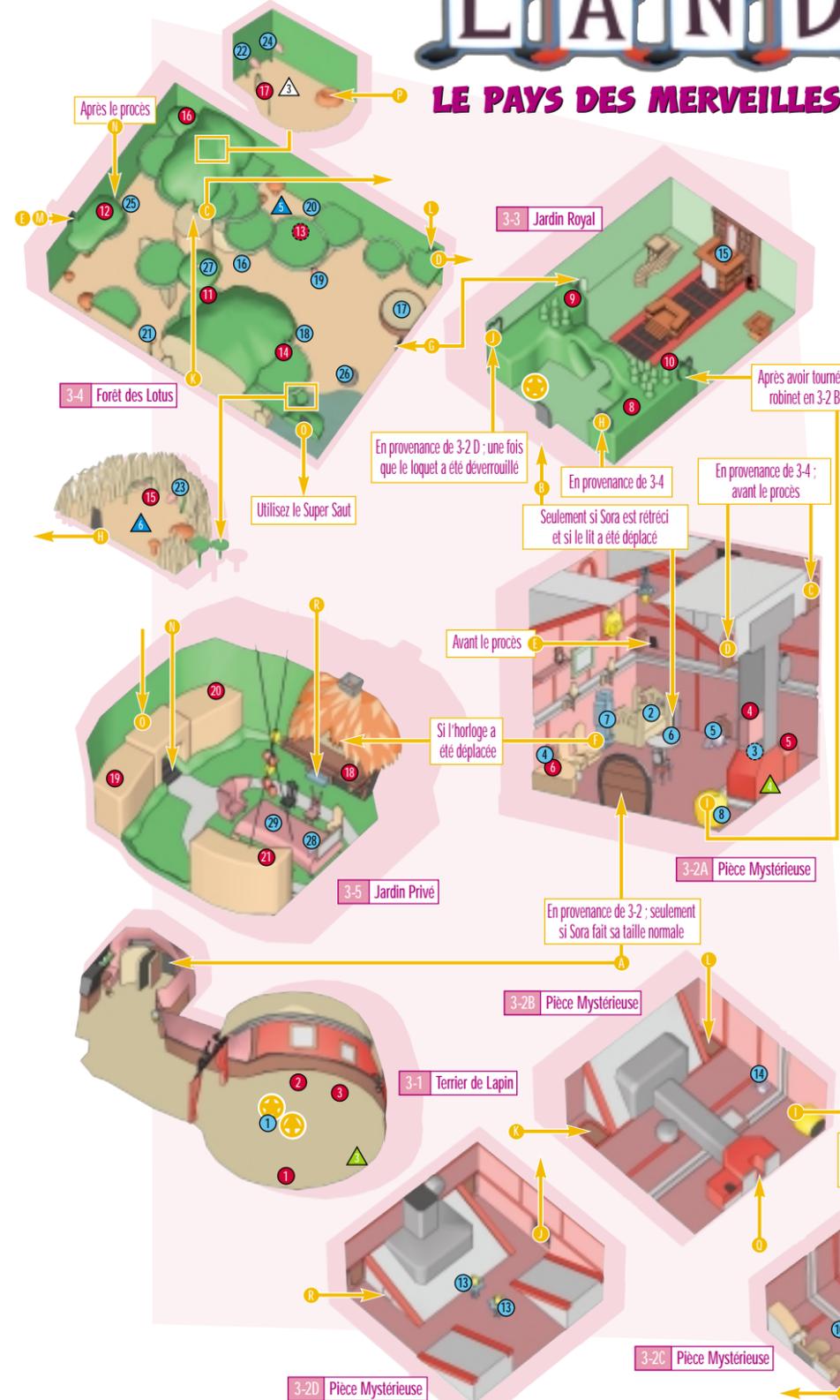


# WONDERLAND

## LE PAYS DES MERVEILLES



### Marques trio

Marque trio	Emplacement	Récompense	Page
	3-4	Ether, Tente, Potion	-
	3-4	Cabane	-
	3-1	Elixir	-
	3-2	Bout de Mithril	-
	3-4	As de Cœur	104

### Actions à accomplir

- Suivre le Lapin Blanc
- Boire le contenu de la bouteille bleue
- Réunir les preuves de l'innocence d'Alice
- Détruire la Tour de la Reine de Cœur
- Trouver le Chat de Cheshire dans la Pièce Mystérieuse
- Allumer les lampes
- Vaincre le Maître des Tours

Certaines sorties (E/M, D/L, C/X) sont indiquées avec deux lettres. La première lettre est valable avant le procès d'Alice. La seconde l'est après. Vous ne pouvez accéder à la zone contenant la Marque Trio bleue 6 qu'après le procès.

### Objets

No.	Objet	Emplacement	Condition	Page
1	Cabane	3-1	Arrivez en provenance de 3-3 et éliminez tous les ennemis (avant le procès)	59
2	Mégalixir	3-1	Éliminez tous les ennemis une fois que vous avez sauvé Kairi (après la Forteresse Oubliée)	104
3	Mégapotion	3-1	Éliminez tous les ennemis après le procès (et avant de sauver Kairi)	59
4	Preuve : Marque de Griffes	3-2A	Par l'entrée D	59
5	Preuve : Odeur	3-2A	Par l'entrée C	59
6	Bout de Mithril	3-2A	Déplacez l'ours en peluche en 3-2 C	-
7	Bonus Défense	3-2C	Allumez la lampe	-
8	Bloc Rafale	3-3	Par l'entrée H	-
9	Dalmatiens 13,14,15	3-3	Par l'entrée J	-
10	Dalmatiens 58,59,60	3-3	Par l'entrée I	-
11	Dalmatiens 16,17,18	3-4	-	-
12	Preuve : Epine	3-4	-	59
13	Preuve : Trace de pas	3-4	-	58
14	Orichalque	3-4	Utilisez le Super Saut	-
15	Bloc Blindage	3-4	Attaquez la fleur avec le sort Foudre	-
16	Bloc Foudre	3-4	Attaquez en l'air	-
17	Bloc Foudre +	3-4	Attaquez la fleur avec le sort Foudre	-
18	Bloc Rafale X	3-5	Par l'entrée F (derrière l'horloge)	-
19	Bloc Rafale X	3-5	Par l'entrée O (Super Saut)	-
20	Dalmatiens 19,20,21	3-5	Par l'entrée O ou F (Super Saut)	-
21	Mithril	3-5	Par l'entrée O (Super Saut + Vol Plane)	94

