

La soluce de Super Mario RPG : legend of the seven stars



SOMMAIRE :

III. Sauvetage in-extremis de la Princesse

A. Retrouvailles dans les mines

B. Une alliance inattendue

C. La tour de Booster

D. Le mariage de la Princesse

IV. Un voyage en mer quelque peu mouvementé

A. Le chemin à parcourir est encore long

B. SeasideTown et ses environs, une ville tranquille

C. Le bateau englouti

D. Le piège de Yaridovich

LEXIQUE :



Boss de moyenne importance



Boss important (Star Piece)



Comment sortir ?

Boss

Objets

Techniques



III. Sauvetage in-extremis de la Princesse

A. Retrouvailles dans les mines !



Vous voilà à Moteville ! Marchez vers le nord pour rencontrer une vieille connaissance. Après la scène, allez au nord-ouest pour arriver devant la mine. Parlez à la marmotte devant, puis entrez à l'intérieur. Après la scène, vous êtes investi d'une mission délicate : retrouver 4 villageois dans les mines ! Retournez d'abord dehors au magasin acheter des **armes** pour Mario et Mallow, et des nouvelles **armures** pour tout le monde. Sauvegardez et partez pour la mine. Sautez sur les taupes pour rentrer dans l'ancienne mine, remplie de monstres assez coriaces. Continuez malgré tout (je conseille de s'entraîner avant dans la Forest Maze, car certains ennemis peuvent tuer un perso en un coup !). Vous allez vite arriver devant un tremplin. Ne résistez pas à la tentation, sautez dessus ! Cela va avoir des conséquences inattendues...

A votre réveil, vous n'avez plus d'argent ! Suivez donc Croco et ses trois acolytes, qui vont rapidement se séparer pour se cacher. Trouvez-les pour obtenir des **Fleurs**. Ensuite, suivez Croco jusqu'à l'attraper pour lui infliger une correction...



BOSS---Croco---750PV environ ---Equipe : Mario, Mallow, Geno
Objets : 10 pts d'exp, 50 pièces, 1 Flower Box, 1 Bomb

Ah, ce boss est assez résistant et les attaques magiques ne lui font pas d'effet. Pourtant, il est moins dur que la dernière fois, notamment grâce à la présence de Geno. Utilisez donc les attaques physiques avec Mario et Geno (ils ont les attaques les plus puissantes) et soignez avec Mallow si besoin. Néanmoins, **Croco** ne dispose pas d'attaques très puissantes, ne vous occupez donc pas trop des PV dans ce combat qui ne durera d'ailleurs pas très longtemps, surtout si vous avez pris la précaution de monter jusqu'au niveau 9 pour Mario et Mallow !



Après cela, allez dans la partie nord-ouest du « cercle » dans lequel vous tourniez pour attraper Croco, et suivez la voie ferrée puis les panneaux pour trouver un villageois. Donnez-lui la **Bombe** pour qu'il vous débloque le chemin. Continuez, prenez le chemin du haut puis tombez en bas sur les rails. Un Shy-guy va vous percuter, et va s'enfuir en laissant une **pièce Frog**. Prenez ensuite le chemin du haut, évitez les Bomb-ombs et prenez l'étoile dans le coffre au milieu pour vous en donner à cœur joie ! Détruisez tous les Bombs-Omb que vous rencontrez, pour gagner de l'expérience et ne vous inquiétez pas des points de vie, un Super Champi se trouve juste à côté de la sauvegarde. Pensez à prendre la **Fleur** dans le coffre après la sauvegarde en montant sur les caisses de droite et en sautant vers le coffre. Vous allez vous retrouver face à un personnage étrange, manifestement à l'origine des Bomb-ombs de la mine... Partez sur le côté de la salle et parlez-lui dans le dos pour qu'il vous attaque !



