

† LE RANCOR DE JABBA  
MONSTRUOSITÉ SAUVAGE

16



1X

2X

3X

1

1X

1



15/19

PERSONNAGE - CRÉATURE

Améliorations **Sauvage** uniquement.

- ☉ - Infligez 2 dégâts à un personnage. Puis, si ce personnage a 2 points de santé restante ou moins, vainquez-le.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

001

HS001



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

+ MALAKILI  
DRESSEUR ATTENTIONNÉ

8



1X

2X

1

1



-

## PERSONNAGE - RÉCUPÉRATEUR

Tant que le dé de ce personnage est dans votre réserve, les adversaires ne peuvent pas résoudre les faces bestiales des dés de vos **créatures**.

⚡ - Gagnez 1 ressource et vous pouvez tourner un de vos dés de créature sur n'importe quelle face.

8/11

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Savage

002

HS003



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

PILLARD TUSKEN

7



PERSONNAGE - RÉCUPÉRATEUR

Après avoir activé ce personnage, vous pouvez défausser les 2 premières cartes de votre deck. Puis, remettez ensuite, au hasard, une carte de votre défausse dans votre main.

6

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

003  
HS005



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

3



## DÉCIMER

### ÉVÈNEMENT

Désignez un personnage Vert pour choisir et mettre de côté, un soutien ou une amélioration non-**capacité** actuellement en jeu.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

004

HS009




**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



04

A circular illustration showing a Wampa, a large brown furred creature with sharp teeth and claws, lunging towards a character who is lying on the ground. The scene is set in a dark, rocky cave with some light filtering through openings in the background.

## ÉTREINTE DU PRÉDATEUR

### ÉVÈNEMENT

Embuscade. *(Après avoir joué cette carte, gagnez 1 action.)*

Retirez un de vos dés de **créature** pour retirer un dé montrant une valeur de 2 ou moins.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

005

HS013



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

20



## FARFOUILLER

### ÉVÉNEMENT

Renvoyer une amélioration en jeu dans la main de son propriétaire.

Renaissance - 3

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

006

HS015



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



## FRISSON DE LA CHASSE

### ÉVÈNEMENT

Choisissez un personnage blessé et retirez un de ses dés de personnage ou d'amélioration.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

007

HS017



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

10

## PAR LA TRAPPE

### ÉVÉNEMENT

Tournez un dé de personnage sur n'importe quelle face. Puis, vous pouvez chercher dans votre deck et votre défausse une carte intitulée **La fosse du Rancor** et la jouer. Si vous avez cherché dans votre deck, mélangez-le.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

008

HS018



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —





## ◆ LA FOSSE DU RANCOR



### SOUTIEN - LIEU

Avant que n'importe quel joueur ne résolve un dé de **créature** montrant des dégâts (⚡, X, ou ☹), il peut incliner ce soutien pour augmenter sa valeur de 1.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

009

HS022



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

20

♦ SALACIOUS B. CRUMB

1X

2X

1✳

1▨

1⊠

-



## SOUTIEN - CRÉATURE

Après que ce dé a été lancé dans votre réserve, relancez jusqu'à 2 dés. Puis, désignez Jabba le Hutt pour forcer un adversaire à choisir et à défausser une carte de sa main.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

010

HS023



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

4

SARLACC

3 X

4 X  
12 X  
3

1



2

## SOUTIEN - CRÉATURE

**Action puissance** - Vainquez un personnage que vous contrôlez pour redresser ce soutien.

- Infligez 4 dégâts à un personnage ou défaussez un autre soutien du jeu.

ANTAGONISTE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

011

HS024



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

# † JABBA LE HUTT

## SEIGNEUR DU CRIME

9



2

1

1

1

1

-

PERSONNAGE - LEADER - VAURIEN

Après avoir activé ce personnage, vous pouvez dépenser 1 ressource pour lancer un dé de **créature**, sur une carte que vous contrôlez, dans votre réserve.

9/11

ANTAGONISTE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

012

HS056



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



20



## HOSPITALITÉ HUTT

### ÉVÈNEMENT

Choisissez un personnage et retirez un de ses dés de personnage et un de ses dés d'amélioration.

ANTAGONISTE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

013

HS058



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



## BIENS MAL ACQUIS



### SOUTIEN

Après qu'une carte d'un adversaire quitte le jeu, vous pouvez incliner ce soutien pour gagner 1 ressource.