### Objets clés

No.	Objet	Emplacement	Rôle / (Condition)	Page
1	Point de Sauvegarde	3-1	(Apparaît une fois que la zone 3-2 a été visitée)	61
2	Lit	3-2A	Peut être déplacé par Sora s'il fait sa taille normale	58
3	Pot de fleur	3-2A	Offre un Bout de Mithril et deux Potions (si les lampes en 3-2 D sont allumées)	-
4	Livre	3-2A	Activé par l'ours en peluche en 3-2 C	61
5	Bouton de Porte	3-2A	-	58
6	Bouteilles	3-2A	Font grandir ou rétrécir Sora	58
7	Horloge	3-2A	Activée par l'ours en peluche en 3-2 A qui tombe en 3-2 C	61
8	Vase	3-2A+B	Activé par le robinet en 3-2 B	61
9	Tableau	3-2C	(Activé lorsque la lampe est allumée) : Examinez-le pour passer par la sortie P	-
10	Lampe de gauche	3-2C	Allumez-la pour ouvrir la sortie P	61
11	Lampe de droite	3-2C	Allumez-la pour obtenir un Bonus Défense	61
12	Etagère avec l'ours en peluche	3-2C	Fait tomber l'ours en peluche	61
13	Lampes	3-2D	Allumez-les pour faire apparaître le pot de fleurs et le Maître des tours en 3-2 A	60
14	Robinet	3-2B	Tournez-le pour ouvrir le passage I	61
15	Reine de Cœur	3-3	-	58
16	Arbre	3-4	Peut être tourné par Sora s'il fait sa taille normale	59
17	Tronc d'arbre	3-4	Sautez dessus avec Sora quand il fait sa taille normale pour ouvrir l'accès à la sortie D	59
18	Fleur 1 (jaune)	3-4	Fait grandir Sora en échange d'une Potion	59
19	Fleur 1 (rouge)	3-4	Donne une Cabane en échange d'un Ether	-
20	Fleur 2 (jaune)	3-4	Donne une Potion + en échange d'une Potion	-
21	Fleur 2 (rouge)	3-4	Donne une Cabane en échange d'un Ether	-
22	Fleur 3 (jaune)	3-4	Donne un Bout de Mithril et des Munnies en échange d'un Elixir	-
23	Fleur 3 (rouge)	3-4	Donne une Mégapotion en échange d'une Potion +	-
24	Fleur 4 (jaune)	3-4	Donne une Potion + en échange d'une Potion	-
25	Rocher	3-4	Disparaît après le procès	-
26	Rocher	3-4	Peut être déplacé par Sora quand il fait sa taille normale (après le procès)	60
27	Noix	3-4	Fait rétrécir Sora s'il fait sa taille normale	59
28	Panneau	3-5	Donne des indices concernant les chaises	61
29	Chaises 1-7	3-5	Réservent différentes surprises	61

### Ennemis

Nom	Ombres	Soldats	Nocturnes Rouges
HP	12	24	24
Page	122	123	123

Nom	Rondouillards	Rhapsodies Bleues	Opéras Jaunes
HP	160	24	24
Page	123	123	124

Nom	Soldats Volants	Boules noires	Défenseurs
HP	33	60	240
Page	124	126	126

Nom	Sorciers	Bolets Blancs	Reine de cœur
HP	75	-	10
Page	126	127	130

Nom	Cartes (Piques)	Cartes (Cœurs)
HP	45	60
Page	131	130

Nom	Tour	Maître des Tours
HP	-	600
Page	131	132

- Les Bons
- Principes du Jeu
- Cheminement
- Inventaire
- Les Méchants
- Secrets
- La carte des mondes
- Salle de l'Éveil
- Ile du Destin
- Château Disney
- Ville de Traverse
- Pays des Merveilles
- Colisée de l'Olympe
- Jungle Profonde
- Ville de Traverse (2)
- Agrabah
- Monstro
- Atlantica
- Ville d'Halloween
- Pays Imaginaire
- Ville de Traverse (3)
- Forteresse Oubliée
- Ville de Traverse (4)
- Forteresse Oubliée (2)
- Fin du Monde

# COMMENT SAUTER PLUS LOIN

Vous pouvez allonger vos sauts en frappant avec la Keyblade au bon moment (voir à la page 24 du chapitre Principes du Jeu). Cette astuce rend le bond entre le dernier hippopotame et la terre ferme bien moins difficile. Elle facilite aussi grandement l'accès au coffre qui contient un **Bloc Esuna** (fig. 3). De la même manière, il est possible d'atteindre le coffre renfermant un **Mithril** en 5-1 en frappant quatre ou cinq fois après avoir sauté de la Cabane (fig. 4).



03

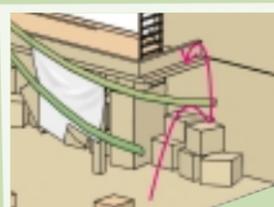


04

## Retour à la Cabane

Après la conversation avec Kerchak, revenez à la Cabane. Pour cela, faites demi-tour et grimpez le long du pied de vigne jusqu'au Dôme du Grand Arbre. Ouvrez toutes les Fleurs Fanées à l'aide d'un sort afin de mettre un terme à l'apparition constante de nouveaux ennemis. Continuez en 5-1 et pénétrez dans la Cabane pour surprendre Clayton. Si vous ne l'avez déjà fait, fouillez tous les coffres de la zone avant de repartir vers le Campement. Bien que les marches menant au premier étage soient détruites, il est toutefois possible de monter en sautant sur les caisses (fig. 5) et d'atteindre ainsi la sortie B. Contournez

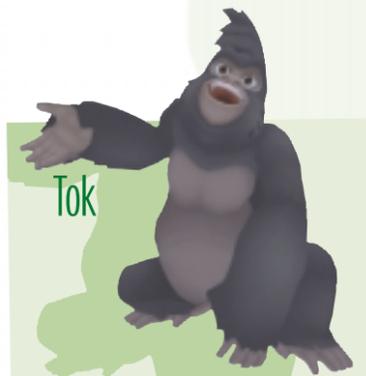
alors la totalité de la construction. Tout au bout, un saut vous permet de rejoindre une échelle qui donne sur le toit (fig. 6).



05



06



Tok

Cette femelle gorille a grandi aux côtés de Tarzan™. Elle ne pense qu'au bien-être de ses proches, particulièrement celui de Tarzan™ pour qui elle est une sorte de grande sœur. Sa curiosité l'entraîne parfois dans des situations périlleuses...



Kala

C'est elle qui trouva Tarzan™, orphelin, au cœur de la jungle. Elle décida de l'adopter et d'en prendre soin après que Sabor eut massacré sa propre progéniture. Loin d'approuver les contacts que Tarzan™ tisse avec les humains, Kala respecte néanmoins ses choix.



Kerchak

Partenaire de Kala et chef des gorilles, il veille sur le groupe et craint les hommes comme la peste. Il s'est toujours opposé à l'adoption de Tarzan™ et, aujourd'hui encore, refuse d'en faire un membre de la tribu. Depuis que Tarzan™ a rencontré Jane, Kerchak s'inquiète fortement pour la sécurité des siens.

## Fouiller le Campement

Il est possible d'accomplir un certain nombre de tâches facultatives au Campement. Lisez les **Notes de Cuisine** au pied du mât du drapeau et de l'horloge, puis examinez la marmite. Si vous possédez une Potion, placez-la dedans. Donnez alors un coup dans la porte de la cuisinière pour l'ouvrir et allumez-la

avec le sort **Brasier** afin de récupérer une **Potion +**. De même, examinez le banc du labo après avoir trouvé les trois **Notes du Labo** dans le secteur. Utilisez une Potion et lancez le sort **Glacier** pour obtenir deux **Ethers** en récompense !

## Au secours des gorilles

Après votre retour dans la Tente, Jane vous demande d'aller secourir les gorilles. Ces derniers se font attaquer par les Sans-cœur dans cinq zones différentes. Chaque fois que vous en sauvez un, il vous offre en remerciement un bloc Gummi. La première bataille vous attend à l'extérieur de la Tente. Une autre a lieu dans la Cabane. Si vous avez du mal à localiser les monstres, vous pouvez demander conseil à Jane.

Allez parler à Jane une fois que vous avez sauvé tous les gorilles, puis rendez-vous dans le Fourré de Bambous.

