da nossa conquista?" - Mikkron, Fanático Quebramundos

©2021 FFG

Alexandre Leoni


034 ★

Keyraken



Distúrbio Marítimo

AÇÃO

 **Jogar:** Atordoe a sua criatura mais poderosa e cada criatura que for da mesma casa dela. Se a maré estiver alta, você pode descer a maré em vez disso.

Enquanto banqueteava nos estoques de âmbar do observatório, o Keyraken explodia de tamanho.

©2021 FFG

Ghais Ramadhani


035 ★

Keyraken

A detailed illustration of the character Keyraken, a purple and red armored creature with a large, ornate helmet, swimming underwater. The background shows a blue ocean with bubbles and a large, blue, fish-like creature swimming in the distance. The card has a decorative border with a blue and green pattern.

Maré Abaixo

AÇÃO

 **Jogar:** Coloque 1 de suas criaturas no final do seu baralho. Se a maré estiver alta, Keyraken arquiva 1 carta de aventura.

"Seja bem-vindo à sua nova casa, rastejador litorâneo." - Mikkron, Fanático Quebramundos

©2021 FFG

Alexandre Leoni


036 ★

Keyraken



Revelação Fanática

AÇÃO

 **Jogar:** Embaralhe a pilha de descarte de aventura no baralho de aventura, em seguida Keyraken arquiva 3 cartas de aventura. Se a maré estiver alta, você pode descer a maré em vez disso.

©2021 FFG

David Auden Nash

037 ★

Keyraken




Corrente Ascendente

ARTEFATO



PODER

 **Ação:** Dê três fichas de poder +1 à criatura menos poderosa de Keyraken. Se aquela criatura tiver 9 ou mais de poder, destrua Corrente Ascendente e baixe a maré.

Impulsionada pelos chefes arcanos do Culto Quebramundos, a corrente possibilitou a ascensão do Keyraken.

©2021 FFG

Hans Krill

038 ◆

Keyraken




Corrente Ascendente

ARTEFATO



PODER

 **Ação:** Dê três fichas de poder +1 à criatura menos poderosa de Keyraken. Se aquela criatura tiver 9 ou mais de poder, destrua Corrente Ascendente e baixe a maré.

Impulsionada pelos chefes arcanos do Culto Quebramundos, a corrente possibilitou a ascensão do Keyraken.

©2021 FFG

Hans Krill

039 ◆

Keyraken

Correnteza Veloz

ARTEFATO



PODER

🌀 **Ação:** A criatura mais poderosa de Keyraken captura 1 🟡 de você. Se você não tiver 🟡, destrua Correnteza Veloz e desça a maré.

"Tente acompanhar!"
- Sacerdote Sombrio Anikava

©2021 FFG

Alexandre Leoni

040




Keyraken

Correnteza Veloz

ARTEFATO



PODER

 **Ação:** A criatura mais poderosa de Keyraken captura 1  de você. Se você não tiver , destrua Correnteza Veloz e desça a maré.

"Tente acompanhar!"
- Sacerdote Sombrio Anikava

©2021 FFG

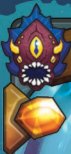
Alexandre Leoni

041 ◆


Keyraken

Turbo Turbilhão

ARTEFATO



PODER

 **Ação:** Atordoe e exauste 1 de suas criaturas que não estiver atordoada. Se todas as suas criaturas estiverem atordoadas, destrua Turbo Turbilhão e baixe a maré.

*"Aonde você está indo?
O monstro está lá em cima!" - Tuco Turbilhão*

©2021 FFG

Chris Bjors

042


Keyraken

Turbo Turbilhão

ARTEFATO



PODER

 **Ação:** Atordoe e exauste 1 de suas criaturas que não estiver atordoada. Se todas as suas criaturas estiverem atordoadas, destrua Turbo Turbilhão e baixe a maré.

*"Aonde você está indo?
O monstro está lá em cima!" - Tuco Turbilhão*

©2021 FFG

Chris Bjors

043 ◆

Keyraken

Primordial

MELHORIA

Keyraken ganha: "**Coleta:** archive 1 carta de aventura."

Após um jogador forjar uma chave, destrua Primordial.

Após absorver æmbar por milênios, Keyraken se tornou uma força da natureza.

©2021 FFG



Brian Adriel

044

Keyraken

Primordial

MELHORIA

Keyraken ganha: "**Coleta:** archive 1 carta de aventura."

Após um jogador forjar uma chave, destrua Primordial.

Após absorver æmbar por milênios, Keyraken se tornou uma força da natureza.

©2021 FFG



Brian Adriel


045

Keyraken



Bocarra Titânica

MELHORIA

Keyraken ganha combativo, "presa – a criatura mais poderosa" e "**Luta:** Cause 3  a cada vizinho da criatura que lutar contra Keyraken."

No final do turno de Keyraken, se você não controlar criaturas, destrua Bocarra Titânica.

©2021 FFG



Radial Studio

046 ★

Keyraken