BOSS---Punchinello---1200PV environ--- Equipe : Mario, Mallow, Geno



Objets : ///

Ce boss est assez ardu, et se divise en trois parties. Au début, utilisez les attaques physiques avec Mario et Geno, et utilisez **Thunderbolt** sur les **Micro Bombs-Omb**s pour vous en débarrasser. Une fois énervé, il va sortir 4 **Macro Bombs**. Continuez à utiliser Mario pour **Punchinello**, mais utilisez Geno pour aider Mallow à détruire les Bombs (continuez avec **Thunderbolt**). Enfin, **Punchinello** va sortir 3 **Mezzo Bombs**. Là, je pense qu'il faut bourriner sur le boss et laisser exploser les **Mezzo-Bombs**, en faisant soigner avec Mallow et sa **HP Rain** si besoin est. Vu la réserve de PF que vous devriez avoir, il ne devrait pas avoir de problèmes. La victoire (à l'arrachée comme le montre la scène à la fin du combat) ne vous donne aucun point d'expérience, ni d'or (de toute façon vous devez sûrement avoir 999 pièces d'or), ni d'objets, sauf la **Brown Star Piece**.

Avancez un peu pour tomber sur Dyna et Mite dans un chariot. Un mini-jeu va suivre (attention la première partie arrache un peu les yeux !!!) et vous allez vous retrouver à Moteville. En sortant de la maison, vous allez tomber sur 3 Snifits qui cherchent une coccinelle pour un certain Booster, qui a trouvé une princesse venue du ciel... Serai-ce Toadstool ? Une petite visite s'impose, en route pour la Booster Pass !



B. Une alliance inattendue...



Entrez dans la Booster Pass. Dès le début, fouillez dans le 2^{ème} buisson à droite pour trouver une pièce Frog. Egalement, montez tout à gauche, allez sur le buisson et sautez pour gagner une **fleur**. (remarquez d'ailleurs que vous allez combattre des carottes mutantes et des artichauts dans ce niveau !!) Dans le deuxième niveau, partez d'abord sur la droite pour gagner une **fleur**. Vous pouvez aussi éviter tous les combats de Spikesters en fouillant dans la zone cachée par la montagne, mais je vous conseille de les battre tous pour monter un peu de niveau (12 pts d'exp par combat, c'est alléchant !). Puis lorsque vous avez nettoyé la zone, continuez pour arriver à la Booster Tower. Et là, vous allez tomber sur... Bowser ! Après la scène, allez à la porte pour en déclencher une autre, au bout de laquelle Bowser va... se joindre à vous !!

C. La Tour de Booster



Reposez-vous à Moteville, puis rentrez dans la fameuse Tour de Booster. Pour commencer, débarrassez la salle de tous les Snifits gris (n°1) et bleus. Ensuite, montez par la droite, regardez bien la galerie des portraits, et suivez Booster. Montez l'escalier, sautez tout en haut des marches sur la gauche pour trouver une **Pièce Frog**, et avancez. Après la scène, passez dans le coin à gauche pour vous débarrasser du Snifit n°2, et faites la même chose de l'autre côté de la salle, mais allez tout au bout et sautez pour obtenir **1 Flower Tab** dans un coffre caché. Ensuite, continuez, ignorez la première porte à droite et suivez Booster. Sautez sur l'interrupteur. Ensuite, revenez en arrière et prenez la première porte à droite que vous n'avez pas encore prise. Vous allez vous retrouver devant un coffre, sautez en dessous de lui. Si vous tombez sur la planche, vous obtiendrez un **Masher** pour Mario. Retournez à la Booster Pass : un tunnel est apparu dans le premier tableau : après une séquence plate-forme un poil répétitive, vous obtiendrez un **KeroKeroCola**, une **pièce Frog**, et une **Fleur**.