Lieu	Récompense
5-1 Cabane	Bloc Blindage
5-4 Dôme du Grand Arbre	Bloc Rafale X
5-8 Campement	Bloc Carapace
5-10 Fourré de Bambous	Bloc Brasier
5-11 Falaise	Bloc Rafale X

# SABOR

Ce dangereux léopard est responsable de la mort des parents de Tarzan™. Il a en plus enlevé l'enfant de Kala. La cruauté de Sabor le pousse à s'attaquer aux proies les plus faibles. Tous les habitants de la jungle se méfient de ses attaques sournoises.



**Tactique** Votre ultime affrontement avec Sabor se déroule dans le Fourré de Bambous (fig. 7). Le léopard est plus fort que dans les batailles précédentes. Pensez à éviter ses attaques bondissantes avec la **Roulade**, puis à le frapper sur les flancs. Servez-vous de la compétence **Aquilon** qui étourdit le fauve pendant quelques instants, ce qui vous laisse amplement le temps de placer quelques coups. Une fois le combat remporté, retournez à la Tente. Vous y apprendrez que Jane a été enlevée.

HP:	180
ATT:	12
DEF:	11
XP:	150
Objet:	Dent de Fauve



07

## Sauvez Jane !

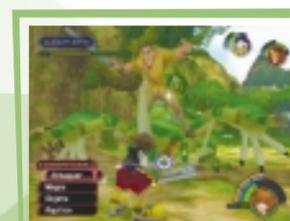
Commencez par trouver Jane au niveau du Dôme du Grand Arbre. Le passage entre les zones 5-2 et 5-3 n'étant pas accessible pour l'instant, traversez le Marais (5-7) et grimpez le long de la vigne. Lorsque vous arrivez en 5-4, vous apercevez un gros fruit noir pendu contre le tronc. Détruisez-le sans

tomber sous les coups des nombreux Primates Costauds afin de mettre Jane hors de danger. Après cette bataille, vous devez à nouveau porter secours aux gorilles. Un combat intense vous attend ensuite au pied de la Falaise (5-11).

# CLAYTON ET LE FURTIF

**Tactique** Clayton se tient devant la Falaise en compagnie de nombreux Primates Costauds. Évitez ses tirs en effectuant des **Roulades**, puis attaquez. Une fois que les HP de votre adversaire passent sous la barre des 70% et qu'il subit une nouvelle frappe de Sora, les Sans-cœur disparaissent et une deuxième bataille commence. Vous pouvez empêcher le chasseur d'utiliser ses Potions en l'attaquant directement, mais dans tous les cas il entame la seconde partie du combat avec une jauge de HP intégralement régénérée. Un gros rocher vole en éclats et votre ennemi se retrouve sur le dos d'une créature invisible. Attaquez d'abord le Furtif (fig. 8) qui finit par perdre conscience, projetant immédiatement son cavalier à terre. Profitez bien de la situation : votre adversaire ne peut soigner sa monture que lorsqu'il se trouve dessus. Seul, le chasseur se remet à tirer au fusil. Foncez vers lui et attaquez-le sans cesse. Notez que le Furtif fait aussi tomber Clayton quand vous le touchez avec le coup final d'un enchaînement. Après la bataille, Sora gagne l'Essence de la Guérison, ce qui lui confère le sort **Soin**.

HP:	250 (Clayton) 750 (Furtif)
ATT:	12
DEF:	11
XP:	240 (Clayton) 30 (Furtif)
Objet:	Mégapotion (Furtif)



08



## La Grotte du Cœur

La Grotte du Cœur devient accessible après votre victoire sur Clayton. Elle se situe au bout d'un renforcement situé au sommet de la falaise. La fig. 9 indique le meilleur chemin à prendre pour l'atteindre. Quatre coffres sont éparpillés sur le trajet. Deux itinéraires sont envisageables lorsque vous arrivez en haut. Le chemin bleu est légèrement plus court mais implique de réussir un saut un peu difficile. Si vous le ratez, vous devrez recommencer depuis le début.

Sora obtient un nouveau **Demi Navigummi**. Tarzan™ vous offre aussi l'arme **Primitive**. N'hésitez pas à l'essayer tout de suite par l'intermédiaire du menu Equipement. Enfin vous gagnez la faculté d'activer les **Marques Trio rouges**.

Votre Vaisseau n'ayant accès à aucun nouveau monde, rendez-vous à la Ville de Traverse. Léon dispose de renseignements essentiels sur le Demi Navigummi que vous venez de récupérer.



09

## Les mini-jeux

Deux mini-jeux sont proposés dans la Jungle Profonde.

**La Course de Lianes** : dans la zone 5-6, examinez la fleur qui pousse par terre, à proximité du Point de Sauvegarde (fig. 10). Vous avez alors le choix entre quatre courses différentes. Consultez la carte dans le chapitre Secrets (page 143) pour connaître l'emplacement de chaque liane. Aucune récompense n'est disponible dans ce mini-jeu.

**Le Surf de la Jungle** : sautez dans l'arbre creux en 5-13. Si vous réussissez à ramasser dix fruits au cours de la descente, vous obtenez un **Bonus PC**. Il est possible de déverrouiller quatre itinéraires supplémentaires et de recevoir des récompenses de valeur en récupérant tous les fruits sur le trajet. Reportez-vous à la page 142 pour plus d'informations.



10

- Les Bons
- Principes du Jeu
- Cheminement
- Inventaire
- Les Méchants
- Secrets
- La carte des mondes
- Salle de l'Éveil
- Île du Destin
- Château Disney
- Ville de Traverse
- Pays des Merveilles
- Colisée de l'Olympe
- Jungle Profonde
- Ville de Traverse (2)
- Agrabah
- Monstro
- Atlantica
- Ville d'Halloween
- Pays Imaginaire
- Ville de Traverse (3)
- Forteresse Oubliée
- Ville de Traverse (4)
- Forteresse Oubliée (2)
- Fin du Monde

# INVENTAIRE

Si vous rencontrez des difficultés pour vaincre un ennemi particulier ou si Donald et Dingo perdent conscience pratiquement à chaque bataille, il est possible que l'équipement de vos personnages soit inadéquat. Pour vous aider, ce chapitre présente sous forme de listes les différents objets, armes et accessoires du jeu. Les références géographiques renvoient aux pages du Cheminement et des Secrets qui permettent de trouver rapidement le matériel que vous cherchez. Les numéros de page relatifs à un monstre sont indiqués dans deux cas de figure :

1. s'il est certain que vous obtiendrez un objet après avoir éliminé l'adversaire ;
2. si cet ennemi représente l'unique chance d'obtenir l'objet en question, quelle que soit la probabilité.



## ARMES

Les armes sont classées en fonction de leur puissance. Toutes possèdent des propriétés spécifiques. Les dégâts infligés sont établis en fonction du niveau d'Attaque d'une arme, combiné avec celui du personnage qui la manie. Notez que certaines armes modifient les MP max de leur utilisateur. Le chiffre dans la colonne % de Critique détermine la probabilité de réaliser un coup critique et ainsi d'effectuer des dommages majorés (Bonus de Critique). Reportez-vous aux Principes du Jeu (page 34) pour

en savoir plus sur les coups critiques. La portée ou la taille d'une arme est aussi un facteur important à prendre en considération. Ainsi une arme à longue portée sera plus efficace qu'une arme à courte portée contre un adversaire distant. Enfin, les prix d'achat et de revente de chaque arme apparaissent dans les tableaux, avec les lieux et conditions d'obtention correspondants.

### Les armes de Sora

Les armes de Sora ne peuvent pas être vendues.



