

Malhya: Lands of Legends Rulebook

INDEX DÉTAILLÉ (Ordre Alphabétique)

A

- Acquérir un Talent (Page 15)
- Actions de la phase héros (Infiltration) (Page 45)
- Ajouter ou retirer un héros en pleine partie (Page 21)
- Ajouter un héros (Page 21)
- [Retirer un héros \(Page 21\)](#)
- Améliorer l'attaque via le maniement (Combat) (Page 56)
- Amélioration des ennemis (Mode Combat) (Page 52)
- Appliquer les dommages et se soigner (Page 53)
- Arme : Détail d'une carte (Page 13)
- Arme : La carte mains nues (Page 13)
- Arme : Présentation (Page 13)
- Arme : S'équiper d'une arme (Page 13)
- Armure (Page 14)
- [Effet supplémentaire de l'Armure \(Page 57\)](#)
- [Focus : Portage et encombrement \(Page 14\)](#)
- Artefact (Page 14)
- Attaque (Mode Combat) (Page 55)
- Attaque à distance (Page 55)
- Attaque au corps à corps (Page 55)
- Attirer et repousser (Page 62)
- Autres Effets (Mode Combat) (Page 62)
- Autres Éléments (Marché, Échanges) (Page 69)
- Autres occurrences de numéros (Page 18)

D

- Déplacement des Figurines (Exploration) (Page 39)
- Déplacement des héros (Page 39)
- Déplacement gratuit (Page 39)
- Déplacement supplémentaire (Page 39)
- [Règle générale de déplacement \(Page 39\)](#)
- Déplacement des héros (Mode Combat) (Page 56)
- Déroulement d'une partie (Page 19)
- Déroulement d'un Test de Compétence (Page 31)
- Déroulement de la Phase Voyage (Page 26)
- Déroulement du mode Infiltration (Page 45)
- Différentes faces et effets des dés (Mode Combat) (Page 52)
- Différents cas de Réussites et d'échecs (Tests de Compétence) (Page 31)
- Donjons (Page 68)

C

- Capacité de portage (Page 12)
- Cartes Action (Page 20)
- Cartes Sorts (Page 64)
- [Acquérir une carte Sort \(P. 64\)](#)
- [Défense Auratique \(Page 66\)](#)
- [Exemple d'un Lancer de Sort \(Page 66\)](#)
- [Lien avec les cartes Talent \(Page 64\)](#)
- [Présentation \(Page 64\)](#)
- Cartes Scénario (Page 19)
- Cartes Scénario Particulières (Page 67)
- Cartes Voyage (Page 25)
- [Effets possibles des cartes Voyage \(Page 26\)](#)
- Cas particuliers : Les figurines à 4 cases de socle (Page 41)
- Cas particulier : Le déplacement léger (Page 41)
- Ce que le jeu propose (Page 3)
- Commencer l'aventure (Page 19)
- Comportement Ennemi (Mode Combat) (Page 59)
- Consignes supplémentaires d'un test (Compétence) (Page 32)
- Crochetage (Page 35)
- Cubes particuliers (Ressources) (Page 11)

E

- Échanges entre Héros (Page 69)
- Effectuer une Fabrication (Page 29)
- Effectuer une Récolte (Page 29)
- Effet de Zone (Page 63)
- Effets Particuliers des cartes arme (Page 63)
- Éléments Particuliers (Page 64)
- Emplacements des cartes Voyage (Page 25)
- Espace Ennemi (Page 9)
- Espace Joueur (Page 8)
- Espace Points de Vie et Dommages (Page 12)

Malhya: Lands of Legends Rulebook

INDEX DÉTAILLÉ (Ordre Alphabétique)

F

- Fin d'une journée et en recommencer une nouvelle (Voyage) (Page 29)
- Fin du Mode Combat (Page 62)
- Fonctionnement des Livrets (Page 17)
- Fonctionnement du Plateau Héros (Page 12)
- Focus sur le sac à dos (Page 11)
- Fouille (Page 21)

H

- Héros inconscient (0 point de vie) (Page 54)

J

- Jetons à mettre de côté (Page 3)
- Jetons Aura (Page 16)
- Jetons Scénario (Page 20)
- Jetons Voyage (Page 25)

M

- Malus d'attaque à distance (Mode Combat) (Page 55)
- Maniement des Armes (Mode Combat) (Page 56)
- Marché (Page 69)
- [Partie Achat \(Page 69\) Partie Vente \(Page 69\)](#)
- Matériel (Page 4)
- Mise en place d'un nouveau héros (Page 21)
- Mise en place spéciale d'un Livret d'Aventure (Page 22)
- Mode Combat (Page 9, Page 50)
- [Déplacement perdu \(Page 51\)](#)
- [Fonctionnement général de l'attaque et de la défense \(Page 52\)](#)
- [Héros hors du Plateau au début du Combat \(Page 51\)](#)
- Mise en place (Page 50)
- [Phase d'Action Page 52\)](#)
- [Phase d'Amélioration des ennemis \(Page 52\)](#)
- [Phase d'Initiative \(P. 51\)](#)
- [Personnage engagé \(P. 51\)](#)
- [Règles générales \(P. 51\) Sortie du Plateau \(P. 51\)](#)
- Mode Combat côté ennemis (Page 59)
- Mode Combat côté héros (Page 56)
- Mode Infiltration (Page 9, Page 44)
- [Déclenchements de l'Alerte \(Page 45\)](#)
- [Règle de Fin d'Infiltration \(Page 49\)](#)