Revenez à la Booster Tower, remontez là où vous étiez et continuez dans la nouvelle salle. Là, passez à travers le rideau pour... une séance nostalgie ! L'effet finit après un certain temps ou quand vous tentez de sortir de la salle, et il ne marche qu'une fois ! Continuez, faites attention aux missiles difficiles à vaincre, mais qui rapportent 10 pts d'exp en moyenne. Parlez au Snifit n°3 pour l'envoyer rejoindre ses congénères. Montez encore, sauvegardez, et continuez pour arriver dans une salle avec les portraits de la famille Booster. Sélectionnez-les les uns après les autres dans le bon ordre (du plus vieux au plus récent pour ouvrir la porte. Si vous vous trompez, vous devrez combattre des Snifits bleus. Il faut prendre dans l'ordre le 6^{ème}, le 5^{ème}, le 3^{ème}, le 1^{er}, le 2^{ème} et le 4^{ème}. Entrez dans la salle ainsi ouverte. Sautez sur Chomp : après la scène, vous pourrez l'utiliser comme arme pour Bowser ! Continuez de monter. Le coffre sur la droite du trampoline contient un champignon régénérant. Ignorez-le donc si vous voulez faire du levelling dans la salle au-dessus ! Prenez la **pièce Frog** cachée dans le recoin en haut à droite, et continuez, encore et toujours ! Vous allez arriver dans une salle avec des pièces. Suivez leur chemin en sautant de l'une à l'autre, sinon vous devrez combattre des FireBalls. Prenez la clé à droite, ouvrez la porte du haut, prenez les **Zoom Shoes**, ressortez, et continuez par la porte de gauche. Après une scène, évitez les Bombs-ombs (cachez-vous derrière le tableau, il y a un passage tout à droite. Booster va repartir. Avancez, sauvegardez, prenez la pièce dans le coffre, prenez aussi le **Gooddie Bag** en sautant SUR le coffre, et prenez enfin le Champignon dans le coffre caché dans le coin en bas. Sortez par le bas à gauche. Ca y est, vous êtes enfin au sommet de la Booster Tower ! Allez tout à gauche. Après la scène, vous devrez bouger derrière les rideaux pour éviter que

Booster et les Snifits ne vous attrape. Si vous vous faites repérer 3 fois, vous devrez combattre Booster, PUIS Knife Guy et Great Guy. Sinon, vous combattrez seulement Knife Guy et Great Guy.



BOSS ---Booster & 3 Snifits--- 860 PV + 200 PV par Snifit
Equipe : Mario, Mallow, Bowser ---- **Objets :** 22pts d'exp, 145 pièces

Tout d'abord, vous ne pouvez pas atteindre **Booster**. Débarrassez-vous donc des **Snifits** avec des attaques physiques, puis concentrez-vous sur **Booster**. Attention, il fait assez mal, surtout avec ses bombes. Utilisez donc **HP Rain** avec Mallow autant que possible (vu la réserve de PF, vous devriez en avoir pour longtemps). **Booster** dispose d'une assez bonne défense, mais il ne résistera bien longtemps, surtout avec un niveau 11. -----

Si vous ne vous êtes pas faits remarquer, vous arriverez directement à ce moment : Booster ouvre la porte menant à Toadstool. Suivez-le pour tomber nez-à-nez avec...



BOSS ---Knife Guy et Great Guy -- 760PV pour KG et 990 pour GG --
Equipe : Mario, Mallow ou Geno, Bowser - **Objets :** 30 pts d'exp, 25 pièces, 1 Flower Jar

Attention, ces deux clowns peuvent faire très mal. Concentrez-vous tout d'abord sur **Great Guy**, qui dispose des attaques les plus pénibles permettant d'endormir et de rendre muets vos persos. Utilisez les attaques physiques pour Mario et Bowser avec leurs nouvelles armes, utilisez **Geno Beam** pour Geno et utilisez **Thunderbolt** ou **HP Rain** avec Mallow. Au bout d'un moment, les 2 clowns vont se mettre ensemble. Là, soignez vous en faisant attention à **Meteor** et continuez à attaquer **Great Guy**. Une fois ce dernier mort, occupez-vous de son frère en continuant à vous soigner avec Mallow. Avec un niveau 11, c'est dans la poche ! -----

La victoire vous mène directement à Booster Hill.

D. Le Mariage de la Princesse

Ici, c'est un mini-jeu. Il faut sauter sur les tonneaux et sur les Snifits pour aller plus



vite et toucher Toadstool pour obtenir des **Fleurs**. Il faut donc essayer de toucher la Princesse le plus possible, sachant que j'ai réussi à la toucher 9 fois après entraînement. Ne vous inquiétez donc pas de ne pas réussir tout de suite (si vous jouez sur émulateur, utilisez des sauvegardes). Au bout d'un moment, le jeu s'arrête, et vous vous retrouvez directement à Marrymore. Booster va-t-il vraiment réussir à se marier ???