Arme	ATT	MP max	% de critique	Bonus de critique	Portée	Lieu
Epée de Bois	0	-	100	0	-	Arme initiale et Forteresse Oubliée (p. 99)
Epée des Rêves	1	-	100	0	-	Salle de l'Éveil (p. 45)
Sceptre des Rêves	1	-	50	0	-	Salle de l'Éveil (p. 45)
Bouclier des Rêves	1	-	0	-	-	Salle de l'Éveil (p. 45)
Chaîne Royale	3	-	100	0	Moyenne	Ile du Destin (p. 48)
Clairvoyante	4	+2	100	0	Moyenne	Ville de Traverse (p. 81)
Primitive	5	-	50	0	Longue	Jungle Profonde (p. 69)
Bonne Étoile	5	-	Toujours	4	Courte	Ville de Traverse (p. 51)
Lampe Magique	6	-	100	0	Moyenne	Agrabah (p. 76)
Trésor des Mers	6	+1	100	0	Moyenne	Atlantica (p. 85)
Tête de Citrouille	7	-	200	0	Longue	Ville d'Halloween (p. 90)
Harpe Féérique	8	+1	100	4	Courte	Pays Imaginaire (p. 94)
As de Cœur	8	+2	100	0	Moyenne	Pays des Merveilles (p. 56)
Arme de Héros	9	-	150	4	Moyenne	Colisée de l'Olympe (p. 62)
Tendre Promesse	9	+1	200	0	Moyenne	Ville de Traverse (p. 104)
Chocobo d'Acier	10	-1	10	0	Longue	Colisée de l'Olympe (p. 169)
Lionheart	10	+1	100	0	Longue	Colisée de l'Olympe (p. 169)
Rose Éternelle	10	-	200	0	Courte	Forteresse Oubliée (p. 105)
Souvenir Perdu	11	-1	100	4	Longue	Forteresse Oubliée (p. 98)
Ultima	12	+2	200	4	Longue	Atelier (p. 119)

### Les armes de Donald

Arme	ATT	MP max	Portée	Prix d'achat	Prix de revente	Lieu
Bâton de Magicien	1	-	Courte	-	-	Arme initiale
Étoile du Matin	2	-	Courte	150	30	Boutique
Bâton de Mage	3	+1	Courte	1000	100	Boutique
Étoile Filante	4	-	Courte	750	100	Boutique
Marteau de Bois	4	-1	Longue	250	50	Boutique
Bâton de Sage	5	+1	Courte	4000	150	Boutique
Sceptre de Sorcier	5	+2	Longue	-	1000	Ennemis : Sorciers (p. 126)
Bonne Fortune	6	+1	Courte	-	-	Ville de Traverse (p. 104)
Marteau de Fer	7	-1	Longue	1000	100	Boutique
Sceptre des Rêves	8	+2	Longue	-	-	Ville de Traverse (p. 140)
Marteau de Guerre	9	-1	Longue	4000	150	Boutique
Masse Fatale	9	-1	Courte	-	-	Colisée de l'Olympe (p. 62)
Save the Queen	9	+2	Longue	-	-	Colisée de l'Olympe (p. 169)

Donald peut réaliser de coups critiques uniquement avec la Masse Fatale (Pourcentage de Critique = 100, Bonus de Critique = 9).

### Les armes de Dingo

Arme	ATT	MP max	Taille	Prix d'achat	Prix de revente	Lieu
Targe Royale	1	-	Moyenne	-	-	Arme initiale
Grand Ecu	1	-	Grande	250	50	Boutique
Poing de Fer	3	-	Petite	250	50	Boutique
Ecu de Golem	3	-	Grande	1000	100	Boutique
Targe de Mithril	4	-	Moyenne	750	100	Boutique
Ecu d'Adamante	5	-	Grande	4000	150	Boutique
Targe de Platine	6	-	Moyenne	2800	150	Boutique
Targe des Rêves	6	+2	Moyenne	-	-	Ville de Traverse (p. 140)
Poing de Titan	7	-	Petite	1000	100	Boutique
Bouclier Genji	8	-	Grande	-	-	Colisée de l'Olympe (p. 169)
Targe d'Hercule	9	-	Moyenne	-	-	Colisée de l'Olympe (p. 95)
Défenseur	10	+1	Grande	-	1000	Ennemis : Défenseurs (p. 126)
Save the King	10	+2	Grande	-	-	Colisée de l'Olympe (p. 169)

Dingo n'effectue jamais de coups critiques.

### Les armes des autres personnages



Personnage	Arme	ATT	% de critique	Bonus de critique	Lieu
Tarzan™	Lance	3	100	0	Arme permanente
Aladdin	Sabre	5	100	0	Arme permanente
Peter Pan	Dague	1	100	0	Arme permanente

Ariel, Jack et la Bête n'utilisent pas d'arme.

Les Bons

Principes du Jeu

Cheminement

Inventaire

Les Méchants

Secrets

Armes

Équipement

Objets

Magasins

Synthétiser

# LES MÉCHANTS



Les Sans-cœur et leurs alliés vous posent problèmes ? Les informations fournies dans les pages suivantes vont vous permettre de connaître rapidement les forces et faiblesses de chacun d'eux. Tous les ennemis sont présentés dans leur ordre d'apparition dans le jeu, à l'exception des boss qui sont décrits dans une section spéciale, à la fin du chapitre.



Salle de l'Eveil Ile du Destin Ville de Traverse Pays des Merveilles Colisée de l'Olympe Jungle Profonde Agrabah Monstro Atlantica Ville d'Halloween Pays Imaginaire Forteresse Oubliée Fin du Monde

- Les Bons
- Principes du Jeu
- Cheminement
- Inventaire
- Les Méchants
- Secrets

## GALIONS

**1** Caractéristiques :

4 HP *1	300 / 450
5 ATT	27 / 35
6 DEF	21 / 27
7 XP	100 / 240
8 Récupération de MP	40 / 49
9 Type d'attaque :	Brasier

**2** Abandonne :

11 Sphères de HP	petite x 5, grande x 1
12 Sphères de MP	petite x 5, grande x 2
13 Sphères de Munnies	petite x 3, moyenne x 2, grande x 3
14 1er objet *2	Elixir 1 %
14 2e objet	Roc de Force 8 %
14 3e objet	- - %

**10** Vulnérabilité aux Types d'attaque :

Arme	1
Feu	1
Glace	1
Tonnerre	1
Attaque %	0,5 / 0,4
Stup	0,8 / 0,6
KO	1
Neutre	1

**15** Compléments :

\*1 La poupe possède 1/10e du total de HP le canon 1/12e et le mât 1/7e.  
 \*2 Lorsque vous détruisez la poupe, le canon ou le mât : objet : Elixir 4%, Roc de Force 16%, Bague Élémentaire 2%.



