



Solution de Shining Force II (Mega Drive)

[ClassesMagiesObjets](#)

Les classes

Voici trois tableaux récapitulatifs des classes, dont vous avez pu lire les noms dans les descriptions des personnages.

Sachez seulement qu'un personnage ne peut être promu qu'une seule fois. Et certains d'entre eux ont la possibilité d'aller vers une classe plus forte à condition de posséder un objet spécial.

Les classes de départ (qui peuvent donc faire l'objet d'une promotion)

Initiales	Anglais	Français	Promotion vers
SWMD	Swordman	Épéiste	HERO
PRST	Priest	Prêtresse	VICR ou vers MMNK avec "Vigor Ball"
KNTE	Knight	Chevalier	PLDN ou PGNT avec "Pegasus Wing"
WARR	Warrior	Guerrier	GLDT ou BRN avec "Warrior Pride"
MAGE	Mage	Mage	WIZ ou SORC avec "Secret Book"
THIF	Thief	Voleur	NINJ
TORT	Tortoise	Tortoise	MNST
PHNK	Phoenik	Phénix	PHNX
RNGR	Ranger	Ranger	BWNT
WFMN	Wolfman	Homme loup	WFBR
BDMN	Birdman	Homme Oiseau	BDBT
ACHR	Archer	Archer	SNIP ou BRGN avec "Silver Tank"

Les classes dites intermédiaires (promotion unique sans objet, pour ceux qui en ont l'occasion)

Initiales	Anglais	Français
VICR	Vicar	Vicaire
PLDN	Paladin	Paladin
GLDT	Gladiator	Gladiateur
WIZ	Wizard	Magicien
SNIP	Sniper	Tireur d'élite

Les classes finales (avec objet, ou ceux qui ne peuvent profiter d'une promotion)

Initiales	Anglais	Français
HERO	Heros	Héros
MMNK	Master Monk	Maître Moine
PGNT	Pegasus Knight	Chevalier Pégase

BRN	Baron	Baron
SORC	Sorcerer	Sorcier
NINJ	Ninja	Ninja
PHNX	Phoenix	Phénix
BWNT	Bow Knight	Chevalier Archer
WFBR	Wolf Baron	Baron Loup
BDBT	Bird Battler	Oiseau de bataille
BRGN	Brass Gunner	Canonnier
RBT	Robot	Robot
GLM	Golem	Golem

Les magies

Les magies sont évolutives. Si l'utilisateur obtient un bon niveau, sa magie pourra aussi obtenir un niveau d'invocation supérieur, mais le coût en MP (PM) devient de plus en plus important. Certaines magies peuvent atteindre le niveau 4. Et bien sûr, plus elles ont de bon niveau, plus leur portée (le nombre de cases qu'elles peuvent franchir pour atteindre l'adversaire), leur étendue (les adversaires se trouvant autour de la cible principale peuvent subir aussi des dommages) et leur efficacité (la force destructrice) augmentent. Mais il n'est pas obligatoire d'utiliser le meilleur niveau d'invocation à chaque tour. Vous pouvez baisser la force juste avant de lancer le sort, en retirant des petites barres (qui symbolisent les niveaux de la magie) en utilisant la croix directionnelle. Ainsi vous pouvez utiliser un sortilège de feu de niveau 1, alors que votre magicien est capable de le produire au niveau 3. Vous économisez ainsi de la magie (mais il faut savoir quelle est la magie à laquelle les monstres sont sensibles).

Les sortilèges offensifs

Les sortilèges élémentaires :

Comme son nom l'indique, ce sont des magies faisant appel aux éléments de la nature. Elles peuvent toutes évoluer jusqu'au niveau 4.

- **Blast** (Vent) : Attaque qui fait venir des bourrasques de vent sur l'adversaire. Magie utile pour le début de l'aventure, mais qui montre vite ses limites.
- **Blaze** (Feu) : Lance des boules de feu sur l'adversaire. Efficace sur les mort-vivants.
- **Freeze** (Glace) : Lance une tempête de glace sur l'ennemi. Efficace contre les monstres de feu.
- **Bolt** (Eclair) : l'une des meilleures magies d'attaque élémentaire, lance des éclairs sur l'adversaire.

Les invocations

Ces incantations font appel à des êtres surnaturels, tels que les esprits pour terrasser les ennemis. Ils peuvent tous évoluer jusqu'au niveau 2.

- **Dao** : Esprit de la terre. Il provoque une secousse sismique. Peu efficace contre les ennemis volants.
- **Apollo** : Esprit du ciel, il lance une série de boules d'énergie.
- **Neptun** : Esprit de l'eau, lance une tempête d'eau sur l'adversaire.
- **Atlas** : Esprit des géants qui lance ses poings ravageurs sur ces "moustiques" d'ennemis.

Les sortilèges défensifs

Ces sorts sont là pour améliorer la santé et le statut des équipiers ou bien détériorer ceux des adversaires.