G

- Gagner un niveau (Carte Peuple) (Page 16)
- Gemmes (Page 20)
- Glossaire des Icônes (Page 70)
- Groupe de Héros (Page 3)

I

- Inconnu (Test de Compétence) (Page 32)
- Interrompre un déplacement (Mode Combat) (Page 58)

L

- Lancer plusieurs attaques dans un même tour (Page 57)
- Ligne de Vue (Exploration) (Page 42)
- [Déterminer sa ligne de vue \(Page 42\)](#)
- Ligne de vue et obstacle (Page 42)
- Ligne de vue et personnages (Page 43)
- Ligne de vue (Mode Combat) (Page 55)
- Livret d'Aventure (Page 17)
- Livret d'Événements (Page 17)
- Les entrées du Livret d'Événements (P. 18)
- Livret d'Exploration (Page 17, Page 36)
- [Construire un plan \(Page 36\)](#)
- [Faire face à un Défi \(Page 37\)](#)

N

- Naviguer d'un Livret à l'autre (Page 18)
- Notions Générales (Page 10)
- Numéros Cachés (Page 18)
- Numéros de Chapitres (Livret) (Page 17)

O

- Obstacles (Exploration) (Page 40)
- Obstacles bloquants (Page 40)
- Obstacles gênants (Page 40)
- Obstacles et déplacements en diagonale (Page 40)
- Objets (Sac à dos) Page 11)
- Objets consommables (Page 11)
- [Ranger les objets dans le sac à dos \(Page 12\)](#)

Malhya: Lands of Legends Rulebook

INDEX DÉTAILLÉ (Ordre Alphabétique)

P

- Phase d'Exploration (Page 9, Page 36)
[Règles générales \(Page 38\)](#)
- Phase Voyage (Page 8, Page 24)
[Déplacement \(Page 27\)](#)
[Mise en place \(Page 24\)](#)
 [Piocher une carte Voyage \(Page 26\)](#)
[Utiliser la carte Repos \(Page 27\)](#)
[Utiliser un Village \(Page 28\)](#)
- Phases de jeu en Mode Combat (Page 51)
- Placement des Figurines Héros et Ennemis (Exploration) (Page 38)
- Plateau double couche (Page 3)
- Plateau Héros : Fonctionnement (Page 12)
- Plateau Infiltration : Fonctionnement (Page 44)
- Plateau Région (Page 24)
- Plateau Voyage (Page 25)
- Points d'Action (Test de Compétence) (Page 32)
- Préparation (Page 3)
- Préparer les éléments autocollants (Page 3)
- Préparation d'un Test de Compétence (Page 30)
- Présentation du Matériel du Héros (Page 10)
- Présentation et Fonctionnement des Livrets (Page 17)
- Présentation des éléments de la phase Voyage (Page 24)

T

- Tableau d'évolution (Carte Peuple) (Page 16)
- Tableau récapitulatif des déplacements et ligne de vue en mode Exploration (Page 43, Page 79)
- Talents (Page 15) et Classes de Talents (Page 15)
- Tests de Compétence (Page 30)
- Test de Groupe (Page 32)
- Test de Compétence, la préparation (Page 30)
- Types de Livrets (Page 17)

U

- Utilisation du Plateau Infiltration (Page 44)

V

- Vue Globale (Page 8)

R

- Rangement (Page 78)
- Rappels (Page 79)
- Récupérer la main pour attaquer (Mode Combat) (Page 58)
- Référence des Livrets (Page 18)
- Réserve de cartes (Page 8)
- Réserve de dés et cubes (Page 9)
- Réserve de jetons (Page 8)
- Règles d'or (Page 19)
- Ressources (Sac à dos) (Page 11)
[Les ressources \(Page 11\)](#)
- Reprendre une partie sauvegardée (Page 23)
- Règles d'or (Page 19)

S

- Sac à dos : Focus (Page 11)
- Sauvegarder et Reprendre la partie (Page 22)
[Reprendre une partie sauvegardée \(Page 23\)](#)
- Sauvegarde Personnage (Page 23)
- Sauvegarde Scénario (Page 22)
- Scarabée Empereur (Carte Mode de Jeu) (Page 68).
- Se mettre en attente ou Terminer son tour (Infiltration) (Page 46)
- Se Soigner (Notions Générales) (Page 12)
- Spécificités des Armes à Distance (Page 57)

Z

- Zone d'Aura (Page 16)
- Zone de Défense (Mode Combat) (Page 57)
- Zone de Jeu (Page 9, Page 19)
- Zones (Exploration) (Page 40)
- Zone d'Eau (Page 40)
- Zone d'Ombre (Page 41)
- Zone de Faille (Page 41)