Une fois à Marrymore, allez au magasin-hôtel sur la gauche. Achetez le Hand Gun et le Whomp Glove, puis les Happy Shirt, Cape, Shell et Pants. Ensuite, montez au premier étage, entrez dans la chambre et sautez sur l'étagère la plus haute pour obtenir une pièce Frog cachée. Equipez-vous avec ces nouveaux achats, et allez du côté de la cathédrale. Parlez aux gens pour déclencher une scène. Vous ne pouvez plus entrer dans la cathédrale ! Allez alors sur la droite et avancez derrière l'entrée (voir photo). Vous voilà dans les cuisines ! Avancez, remontez à gauche pour arriver dans le hall. Après la scène, suivez les instructions du Snifit pour rentrer de force dans la salle de l'autel. Sauvegardez, observez la porte, et aidez Bowser comme vous l'avez fait avec le Snifit. Après la scène, Parlez de force aux Snifits pour reprendre les bijoux (ces andouilles courent dans tous les sens) et avant que toutes les bougies du chemin s'allument ! N'oubliez pas la Couronne sur la tête de Booster. Une fois le tout ramassé, parlez à Booster. De votre réussite dépendra la scène qui suit, mais qui n'empêchera pas le Chef Tourte de forcer la porte avec son... gâteau...



BOSS : Bundt puis Raspberry ---- ?? PV pour Bundt et 700 PV pour Raspberry
Equipe : Mario, Mallow, Bowser --- Objets : 25 pts d'exp

Ce boss peut durer TRES longtemps si l'on n'a pas la technique. Tout d'abord, attaquez uniquement **Bundt**, et parez les attaques de **Torte et de son assistant**. Une fois ces deux derniers partis, bourrinez à fond sur **Bunt**. Mario et Bowser doivent tout le temps attaquer, et Mallow soigne (car les attaques de **Bundt** et de **Raspberry** font effet sur toute l'équipe). En effet, chaque attaque d'environ plus de 120 PV fait éteindre une bougie du gâteau, le but étant de toutes les éteindre, sachant qu'une bougie se rallume à chaque tour ! Une fois toutes les bougies éteintes, une seule attaque suffira pour détruire **Bundt**. Mais il reste **Raspberry** ! Courage, concentrez-vous dessus comme pour **Bundt** et Booster viendra finir le combat d'une façon quelque peu étrange... -----

Après le combat, Toadstool vous rejoint. Sortez, prenez une photo si vous le voulez en vous mettant dans le trou entre les personnes, à droite de la cathédrale, puis sortez par l'issue utilisée pour entrer à Marrymore (en bas)

IV. Un voyage à la mer quelque peu mouvementé

A. Le chemin à parcourir est encore long



Retournez voir le Chancelier qui se fait un sang d'encre ! Après une mise au point, vous devez maintenant trouver les Star Pieces manquantes ! Sortez. Une apparition rose avec un parapluie vous attend dehors. Parlez-lui et Toadstool vous rejoindra ! (grande première !) Allez maintenant à Tadpole Pond. Frogfucius vous annonce qu'une étoile a été aperçue à la Star Hill.



Voici votre nouvelle destination ! Ici, pas de boss, même pas de labyrinthe : il suffit de toucher toutes les fleurs de la zone pour qu'elles s'allument et ouvrent la « porte-étoile » menant vers la prochaine zone. La seule difficulté réside dans le fait que les Fleurs éteintes se confondent avec le sol, et qu'on ne peut pas marcher à certains endroits où il y a pourtant du sol ! La [Star Piece Violet](#) est au bout du chemin (attention, elle se trouve en haut à gauche de la 4^{ème} zone, ne la ratez pas !) La sortie vous mène tout droit à Seaside Town, une ville qui semble bien étrange...

B. Seaside Town et ses environs, une ville tranquille

Bizarre... La ville est déserte... Les seuls habitants qui restent semblent forts étranges... Vous ne pouvez rien acheter pour le moment : allez donc dans la maison le plus en haut de la carte, sans inscriptions de magasins : c'est celle du maire. Parlez-lui. Notez qu'à l'étage, vous pouvez parler au fils (?) de Frogfucius, qui vous vendra des accessoires EXTREMEMENT utiles, mais hors de prix (ce sont des pièces Frog, ne l'oubliez pas !). Vous pouvez maintenant aller à la mer, autrement dit The Sea !