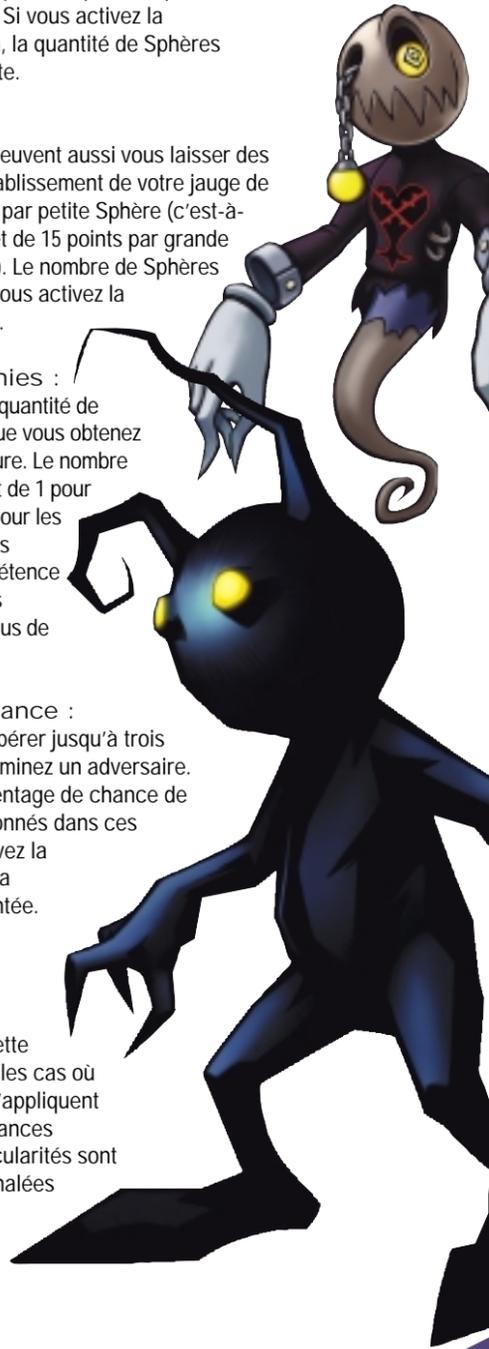
- 1** Nom et illustration  
Le nom et l'illustration de chaque monstre.
- 2** Informations d'ordre général  
Au cours de l'aventure, la plupart des créatures deviennent nettement plus fortes à partir du moment où Sora porte secours à Kairi. Par conséquent, certaines caractéristiques comportent deux nombres séparés par un « / ». Celui de gauche correspond au niveau de l'adversaire avant que Kairi ne soit sauvée, et celui de droite concerne le même ennemi après cet événement. Si un seul nombre apparaît, cela signifie que l'indice en question reste inchangé tout au long de la partie. Dans certains cas particuliers, les caractéristiques d'un monstre varient indépendamment du sauvetage de Kairi. Ces hypothèses sont expliquées dans la colonne Compléments. Vous pouvez facilement les repérer grâce au symbole !.



- 3** Lieux :  
Les icônes des mondes vous indiquent où trouver chaque adversaire.
- 4** HP :  
La résistance d'un adversaire est représentée par ses HP. Si la compétence Scan de Sora est activée, la jauge de HP d'un ennemi ciblé apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. La couleur de sa barre correspond aux paliers suivants :
 

1 - 300	HP	Vert
301 - 600	HP	Jaune
601 - 900	HP	Orange
901 - 1200	HP	Marron
1201	HP +	Violet
- 5** ATT :  
Le niveau d'Attaque d'un monstre détermine la quantité de dégâts qu'il inflige. Plus ce montant est élevé, plus les frappes de la créature sont puissantes.
- 6** DEF :  
La Défense d'un adversaire correspond à son aptitude à encaisser vos attaques. Plus ce nombre est grand, mieux l'ennemi endure vos coups.
- 7** XP :  
Chaque fois que votre équipe élimine un monstre, tous vos personnages gagnent des points d'expérience, qu'ils aient ou non participé au combat. Consultez les Principes du Jeu à la page 36 pour tout savoir sur les XP.
- 8** Récupération de MP :  
Lorsqu'un de vos personnages frappe un ennemi, sa jauge de charge augmente du nombre de points indiqué dans cette colonne. Consultez les Principes du Jeu (page 28) pour plus d'informations sur ce sujet.
- 9** Type d'attaque :  
Cette section présente le type d'attaque qu'utilise chaque adversaire. Comme une créature peut posséder plusieurs techniques, tous les types d'attaque correspondants ne sont pas nécessairement signalés.
- 10** Vulnérabilité aux Types d'attaque :  
La plupart des monstres sont plus ou moins sensibles à chaque Type d'attaque. Ainsi, les dégâts qu'infligent vos coups sont multipliés par un facteur qui varie selon l'ennemi. Un facteur 1 entraîne des dommages normaux. Toute valeur inférieure indique que l'ennemi bénéficie d'une immunité partielle et donc d'une résistance améliorée à ce Type d'attaque. Pour un indice de 0,3 les dégâts sont

- 11** Sphères de HP :  
Quand vous éliminez un adversaire, il laisse derrière lui le nombre de Sphères de HP indiqué dans cette colonne. La restauration dont vous bénéficiez est de 1 HP pour les petites Sphères et de 5 pour les grandes. Si vous activez la compétence Profusion, la quantité de Sphères abandonnées augmente.
- 12** Sphères de MP :  
Les ennemis vaincus peuvent aussi vous laisser des Sphères de MP. Le rétablissement de votre jauge de Charge est de 2 points par petite Sphère (c'est-à-dire 1/7<sup>e</sup> de segment) et de 15 points par grande (soit un demi-segment). Le nombre de Sphères abandonnées croît si vous activez la compétence Profusion.
- 13** Sphères de Munnies :  
Cette valeur indique la quantité de Sphères de Munnies que vous obtenez en éliminant une créature. Le nombre de Munnies gagnés est de 1 pour les petites Sphères, 5 pour les moyennes et 20 pour les grandes. Avec la compétence Profusion, les monstres abandonnent encore plus de Sphères.
- 14** Objet et % de chance :  
Il est possible de récupérer jusqu'à trois objets lorsque vous éliminez un adversaire. Les objets et le pourcentage de chance de les obtenir sont mentionnés dans ces colonnes. Si vous activez la compétence Chance, la probabilité est augmentée.
- 15** Compléments :  
Toute information supplémentaire sur un ennemi apparaît ici. Cette colonne précise aussi les cas où certaines valeurs ne s'appliquent que dans des circonstances spécifiques. Ces particularités sont systématiquement signalées par le symbole !.



### OPÉRAS JAUNES



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	24 / 60	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	15 / 35	Sphères de MP	petite x 1, grande x 1	Feu	1
DEF	12 / 27	Sphères de Munnies	petite x 4	Glace	1
XP	3 / 60	1er objet	Ether 1 %	Tonnerre	Ab.
Récupération de MP	14 / 43	2e objet	Eclair Grandant 8 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	Foudre	3e objet	Bague Foudre+ 0,5 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### SOLDATS VOLANTS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	33 / 120	Sphères de HP	petite x 4	Arme	1
ATT	15 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	12 / 27	Sphères de Munnies	petite x 1, moyenne x 1	Glace	1
XP	5 / 90	1er objet	Potion 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	18 / 47	2e objet	Potion+ 1 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Roc d'Audace 4 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	

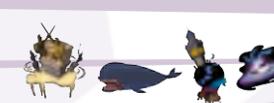


### ARACHNOBARILS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	24 / 60	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	21 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	17 / 27	Sphères de Munnies	petite x 3, moyenne x 4	Glace	1
XP *	3 / 30	1er objet	Cabane 1 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	23 / 43	2e objet	Pavillon 0,5 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	Brasier, KO	3e objet	Bout de Mithril 1 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	