ANTAGONISTE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

014

HS060



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

3

◆ KHETANNA

2

3

1

2

1

3

1

-

## SOUTIEN - VÉHICULE

Après avoir activé ce soutien, vous pouvez faire gagner 1 ressource à chaque joueur.

ANTAGONISTE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

015

HS061



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

**3****GARDES DU PALACE****1X****2X****2X****1** **2** **-****SOUTIEN - GARDIEN**

Après avoir activé ce soutien, vous pouvez donner 1 bouclier à un personnage ou donner 2 boucliers à Jabba le Hutt.

**ANTAGONISTE****JAUNE**

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

 **016****HS062**



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



20

## BANDIT WEEQUAY



1 ⚡

3 X  
1 ⚡

1 🎯

1 🌿

1 🛡️

-

SOUTIEN - PIRATE - VAURIEN

Après avoir joué ce soutien, vous pouvez retirer un dé montrant des dégâts (⚡, X, ou 🎯).

ANTAGONISTE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

017

HS064



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



3

## GOURMANDISE

### AMÉLIORATION - CAPACITÉ

☉ - Retirez un dé (à vous ou à un adversaire) pour gagner 1 ressource.

3

1

2



ANTAGONISTE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

018

HS065



**SW**  
**DESTINY**


— **ORDRE 44** —

10

## RÉTABLIR

ÉVÈNEMENT

Soignez 2 dégâts d'un personnage

Renaissance - 2  (Vous pouvez jouer cette carte de votre défausse en payant son coût de Renaissance. Mettez-la de côté.)

HÉROS

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

 019

HS082



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

† LEIA ORGANA  
GÉNÉRALE TÉTUE

12



1 ↙

2 ↙

1 ⚙

1 ⚙



—

PERSONNAGE - LEADER

Après la mise en place, vous pouvez chercher dans votre deck une carte intitulée Tueuse de Hutt, la révéler et l'ajouter à votre main. Mélangez votre deck.

⚡ - Infligez 2 dégâts à un personnage. Si une amélioration **Titre** est sur ce personnage, gagnez 1 ressource.

12/15

HÉROS

ROUGE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

020

HS106



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —





3

## ÉTRANGLER

### ÉVÈNEMENT

Diminuez le coût de cet événement de 1 pour chaque symbole de dégât différent montré sur vos dés (⚡, ✖, ou ☯).

Retirer un dé.

HÉROS

ROUGE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

021

HS110



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

2

## TUEUSE DE HUTT

AMÉLIORATION - TITRE

☉ - Retirez un dé de personnage d'un adversaire.

Si cette amélioration est sur Leia Organa, vous pouvez vaincre un personnage qui a 2 ou moins de santé restante.

1X

2X

2☙



-

HÉROS

ROUGE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

022

HS117



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

25

## † BLASTER DE LEIA ORGANA

AMÉLIORATION - ARME

Redéploiement. (Avant que le personnage attaché ne soit vaincu, vous pouvez déplacer cette amélioration).

Après que cette amélioration soit attachée à **Leia Organa**, vous pouvez lancer ce dé dans votre réserve.

1 ⚡

+2 ⚡

1 🎯

2 🎯

1 🎲

-

HÉROS

ROUGE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

023

HS118



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

✦ **DIN DJARIN**  
LE MANDALORIEN

13



2 ⚡

2 ⚡

2 🗡️

2 🧑



—

PERSONNAGE - CHASSEUR DE PRIME

**Action puissance** - Relancer un dé.  
Puis, vous pouvez dépenser 1 ressource  
pour gagner 1 action.

⚡ - Gagnez 1 ressource ou résolvez un  
dé de personnage se trouvant dans la  
réserve d'un adversaire comme s'il  
était dans votre réserve.

14/18

HÉROS

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

024

HS120



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



† GREEF KARGA  
GESTIONNAIRE DE PRIMES

10



1 ⚔

2 ⚔

2 ♣

1 ⚔

1 ⚔

—

PERSONNAGE - VAURIEN

**Action** - Jouez une carte qui est sous ce personnage (en payant son coût).

**Action puissance** - Regardez la première carte de votre deck et placez cette carte, ou une de votre main sous ce personnage (vous pouvez regarder ces cartes à tout moment).

10/13

HÉROS

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

025

HS121



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



## CÉLÉRITÉ

### ÉVÈNEMENT

Embuscade. (*Après avoir joué cette carte, vous gagnez 1 action*).

Jouez un événement de votre main (*en payant son coût*).