Là, suivez le chemin. Parlez au magicien, et achetez les **Sailor Shirt, Pants, Cape**, la

Nautica Dress, et les **Hurly Gloves**. Equipez tout ça, et prenez le chemin derrière le magicien. Sauvegardez, n'essayez pas de prendre les coffres (ils sont pour l'instant inaccessibles). Revenez dans la salle du magicien et prenez le chemin en bas à gauche. Ne combattez aucune étoile, mais prenez le coffre : il contient une étoile, donnez-vous à cœur joie ! Ensuite, continuez. Combattez les Zeostars si vous voulez, ou évitez-les (mais sachez que dans ce jeu, l'expérience s'obtient lentement !), mais passez dans la salle suivante. Là, prenez le tourbillon dans l'eau à droite, et suivez le tunnel quasi-invisible dans le mur de gauche (voir photo). Avancez au centre de la pièce pour remonter grâce au courant, et prenez le **Max Mushroom**. Suivez maintenant le chemin de gauche. Vous arrivez sur une plage. Prenez le tourbillon, supprimez les calamars si le cœur vous en dit, et dirigez-vous du côté du mat enfoui dans le sable. Grimpez sur la voile, et prenez le « tuyau » au sommet. Vous voici dans le fameux... bateau fantôme ! (ou Suken Ship pour les anglophones) Sachez avant tout que vous pouvez revenir sur la carte et aller directement au bateau sans passer par la Mer [The Sea] en prenant le ressort par lequel vous êtes arrivé. Je vous conseille donc d'aller vous reposer à Seaside Town, car c'est gratuit, avant de tenter l'exploration qui va être longue et fastidieuse !

C. Le bateau englouti



Bon ! C'est parti pour un bon morceau d'exploration ! Vous pouvez déjà sauvegarder dans la salle de droite. Lisez si ça vous amuse les papiers pour découvrir l'histoire du naufrage et avoir une idée du prochain boss... Revenez au début et suivez le chemin de gauche. Évitez les Dry Bones (pour les tuer, utilisez les attaques spéciales) et continuez. Prenez la fleur derrière les caisses au 3^{ème} écran, descendez, prenez les pièces dans le coffre, et avancez. Vous voilà dans un grand hall avec 6 entrées. Prenez la première porte. Là, il faut faire en sorte que le Koopa volant intouchable soit attiré par vous sur la gauche de l'écran, et qu'il fasse tomber le boulet (en passant dessus) sur l'interrupteur. Si vous y arrivez, vous trouvez un Super Champ et le **1^{er} indice** : « Il y a un S dans le mot ». Sortez, et prenez la 2^{ème} porte. Là, ça se complique : les interrupteurs servent à stopper les tremplins. Une fois les 3 tremplins arrêtés, un boulet rebondit sur les tremplins. Le but est que le boulet puisse rebondir sur les tremplins pour arriver à l'interrupteur. Bonne chance, calculez bien les distances en sachant que pour le 3^{ème} rebond, le tremplin doit être plus proche du 2^{ème} que du mur. La réussite vous donnera une **fleur** et le **2^{ème} indice** : « On en trouve dans le fond de l'océan ». Sortez et prenez la 3^{ème} porte. Là, je ne peux pas vous aider : c'est un labyrinthe 3D. Bougez et sautez partout dans tous les sens et