\* En cas d'auto-destruction : 1 XP



### TORPILOTES



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	48 / 120	Sphères de HP	petite x 5	Arme	1
ATT	22 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	19 / 27	Sphères de Munnies	petite x 1, moyenne x 2	Glace	1
XP	15 / 90	1er objet	Potion+ 2 %	Tonnerre	Ab.
Récupération de MP	31 / 47	2e objet	Roc Grandant 4 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Bague Foudre X 0,2 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### REQUIEMS VERTS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	15 / 45	Sphères de HP	petite x 4	Arme	1
ATT	15 / 35	Sphères de MP	petite x 1, grande x 1	Feu	Ab.
DEF	12 / 27	Sphères de Munnies	-	Glace	Ab.
XP	4 / 90	1er objet	Ether 4 %	Tonnerre	Ab.
Récupération de MP	14 / 43	2e objet	Eclair de Vie 10 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Collier Carapace+ 0,5 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### BANDITS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	39 / 120	Sphères de HP	petite x 4	Arme	1
ATT	18 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	15 / 27	Sphères de Munnies	petite x 1, moyenne x 1	Glace	1
XP	7 / 90	1er objet	Potion 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	22 / 47	2e objet	Roc Ardent 4 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Collier Carapace+ 0,5 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### SPECTRES FURETEURS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	45 / 120	Sphères de HP *	grande x 1	Arme	1
ATT	21 / 35	Sphères de MP	petite x 1, grande x 2	Feu	1
DEF	17 / 27	Sphères de Munnies	-	Glace	1
XP	10 / 120	1er objet	Potion+ 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	27 / 47	2e objet	Mégaopotion 1 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	Ténébres	3e objet	Roc de Vie 4 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	

\* Si vous éliminez un Spectre Fureteur avec une Attaque % ou pendant qu'il émet son rayon lumineux : Sphères de HP : grande x 3.



### AQUATANKS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	120 / 300	Sphères de HP	petite x 3, grande x 1	Arme	1
ATT	22 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	19 / 27	Sphères de Munnies	petite x 2, grande x 4	Glace	1
XP	30 / 240	1er objet	Mégaopotion 4 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	33 / 49	2e objet	Roc Grandant 8 %	Attaque %	0,9 / 0,75
Type d'attaque :	Foudre	3e objet	Bague Foudre X 1 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### PRIMATES COSTAUDS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	30 / 120	Sphères de HP	petite x 3	Arme	1
ATT	12 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	11 / 27	Sphères de Munnies	petite x 4	Glace	1
XP	4 / 90	1er objet	Potion 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	15 / 47	2e objet	Eclair de Force 8 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Collier Carapace+ 0,5 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	

Si un Primate Costaud marche sur une banane et glisse : Sphères de Munnies : petite x 20, moyenne x 5 ; objets : Ether 20%, Megaether 4%, Eclair de Force 16%.



### GROS BANDITS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	240 / 300	Sphères de HP	petite x 10, grande x 1	Arme	1
ATT	18 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	15 / 27	Sphères de Munnies	petite x 1, moyenne x 2	Glace	1
XP	20 / 240	1er objet	Potion+ 4 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	24 / 49	2e objet	Roc Ardent 8 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	Brasier	3e objet	Bague Brasier X 1 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	

Si vous battez le Gros Bandit en frappant son abdomen pendant qu'il prend son aspiration : Sphères de HP : petite x 15, grande x 1 ; Sphères de Munnies : petite x 2, moyenne x 4 ; Objets : Elixir 4%, Roc Ardent 8%, Bague Brasier X 2%. Si vous éliminez un Gros Bandit avec une Attaque % pendant qu'il prend son aspiration : Sphères de HP : petite x 10.



### NÉONS MARINS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	30 / 60	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	22 / 35	Sphères de MP	petite x 1, grande x 2	Feu	1
DEF	19 / 27	Sphères de Munnies	moyenne x 1	Glace	1
XP	8 / 60	1er objet	Ether 1 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	29 / 45	2e objet	Roc Glacial 4 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Bague Glaciers X 0,2 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### CHEVALIERS MOMIES



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	60 / 120	Sphères de HP	petite x 5	Arme	1
ATT	24 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	20 / 27	Sphères de Munnies	-	Glace	1
XP	16 / 90	1er objet	Potion+ 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	34 / 47	2e objet	Mégaopotion 0,5 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Roc Hyalin 4 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### PRIMATES CHIPIES



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	18 / 90	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	12 / 35	Sphères de MP	petite x 1	Feu	1
DEF	11 / 27	Sphères de Munnies	petite x 15, moyenne x 2	Glace	1
XP	2 / 60	1er objet	Potion+ 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	13 / 47	2e objet	Eclair de Force 12 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Collier Carapace+ 1 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	

Si un Primate Chipie marche sur une banane et glisse : Sphères de Munnies : petite x 20, moyenne x 5 ; objets : Ether 20%, Megaether 4%, Eclair de Force 24%. Si un personnage marche sur une banane et glisse : Sphères de Munnies : petite x 30, moyenne x 10.



### ARACHNOCRUCHES



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	21 / 60	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	18 / 35	Sphères de MP	-	Feu	1
DEF	15 / 27	Sphères de Munnies	petite x 8	Glace	1
XP	2 / 30	1er objet	Tente 1 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	18 / 43	2e objet	Cabane 0,5 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Bout de Mithril 1 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### NÉONS MARINS GÉANTS



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	90 / 240	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	22 / 35	Sphères de MP	petite x 5, grande x 5	Feu	1
DEF	19 / 27	Sphères de Munnies	petite x 2, moyenne x 3, grande x 1	Glace	1
XP	20 / 150	1er objet	Ether 4 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	31 / 47	2e objet	Roc Glacial 8 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	-	3e objet	Bague Glaciers X 1 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



### GARGOUILLES



Caractéristiques :		Abandonne :		Vulnérabilité aux Types d'attaque :	
HP	70 / 135	Sphères de HP	-	Arme	1
ATT	24 / 35	Sphères de MP	grande x 4	Feu	1
DEF	20 / 27	Sphères de Munnies	-	Glace	1
XP	20 / 120	1er objet	Ether 2 %	Tonnerre	1
Récupération de MP	34 / 47	2e objet	Megaether 0,5 %	Attaque %	1 / 0,8
Type d'attaque :	Brasier	3e objet	Roc Hyalin 4 %	Stop	1 / 0,6
Compléments :		Neutre		1	



# LES BOSS CACHÉS

## Tactique

Après avoir sauvé Kairi, envolez-vous vers le Pays Imaginaire. Comme vous ne pouvez pas atterrir directement sur la Grande Horloge, prenez Peter Pan dans votre équipe et allez parler à Clochette dans la Cabine 3 (10-9). Vos personnages se font alors attaquer par le Fantôme.

Puisque vous aurez besoin de grandes quantités de MP dans ce combat, dotez Sora de nombreux Elixirs et Ethers. Choisissez de préférence des accessoires et compétences augmentant ou favorisant la récupération de MP. Par ailleurs, si Dingo vous accompagne, activez sa compétence Don de MP.

Le Fantôme ne subit de dégâts que si vous frappez son Orbe Lumineux avec la technique appropriée (fig. 1). La couleur de la pierre vous indique la catégorie d'attaque à utiliser : blanc = coups normaux ; rouge = sort Brasier ; bleu = sort Glacier ; jaune = sort Foudre. Toutes les autres techniques sont totalement inefficaces. L'Orbe change de couleur après un certain délai ou lorsque vous le touchez. Il disparaît momentanément après avoir subi trois coups.