- **Heal** (Soins) : Restaure des HP (PV) à l'équipier. Il peut évoluer jusqu'au niveau 4.
- **Detox** (Guérir) : Sort permettant de purger le poison se trouvant dans le corps d'un allié. Peut évoluer jusqu'au niveau 4.
- **Aura** (Soins) : Sortilège de soins supérieur à Heal. L'une des magies les plus intéressantes, car à son meilleur niveau, elle peut soigner tout les alliés sur la carte, indépendamment de la distance. Elle peut évoluer jusqu'au niveau 4.
- **Attack** (Attaque) : Augmente d'un tiers la puissance de l'attaque. Il ne peut évoluer, reste donc au niveau 1.

- **Boost** : Augmente la défense et la vitesse d'un tiers. Il ne peut évoluer, reste donc au niveau 1.
- **Egress** (Fuite) : Le groupe entier fuit vers la dernière ville visitée. Il ne peut évoluer, reste donc au niveau 1.
- **Dispel** (Muet) : Rend l'adversaire muet et donc ne peut plus invoquer de sortilège ou d'incantation. Il ne peut pas évoluer et donc reste au niveau 1.
- **Muddle** (Brouille) : l'adversaire a l'esprit embrouillé et se met à faire de bien étranges actions, comme se frapper lui même ou jouer à la Game Gear. Il peut évoluer jusqu'au niveau 2.
- **Sleep** (Endormir) : Provoque le sommeil chez l'adversaire et ainsi ne peut plus rien faire jusqu'à son réveil. Il ne peut pas évoluer et donc reste au niveau 1.
- **Slow** (Ralenti) : baisse la vitesse et la défense de l'adversaire d'un tiers. Il peut évoluer jusqu'au niveau 2.

Les objets

De soins

- **Medical Herb** : herbe médicinale, redonne un peu de HP. Pratique pour le début de la partie.
- **Healing Seed** : Graine de soins, redonne plus de HP que les Medical Herb.
- **Healing drop** : Goutte de soins, redonne beaucoup d'HP, essayez d'en avoir un bon stock sur vous ou dans la caravane (surtout pour la fin du jeu).
- **Healing Water** : Eau de soins, redonne tous les HP au personnage soigné. Faites attention à leur utilisation, car cet article ne se vend pas en magasin. Ces objets se trouvent en cherchant dans des vases, des caisses...
- **Antidote** : Antidote, soigne les poisons.
- **Fairy Powder** : Poudre des fées, guérit complètement le statut du compagnon soigné, comme les poisons, le sommeil...
- **Fairy Tear** : Larme de fée, redonne des MP. Objet très rare (ne se trouve pas en magasin non plus), donc faites bien attention à son utilisation.

A effet permanent

Ces objets sont très rares, vous ne pouvez les acheter en magasin, il faut donc être très prudent quant à leur utilisation. Généralement quand vous retournez l'île de Grans, votre équipe ne change plus tellement. Vous pouvez partir d'ici choisir qui recevra tel objet.

- **Power Water** : Eau de force, augmente de façon permanente la force du compagnon soigné.
- **Protect Milk** : Lait de protection, augmente de façon permanente la défense du compagnon soigné.
- **Quick Chicken** : Poulet de vitesse, augmente de façon permanente la vitesse du compagnon soigné.
- **Bright Honey** : Miel luisant, augmente de façon permanente la réserve de PM du compagnon soigné (mieux vaut les faire sur les personnages utilisant la magie).
- **Cheerful Bread** : Pain de joie, augmente de façon permanente la réserve de PV du compagnon soigné.
- **Running Pimento** : Piment de course, augmente de façon permanente le mouvement du compagnon soigné.
- **Brave Apple** : Pomme du courage, augmente d'un niveau le compagnon soigné.

De promotion

Ce sont les objets que vous devez posséder dans votre inventaire, pour promouvoir un personnage à sa plus haute classe possible. Mise à part la Vigor Ball, tous ne sont qu'un seul exemplaire (sauf en version JAP, où effectivement la Vigor Ball n'est qu'en UN seul exemplaire).

- [+] **Warrior Pride** : Permet au guerrier de devenir un baron. Cet objet se trouve sur l'ornement en bouclier dans la salle des commandements à New Grandseal.
- [+] [+] **Vigor Ball** : Permet au prêtre de devenir un maître moine. Cet objet se trouve en deux exemplaires dans le jeu. Le premier dans le coffre en haut à gauche dans le village des elfes (Pas disponible dans la version JAP !), et le second au pied d'un arbre seul, à gauche du dojo à l'île de Grans (Unique exemplaire de la version JAP).
- [+] **Secret Book** : Permet au mage de devenir sorcier. Cet objet se trouve dans la bibliothèque dans le grand bâtiment à l'île de Grans, dans le village des Elfes.
- [+] **Silver Tank** : Permet à l'archer de devenir canonnier. Cet objet se trouve dans un coffre dans la caverne sombre, juste avant Polca.
- [+] **Pegasus Wing** : Permet au chevalier de devenir chevalier pégase. Cet objet se trouve en bas du tapis bleu de la salle du trône à Pacalon. Il faut fouiller le mur du bas.

Incongrus