dans toutes les directions, et vous pourrez arriver à un **Royal Sirup** et à l'**indice** « Il a 2 voyelles ». Sortez et suivez le chemin qui mène sur la gauche. Un conseil : ne cherchez pas à prendre le coffre gardé par un Dry Bone, car il n'y a que des pièces, et le monstre est en fait un groupe de tout les monstres que vous rencontrez dans ce niveau (et en plus vous devrez le battre 2 fois !). Continuez, prenez la 1^{ère} porte. Là, il faut prendre toutes les pièces que lâche la pièce qui bouge sans en laisser une seule, et en ne prenant la pièce mouvante que quand elle s'arrête. La récompense à cette action est le **4^{ème} indice** « Il a 4 consonnes » et les pièces prises. Sortez et prenez la porte suivante. Là, il faut sauter sous l'interrupteur le plus à gauche, qui actionne un canon. Sautez sous le boulet pour que ce dernier frappe l'interrupteur en hauteur, qui actionnera un autre canon et ainsi de suite jusqu'à recevoir un **Mushroom** et le **5^{ème} indice** « Au final... Deux consonnes sont face à face ». Sortez et prenez la dernière porte. Là, deux interrupteurs sont à actionner en même temps. Pour cela, il faut monter sur la pile de tonneaux et sauter sur celui qui est plus clair pour le faire tomber. Faites-le alors glisser (en, lui sautant dessus vers la droite) pour qu'il actionne l'interrupteur de droite, puis sautez sur celui de gauche. Vous obtenez alors le **6^{ème} et dernier indice** « Le R vient avant le L » ainsi qu'un Super Champi. Sauvegardez et continuez. Là, il faut sauter sur les interrupteurs pour changer les lettres pour former un mot (attention au numéro des lettres !). Les indices aident bien sûr à trouver le mot ; mais pour les plus pressés, le mot est PEARLS dans la version anglaise. Dites-le dans le tuyau et... en route pour un boss !



BOSS --- King Calamari & Tentacles --- 800 PV + 200PVx8

Equipe : Mario, Mallow, Bowser --- Objets : 34 pts d'exp, 100 pièces

Attention, ce boss n'est pas si facile que ça. Tout d'abord, il vous faut battre 3 **Tentacles** deux fois de suite. Bourrinez avec Bowser et Mario, et utilisez **Thunderbolt** avec Mallow. Attention, les tentacules peuvent prendre un perso pendant un tour, et ce perso a alors l'état Fear. Une fois arrivé à **King Calamari**, attaquez toujours les **Tentacles** avec Bowser, utilisez **Super Flame** avec Mario sur **King Calamari**, et soignez avec Mallow. Si vos persos sont entre le niveau 13 et 15, ça devrait passer. -----

Vous vous retrouvez dans une autre partie du bateau (Et non, c'est pas fini !). Vous pouvez retourner vous soigner en refaisant la manipulation qui donnait le 6^{ème} indice et le Super Champi : sauvegardez également, puis lancez-vous dans cette 2^{ème} partie.



Avancez, prenez la porte du haut en sautant sur les caisses. Là, ne passez pas devant les canons, car les Bullets peuvent vous faire tomber. Tuez plutôt les Alley Rat et passez sur les canons. Dans la pièce suivante, passez les rats qui montent les escaliers et suivez le chemin. Là, passez d'un côté ou de l'autre des caisses, montez sur les tonneaux et sautez sur les caisses pour récolter les pièces des 2 coffres. Prenez ensuite la porte de gauche. Voici votre double ! Les présentations faites, sachez qu'il est très facile de passer de l'autre côté, il suffit de faire une boucle en tournant et en se dirigeant en même temps vers le côté où l'on veut aller. Il faut par contre un peu plus d'entraînement pour arriver à lui sauter dessus et à empocher le **KerokeroCola**. Une fois empoché, parlez-lui pour combattre en vérité un simple Greaper. Sortez ensuite et prenez la nouvelle porte en bas à gauche. Là, sautez par-dessus le Dry Bone dans le coin tout de suite à gauche, et longez le mur derrière les caisses pour trouver une porte menant à une Pièce Frog. Descendez ensuite. Ne prenez pas le premier coffre tout de suite, sautez par-dessus les caisses et combattez Hidon dans le coffre. Utilisez l'Ultra Jump de Mario et Snowy de Mallow si les Goobettes arrivent. Vous obtenez alors le **Safety Badge**. Maintenant, prenez le Super Champi dans le premier coffre (que vous n'avez normalement pas ouvert) et sauvegardez (reprenez de l'autre côté en sautant des caisses de gauche). Courage ! Vous êtes presque au bout ! Passez directement dans la pièce suivante, et prenez le tourbillon (dans l'eau). Passez d'abord à gauche pour prendre les pièces Frog, puis sortez en sautant sur les caisses, et reprenez le tourbillon, mais cette fois-ci en prenant la porte de gauche. Évitez les ennemis, passez directement à la pièce suivante. Là, combattez la famille Blopper si le cœur vous en dit, et passez derrière les caisses de gauche il y a une porte que l'on voit à travers les tonneaux. Prenez le Safety Ring. Sortez, montez sur les caisses de droite et sortez de l'eau. Entrez. Vous voilà dans l'ancre de Johnny ! Après la scène, vous devrez combattre les Bandanas Red. Bah, il suffit juste de balancer Thunderbolt et c'est plié ! Après la scène, ne prenez pas encore le Super Champi dans le coffre, et montez les escaliers. Combattez les nouveaux Bandanas Red, descendez prendre le Super Champi et allez rencontrer Johnny.