Le Fantôme a la particularité de maudire vos personnages, faisant ainsi surgir un compte à rebours de 12 unités au-dessus de leur tête (fig. 2). Chaque fois que la plus longue aiguille de la Grande Horloge avance de cinq minutes, le décompte diminue d'un cran. Lorsqu'il atteint 0, le personnage concerné s'évanouit. Il est toutefois possible de retarder cet effet en ciblant l'aiguille des minutes sur l'horloge et en lançant le sort Stop (fig. 3) pour la figer pendant 60 secondes. Utilisez ainsi régulièrement votre magie pour empêcher l'aiguille d'avancer. Peter Pan se fait maudire en premier, suivi de Donald ou Dingo puis enfin de Sora. Vous perdez la bataille si vous ne réussissez pas à vaincre le monstre avant que le compte à rebours de Sora ne soit entièrement écoulé.

Votre adversaire envoie parfois une boule d'énergie dans votre direction. Si vous ne l'évitez pas, vous encaisserez plusieurs vagues de dégâts (cinq au maximum). La meilleure solution est encore d'esquiver cette technique en vous cachant derrière le coin de la tour. Une autre méthode consiste à neutraliser la boule avec le sort Rafale X (en restant totalement immobile).

Suite à votre victoire sur le Fantôme, le sort Stop de Sora est amélioré.

# LE FANTÔME

HP :	1200
ATT :	42
DEF :	34
XP :	9999



01



02



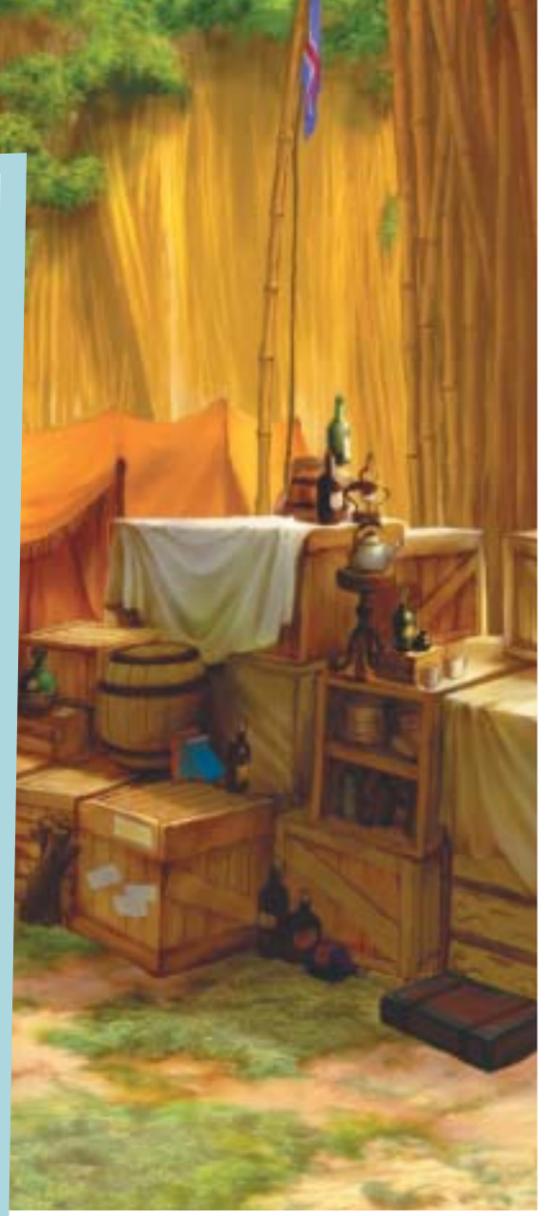
03

# INDEX



<b>A</b>	Accessoires	20
	Achats dans la Ville de Traverse	118
	Agrabah	72-77
	Ame de Héros	115
	Anneau d'Apprenti	116, 118
	Anneau d'Artisan	116, 119
	Anneau de Maître	116, 119
	Ansem	103
	Aquilon	27, 32
	Arcanes	27, 32
	Arme	19
	Armes	115, 140
	Armes Bonus	140
	As de cœur	115
	Astuces	172-173
	Atlantica	82-85
	ATT (Attaque)	19
	Attraction	27
	authorisedcollection.com	178
	Auto-ciblage	21
	Azar	117
<b>B</b>	Bague Brasier	116, 118
	Bague Brasier +	116, 118
	Bague Brasier X	116, 118
	Bague du Chaos	116, 118
	Bague Élémentaire	116, 118
	Bague Foudre	116, 118
	Bague Foudre +	116, 118
	Bague Foudre X	116, 118
	Bague Glacier	116, 118
	Bague Glacier +	116, 118
	Bague Glacier X	116, 118
	Bague Tenebra	116, 119
	Bambi	147
	Bâton de Mage	115, 118
	Bâton de Magicien	115
	Bâton de Sage	115, 118
	Billet d'Entrée	117
	Blocs Gummi	163
	Boîte à Surprise	118
	Bolets Blancs	154-155
	Bombe Citrouille	31
	Bond Dévastateur	27, 33
	Bonne Etoile	115
	Bonne Fortune	115
	Bonus Attaque	117, 119
	Bonus Défense	117
	Bonus Défense	119
	Bonus PC	117, 119
	Bouclier des Rêves (Dingo)	115
	Bouclier Genji	115
	Bout d'Emblème	117
	Bouteille Vide	117
	Bracelet d'Ange	116, 119
	Bracelet de Gaia	116, 119
	Bracelet d'Énergie	116, 119
	Brasier	29
	Brasier +	29
	Brasier X	29
	Brevet Brasier	117
	Brevet Foudre	118
	Brevet Glacier	117
	Brevet Gravité	117
	Brevet Rafale	117

<b>C</b>	Cabane	117, 118
	Caméra	21
	Carte des Mondes	42-43
	Carte Postale	118, 153
	Cerbère	64
	C'est quoi ton rêve ?	18
	Chaîne d'Argent	116, 119
	Chaîne de Platine	116, 119
	Chaîne d'Or	116, 119
	Chaîne Royale	115
	Champignon	118
	Chance	27
	Charge du Gorille	27, 32
	Château Disney	49
	Chocobo d'Acier	115
	Clairvoyante	115
	Clayton	65
	Clochette	30
	Colère Ardente	27, 33
	Colisée de l'Olympe	62-64, 167-171
	Collier Carapace	116, 118
	Collier Carapace +	116, 118
	Collier Carapace X	116, 118
	Combo	27
	Combo Aérien	27
	Compétences	26-27
	Compétences de groupe	27
	Compétences inutiles	172
	Compétences, activer/désactiver	26
	Concentration	27
	Configuration de la manette	16-17
	Contre	27, 35, 31
	Contre-attaquer	27, 31, 35
	Cor de Bravoure	116
	Corde	118
	Coup critique	34
	Coup de Grâce	27, 31
	Coupes du Colisée	167-171
	Coupes/Tournois	167-171
	Coups critiques	27, 34
	Course contre Riku	142
	Cri de Colère	27, 33
	Cristal Royal	117
	Cyclone	27, 31
<b>D</b>	Dague Furieuse	27, 33
	Dalmatiens	153
	DEF (Défense)	19
	Défenseurs	115
	Demi Navigummi	118
	Dent de Fauve	116
	Dernières Forces	27
	Diapositive	118
	Difficulté	21
	Dingo-charge	27, 32
	Dingo-fusée	27, 32
	Dingo-tornade	27, 32
	Diskobolos	27, 32
	Don de MP	27, 32
	Duels sur l'Île du Destin	142
	Dumbo	30