HÉROS

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

026

HS123



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

3

## † ARME DE DIN DJARIN

SOUTIEN - ARME

Redéploiement.

☉ - Infligez 2 dégâts à un personnage, ou 3 dégâts à la place s'il n'y a aucun de ses dés de personnage dans la réserve. Gagnez 1 action si cette amélioration est sur Din Djarin.

+2 ↙

+3 ↙

1



-

HÉROS

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

027

HS129



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

10



## ♦ BLASTER DE GREEF KARGA

### AMÉLIORATION - ARME

Après avoir joué cette amélioration, si vous ne l'avez pas joué de votre main, vous pouvez lancer ce dé dans votre réserve.

Tant que cette amélioration est sur Greef Karga, les exemplaires de celle-ci sont non-uniqes.

1

1

+2

10

1

10

-

HÉROS

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

028

HS130



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —





## ◆ CASQUE DE BOUSHH

AMÉLIORATION - ÉQUIPEMENT

**Action** - Inclinez cette amélioration pour tourner un des dés de personnage du personnage attaché sur une face montrant des dégâts (⚡, ✖, ou ☹), ou un spécial (⚙).

HÉROS

GRIS

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

029

HS132



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

## JAWA MARAUDEUR

5



### PERSONNAGE - JAWA - RÉCUPÉRATEUR

Ne peut être inclus que si vous avez un personnage Gris ou un autre personnage Vert dans votre équipe. Après avoir activé ce personnage, vous pouvez jouer une carte verte de votre main (*en payant son coût*). Puis, piochez une carte.

5

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

030

HS134



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



031

## DANS LA NATURE

### ÉVÉNEMENT

Désignez un personnage Vert pour choisir une valeur et relancer un dé. Puis, si la valeur choisie apparaît sur ce dé, retirez-le.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

031

HS140



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



4

## COLÈRE DE LA NATURE

ÉVÈNEMENT - CATASTROPHE

Désignez 3 cartes Vertes pour retirer un dé.  
Puis, mettez ce dé et cette carte de côté.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

032

HS144



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



10

## S'ÉCHAPPER

ÉVÉNEMENT

Retirez un dé de personnage.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

033

HS146



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —


04



## LIEN PRIVILÉGIÉ

### ÉVÈNEMENT

Activez un personnage et une **créature** que vous contrôlez. Puis, soignez 1 dégât à un personnage.

Renaissance- 1  (vous pouvez jouer cette carte de votre défausse en payant son coût de Renaissance. Mettez-la de côté).

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

 034

HS150



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

10



## APPEL TUSKEN

### ÉVÉNEMENT

Choisissez et faites une de ces trois actions ou, si le champ de bataille est sur Tatooine, vous pouvez choisir et faire jusqu'à trois de ces actions :

- Utilisez la capacité de capture du champ de bataille.
- Tournez un dé sur une face montrant un coût.
- Retirez un dé montrant une valeur de 3.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

035

HS154



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

16

## ESPRIT D'AVENTURE

## ÉVÉNEMENT

Désignez 3 cartes Vertes pour échanger le champ de bataille avec le votre.  
Désignez un **lieu** pour gagner 1 ressource.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

036

HS156



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —




10



## HORIZON SAUVAGE

### ÉVÉNEMENT

Retirez un dé Bleu, Rouge ou Jaune.

Renaissance - 2  (Vous pouvez jouer cette carte de votre défausse en payant coût de Renaissance. Mettez-là de côté).

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

 037

HS157



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

20

## ESQUIF DU DÉSERT

2 ↖

2 ↻

1 ↗

1 🏠

1 🏠

-



## SOUTIEN - VÉHICULE

Après avoir activé ce soutien, si le champ de bataille est sur Tatooine, vous pouvez activer un de vos personnages.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

038

HS161



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

3

DEWBACK

1X

2X  
1

+2X

2

1

-

SOUTIEN - CRÉATURE - MONTURE

**Action puissance** - Attachez cette carte à un de vos personnages non-**créature** en tant qu'amélioration ou détachez-le.

Après avoir attaché cette carte à un personnage, vous pouvez donner 1 bouclier à ce personnage.  
Gagnez 1 action.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

039

HS162



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



## † LA SURVIE DU PLUS FORT



### SOUTIEN

Après le début de la phase d'entretien, infligez 1 dégât à chaque personnage qui a la plus basse santé restante.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

040

HS163



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



20

1X

2X

1

+2X

+3X

1

1X

1

1

## FÉROCE

AMÉLIORATION - CAPACITÉ - SAUVAGE

Modifie un soutien ou un personnage **créature**. (Jouez cette amélioration sur une **créature** uniquement).