BOSS --- Johnny + Bandana Blue --- 820PV + 170PV par Bandana Blue ---
Equipe : Mario, Mallow, Toadstool --- Objets : 44pts d'exp (x2), 50 pièces

Ce boss est beaucoup plus facile que le précédent. Tout d'abord, attaquez **Johnny** avec Mario et son **Masher**, soignez et attaquez avec Toadstool, et utilisez **Thunderbolt** avec Mallow. Une fois les **5 Bandanas Blue** éliminés, Johnny va demander un duel entre Mario et lui : utilisez alors toujours le **Masher**, ou le **Super Jump**, et ne faites pas attention aux attaques faiblardes de **Johnny**. Si vraiment vous êtes en difficulté, utilisez un **Mushroom**. Attention, **Johnny** utilise assez vite **Valor**



Up, qui augmente considérablement sa défense : persistez et c'est gagné : voici la [Blue Star Piece](#). Sachez tout de même que si vous tuez les Bandanas Blue à la main après leur avoir balancé un **Thunderbolt**, vous aurez peut-être une **fleur Lucky**, qui vous permettra à la fin du combat de doubler vos gains. Avec un niveau 15, c'est dans la poche. -----

Après la scène, sortez par la porte de droite et revenez à SeasideTown, mais avant, sauvegardez !!

D. Le piège de Yaridovich



Regénérez-vous à Rose Town, achetez des **Marple Sirup**, puis allez à SeasideTown. Là-bas, le maire et ses étranges habitants vous attendent de pied ferme. Vous êtes tombés dans un piège tendu par l'un des lieutenants du Smity Gang, Yaridovich, qui a pris l'apparence du Maire ! Donnez la Star Piece (sinon les membres du Gang vont commencer à torturer le vrai maire) et suivez-les (la maison retenant les habitants est fermée à clé, ne cherchez pas à l'ouvrir). Sur la plage, le gang attend l'arrivée de « l'Épée » quand Johnny arrive, et menace Yaridovich ! Ce dernier va alors se transformer en... robot !



BOSS ----- Yaridovich --- 1500PV --- Equipe : Mario, Mallow, Toadstool
Objets : 40pts d'exp, 50 pièces

Attention, ce boss est beaucoup plus difficile que les précédents. Tout d'abord, méfiez-vous de son attaque **Water Blast**, et soignez-vous à chaque tour avec **Group Hug** de Toadstool. Attaquez avec le **Masher** pour Mario, et utilisez **Shocker** avec Mallow. Au bout d'un moment, **Yaridovich** se dédouble. Continuez alors avec Mario, attaquez avec Toadstool (sous cette forme, les attaques de **Yaridovich** sont plus faibles, et sa défense aussi) et utilisez **Thunderbolt** avec Mallow. Sachez juste que l'un est sensible aux attaques, et l'autre aux magies. Concentrez-vous sur celui



qui est le plus sensible aux attaques, et bourrinez jusqu'à ce que **Yaridovich** fusionne à nouveau. Continuez alors comme au début, en utilisant des **Marple Sirup** pour remonter les PF. La victoire vous redonne la [Blue Star Piece](#). -----
Lisez le mot laissé par Johnny, et prenez la Shed Key. Revenez dans le village et ouvrez la porte de la maison contenant les habitants. Chacun va vous remercier, et le maire (le vrai) va vous donner une **Flower Jar**. Allez acheter la **Troopa Shell**, le **Ribbit Stick**, le **Parasol**, et le **Double Punch**, équipez-les, puis allez voir le maire. Parlez-lui, puis montez voir le Tadpole : achetez-lui **l'Exp Booster** si vous le pouvez. Vous pouvez maintenant aller à Land's End.