<b>E</b>	Eau Potable	117
	Ecran principal	22
	Ecu d'Adamante	115, 118
	Ecu de Golem	115, 118
	Elixir	117, 119
	Enchaînements	31
	Ennemis insolites	154-155
	Épée de Bois	115
	Épée des Rêves (Sora)	115
	Épine	117
	Équipement	116
	Essence de la Glace (Glacier)	29
	Essence de la Guérison (Soin)	29
	Essence des Étoiles (Gravité)	29
	Essence du Feu (Brasier)	29
	Essence du Temps (Stop)	29
	Essence du Tonnerre (Foudre)	29
	Essence du Vent (Rafale)	29
	Ether	117
	Etoile du Matin	115, 118
	Etoile Filante	115, 118
	Étrange Objet	118
	Expert	18
	Explorer les environs	24
<b>F</b>	Fin cachée	141
	Fin du Monde	107-113
	Fonction Lock On	22-23, 29
	Forêt des Rêves Bleus	148-152
	Forteresse Oubliée	96-104
	Foudre	29
	Foudre +	29
	Foudre X	29
	Furie	27
<b>G</b>	Gagner des niveaux	36-37
	Glacier	29
	Glacier +	29
	Glacier X	29
	Grand Drap	117
	Grand Ecu	115, 118
	Gravité	29
	Gravité +	29
	Gravité X	29
	Griffe de Corbeau	116
<b>H</b>	Hafé Volume 4	117
	Harpe Féérique	115
	Hercule	64
	HP (Énergie Vitale)	19, 22
	HP Max	19
<b>I</b>	Ikone sensitif « ! »	23
	Ikone sensitif « ? »	23
	Île du Destin	46-48
	Internet	178
	Invocation	30
	Invoker	30
<b>J</b>	Jafar	76
	Jauge de Charge	22, 28
	Jeux de Squaresoft (voir Personnages, Origines)	42-43
	Jeux vidéo (voir Personnages, Origines)	42-43
	Jolie Pierre	118
	Joyau Oméga	116
	Jungle Profonde	65-69

<b>K</b>	Kahma	118
	Kurt Zisa	157
<b>L</b>	Lampe Magique	115
	Lazurite	116
	Le Génie	30
	Lent	18, 36
	Les Plans	163
	Licence de Héros	117
	Lionheart	115
	Lock On	21
	Lock On dans les combats	HTP29, 34
	Lune Croissante	27, 32
<b>M</b>	Magasins de la Ville de Traverse	118
	Magie	28-30
	Manteau de Vent	27, 33
	Marque de griffes	117
	Marques Trio	19, 24, 154
	Marteau de Bois	115, 118
	Marteau de Fer	115, 118
	Marteau de Guerre	115, 118
	Masse Fatale	115
	Mava	118
	Méchants	120-139
	Mégaéther	117, 119
	Mégalixir	117, 119
	Mégapotion	117, 119
	Menu Carnet	21
	Menu Commandes	22-23
	Menu Compétences	20
	Menu Equipement	20
	Menu Etat	21
	Menu Objets	20
	Menu Options	21
	Menu Tactique	21
	Menus	20-21
	Mère Nature	27, 32
	Modifier la composition de l'équipe	25, 172
	Mog	119
	Mondes (carte)	42-43
	Monstres (voir Méchants)	120-139
	Monstres insolites (voir Ennemis insolites)	154-155
	Monstro	78-81
	Morsure du Cobra	27, 32-33
	MP (Force Mystérieuse)	19, 22
	MP Max	19
	Munnies	19
	Mushu	30
	Myosotis	117
<b>N</b>	Nahara	118
	Navigummi	118
	Niveau	19
	Noix de Coco	117
	Normal	18, 36
<b>O</b>	Objets	25-26, 114-119
	Objets à synthétiser	26
	Odeur	118
	Œuf	118
	Oeuvre de Disney (voir Personnages, Origines)	42-43
	Orbe de la Nature	118
	Orbe de la Terre	117
	Orbe de l'Eau	118

Orbe du Feu 117  
Origine des personnages 42-43

**P** Page Déchirée 118  
Parade 27, 31  
Parer 35  
Pavillon 117, 119  
Pays des Merveilles 56-61  
Pays Imaginaire 91-95  
PC (Point de Compétence) 19  
PC Max 19  
Peine Foudroyante 27, 33  
Personnages 4-15  
Peur Glaciale 27, 33  
piggyback 177  
Poignet Astral 116, 119  
Poignet Magique 116, 114  
Poignet Runique 116, 119  
Poing de Fer 115, 118  
Poing de Titan 115, 118  
Poisson 117  
Pose Triomphale 27, 33  
Potion 117  
Potion + 117  
Potion Foudre 27, 33  
Potion Rafale 27, 33  
Potion Soins 27, 33  
Pression Mentale 27, 33  
Primitive 115  
Prix Matsutake 118  
Prix Shitake 118  
Prochain Niveau 19  
Profusion 27  
Protège-Cœur 116, 119

**Q** Qu'est-ce qui compte le plus pour toi ? 18

**R** Raccourcis 29  
Rafale 29  
Rafale + 29  
Rafale X 29  
Ragnarok 27, 32  
Rapide 18, 36  
Rapport d'Ansem 153  
Records 141-146  
Récupération 27  
Retour à la Forteresse Oubliée 105-106  
Riku, course contre 141  
Rondin 118  
Rose Eternelle 115  
Roulade 27, 31  
Ruban 116, 119

**S** Saieg 118  
Salle de l'Eveil 44-45  
Sauvegarder la partie 24  
Save the King 115  
Save the Queen 115  
Scan 27  
Sceau Atomnium 116  
Sceptre de Sorcier 115  
Sceptre des Rêves (Donald) 115  
Sceptre des Rêves (Sora) 115  
Séphiroth 158  
Simba 30  
Soin 29  
Soin + 29

Soin Max 29  
Son 21  
Sorts et fonction Lock On 29  
Sorts, apprentissage et amélioration 28  
Sorts, liste complète 29  
Sorts, pendant les combats 28-29  
Souffle de l'Enfer 116  
Sources (voir Personnages, Origines) 42-43  
Souvenir Perdu 115  
Sphères de HP vertes 36  
Sphères de MP bleues 36  
Sphères de Munies jaunes 36  
Stop 29  
Stop + 29  
Stop X 29  
Super Nage 27  
Super Saut 27  
Super Vol Plané 27  
Synthèses d'objets 119  
Système de combat 31-37

**T** Talisman 116  
Taon 118  
Targe de Mithril 115, 118  
Targe de Platine 115, 118  
Targe des Rêves (Sora) 115  
Targe d'Hercule 115  
Targe Royale 115  
T'as peur de quoi ? 18  
Tempête de Sabre 27, 32  
Temps 19  
Temps Mort 27, 33  
Tendre Promesse 115  
Tente 117  
Tête de Citrouille 115  
Tiare de Cristal 116, 119  
Titan de Glace 159  
Titan de Roche 171  
Tonneaux (au Colisée de l'Olympe) 142  
Touche **R1** 22-23, 173  
Touche **R3** 31, 23  
Tourbillon 27, 33  
Trace de pas 117  
Transe 27  
Trésor des Mers 115  
Trinité 27, 32  
Tristella 116, 119  
Truffes Bleues 155  
Types d'attaque 34

**U** Ultima 115, 119

**V** Vaillance 27  
Vaisseau 38-39, 160-166  
Vent Protecteur 27, 32  
Vibrations 21  
Vieux Livre 118  
Ville de Traverse 50-55, 70-71, 95, 104  
Ville de Traverse, magasins 118  
Ville d'Halloween 86-90  
Vocabulaire important 19  
Vol Plané 27  
Vortex 27, 31

**X** XP 36