Après que cette amélioration soit attachée à une carte, vous pouvez infliger 1 dégât à un personnage.

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

041

HS168



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



2

## BLASTER JAWA

AMÉLIORATION - ARME

Tant que cette amélioration est sur un **Jawa**, elle a redéploiement.

2

2  
1

2

1

1

—

NEUTRE

VERT

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

042

HS169



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



**GRANDE FOSSE DE CARKOON**  
TATDINE

**Capture** - Résolvez un de vos dés, en augmentant sa valeur de 1 s'il est Vert.

GRIS

NEUTRE

Star Wars: Destiny Horizon Sauvage

43A

HS172

## CHAMP DE BATAILLE CONTESTÉ

HOTH



Après avoir joué une carte, vous pouvez retirer un dé montrant une valeur égale au coût de cette carte. Puis, donnez le contrôle de ce champ de bataille à un adversaire.

ROUGE

NEUTRE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

43B

HS198



## LANCE-FLAMME

### ÉVÉNEMENT

Défaussez n'importe quelle nombre de cartes Jaunes de votre main pour retirer autant de dés.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

044

HS200



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —





## CONFINER

### ÉVÉNEMENT

Regardez la main d'un adversaire. Puis, vous pouvez dépenser des ressources égales au coût d'une carte de sa main pour la défausser.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

045

HS201



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

20



PIÉGER

ÉVÉNEMENT

Relancez 2 dés. Puis, si ces dés montrent des symboles différents, infligez 2 dégâts à 2 personnages différents.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

046

HS204



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

10



## VOL DÉCONTRACTÉ

### ÉVÈNEMENT

Choisissez et faites une de ces trois actions ou, si vous ne contrôlez pas le champ de bataille, vous pouvez choisir et faire jusqu'à trois de ces actions :

- Relancez jusqu'à 2 dés.
- Résolvez jusqu'à 2 de vos dés.
- Retirez un dé montrant une valeur de 2.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

047

HS205



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —




## PITRERIES

### ÉVÉNEMENT

Relancez un dé (à vous ou à un adversaire).

Gagnez 1 action.

Renaissance - 1  (vous pouvez jouer cette carte de votre défausse en payant coût de Renaissance. Mettez-là de côté).

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

 048

HS206



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —





## CARGAISON ILLÉGALE

### ÉVÈNEMENT

Gagnez 1 ressource sauf si un adversaire défait un événement de sa main.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

049

HS208



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

05



## OPPRESSION

### ÉVÉNEMENT

Chaque adversaire ayant 4 ressources ou plus en perd jusqu'à n'en avoir plus que 3.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Savage

050

HS210



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

05



## PROVOCATION

### ÉVÉNEMENT

Choisissez un dé se trouvant sur une carte contrôlée par un adversaire et faites-lui lancer ce dé dans sa réserve.  
Puis, désignez 4 cartes Jaunes pour gagner 1 ressource.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

051

HS212



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —

3

## ◆ LES MODAL NODES



## SOUTIEN

Il y a une phase supplémentaire d'entretien après la phase d'entretien à chaque round.

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

052

HS214



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



20

## PISTOLET BLASTER DL-18

AMÉLIORATION - ARME

Embuscade. Redéploiement.

Vous pouvez résoudre les faces de dégâts indirects de ce dé (☉) comme si c'était des dégâts à distance (☘) si vous défaussez une carte Jaune de votre main.

1 ☉

2 ☉

+3 ☉

1 ☘

1 ☚

-

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

053

HS216



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



1

2

3

1

0

1

1

2

1

## LE CUBE DE LA CHANCE DE WATTO

AMÉLIORATION - ÉQUIPEMENT

NEUTRE

JAUNE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

054

HS217



**SW**  
**DESTINY**

— **ORDRE 44** —



## SALLE DU TRÔNE DE JABBA

TAI DOINE

**Capture** - Gagnez 1 ressource. Puis, si un adversaire n'a pas de ressource infligez-lui 1 dégât indirect (☁).

JAUNE

NEUTRE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

55A

HS218



# CAVERNE DE GLACE

HOTH

**Action Puissante** - Infligez 1 dégât à un personnage avec une carte attachée à lui (amélioration et/ou régression).

GRIS

NEUTRE

Star Wars Destiny Horizon Sauvage

SSB

WHZ26