

# SUPER MARIO BROS RPG

## LA NOUVELLE MENACE DE BOWSER

### INTRODUCTION

Mario et Luigi sont conviés à l'anniversaire de la cousine de la princesse Peach, Cherry. Sont également conviés des amis toad de la princesse ainsi que Daisy. La fête bat son plein entre les jeux, les petits fours, les blagues de Luigi et autres distractions digne de tout grand anniversaire.

Arrive alors le moment fatidique du gâteau. Un énorme gâteau aux fraises est amené par des toad sur un plateau géant. Tout le monde s'extasie devant ce gigantesque dessert, prêt à contenter tous les estomacs.

Alors que Cherry s'apprête à couper le gâteau grâce à un ingénieux système de poulies, le haut du gâteau glisse le long de la crème, faisant tomber des bougies et autres ingrédients sucrés.

#### JET DE SURPRISE DIFF.25

Du haut du gâteau apparaît alors une escouade de koopa dirigé de mini-main de fer par mini-bowser. Celui-ci ricane en indiquant qu'il va enlever la princesse Peach pour contraindre le royaume Champignon à lui livrer Mario !

Une des tortues lancent alors une bo-bomb fumante. Lorsque cette dernière explose, elle produit un immense nuage de fumée, laissant libre court à mini-bowser d'enlever la princesse.

#### JET DE DEXTERITE DIFF.20

Petit à petit le nuage se dissipe. Tout le monde tousse et le gâteau est fichu ! Les présents comptez-vous !

Mario  
Luigi  
Toad  
Toadette  
Daisy  
Peach

### PEACH !!!!

La cible de l'enlèvement est toujours présente. Par contre sa cousine a bel et bien disparu. Mini-Bowser s'est trompé de cible !

Néanmoins, Mario et Luigi proposent d'aller chercher la cousine de la princesse avant qu'il ne lui arrive quelque chose.

## MONDE 1 : LE ROYAUME CHAMPIGNON

Les personnages partent donc à pied chercher Cherry. La piste est tout d'abord facile à suivre. Les Koopa ont laissé une piste bien évidente. Rapidement ils entrent dans la ville.

JET DE SURPRISE DIFF.15  
JET D'ENDURANCE DIFF.20

Une petite enquête permettra de savoir par où ils sont passés. Les toads ont été effrayés.

Les troupes se sont dirigées vers le système de tuyaux, permettant de se déplacer rapidement à travers tout le royaume.

Les personnages peuvent donc faire arrêter tout le système des tuyaux.

Si c'est le cas, une course poursuite en kart sera lancée dans la ville alors que mini-bowser tentera de s'enfuir.

JET DE DEXTERITE DIFF.10, 15, 20 PUIS 25

Si jamais les héros ne parviennent pas à rattrapper mini-bowser, ce dernier aura un accident de kart. Une banane le fera glisser.

Mini-bowser est donc piégé.

Il se rendra compte alors qu'il ne détient pas Peach et rendra sa liberté à Cherry.

Ensuite grâce à une manœuvre mesquine, il enverra une carapace de tortue en même temps que Cherry et il s'enfuira d'un large bond.

JET DE SURPRISE DIFF.25  
JET DE DEXTERITE DIFF.20

Les héros seront pris à revers par un escadron de koopa pour qu'ils ne puissent pas poursuivre mini-bowser.

**TETES A CLAQUES ☆ 12**

Cherry leur apprendra que mini-bowser a reçu l'ordre de Bowser de continuer l'opération auricula-Judae dans la cité des nuages.

*NB : auricula-Judae se dit en français Oreille de Judas. C'est aussi le nom du champignon noir que l'on trouve dans les soupes chinoises !*

## MONDE 2 : LA CITE DES NUAGES

La piste a amené Mario et ses compagnons dans la cité des nuages.

JET DE SAUT DIFF.10, 15 PUIS 20

Ils peuvent y rencontrer des toads, des shyguy, quelques troopas ayant échappé à l'influence de Bowser.

Aucune trace de mini-bowser néanmoins. Pour de plus amples renseignements, le maire semble la source privilégiée.

En arrivant chez le maire, ils verront Lakitu ainsi que deux formes de type champignon s'enfuir avec un sac sur le dos.

Une courte poursuite s'engage sur les nuages.

JET DE SAUT DIFF.15

JET D'ENDURANCE DIFF.20

Les toads sont en fait des toads noirs. Une morsure d'un toad noir sur un toad transformera inmanquablement ce dernier rapidement.

TETES A CLAQUES ☆ 2  
LIEUTENANT ☆ 1

Une fois libéré, le maire indique aux héros qu'il a appris que Bowser a moyen de transformer les toads en toads maléfiques afin d'infiltrer le royaume champignon et le saper de l'intérieur.

Il confie les personnages aux bons soins d'un shyguy qui étudiera les toads noirs capturés.

## MONDE 3 : LA MONTAGNE DK

Les expériences des shyguy ont montré que pour réaliser un antidote rendant aux toads victimes de la machiavélie de Bowser leur apparence d'origine, il est nécessaire de posséder un edelweiss.

Cette plante montagnarde se trouve tout en haut de la montagne DK.

Donkey empêchera bien entendu les personnages de monter en haut. Bowser lui a promis un gigantesque régime de bananes en échange.

JET DE DEXTERITE DIFF.10  
JET DE SAUT DIFF.25  
JET D'ENDURANCE DIFF.25

Les personnages se verront interdire l'accès au sommet par un Donkey déchaîné lançant tonneau sur tonneau.

Mario et consort tenteront d'abord de grimper mais rapidement le rythme deviendra impossible.

Les héros pourront être aidé par Diddy. Ce dernier n'interviendra pas directement mais leur conseillera de faire appel aux yoshis.

Les yoshis seront difficile à convaincre. Les héros devront alors présenter une requête officielle devant le conseil yoshi. Ce dernier est composé de 12 membres de la société yoshi.

La requête se verra refuser après de longues négociations. Le conseil désire rester neutre dans cette affaire qui concerne uniquement le peuple champignon.

Néanmoins de jeunes montures viendront trouver les héros pour les aider et gagner du prestige avant leur age adulte.

JET DE SURPRISE DIFF.20

Une fois avec les yoshis le sommet de la montagne sera atteignable, les yoshis engloutissant les tonneaux.

JET DE DEXTERITE DIFF.10  
JET DE SAUT DIFF.15  
JET D'ENDURANCE DIFF.15

L'ombre de mini-bowser disparaîtra avant que les héros ne mettent DK HS.

JET DE SURPRISE DIFF.15

Mais avant de tenter de le rattrapper les héros devront vaincre le célèbre Donkey Kong.

**BOSS ☆ 1**

## MONDE 4 : LE CHATEAU DE BOWSER

Une fois l'antidote réalisé, il faut maintenant l'emmener dans le château de Bowser afin de mettre HS le virus de Bowser. Les yoshis refuseront de rentrer et préféreront retourner chez eux tranquillement.

Le château est bien gardé. Des squelettes et des gumbas font des rondes. Les héros entreront néanmoins dans cette antre digne des enfers.

JET DE DEXTERITE DIFF.15  
JET DE SAUT DIFF.20

### TETES A CLAQUES ☆ 12

Rapidement ils seront perdus dans le dédale des couloirs.

JET DE SURPRISE DIFF.25  
JET DE SAUT DIFF.20 ☆2  
JET DE DEXTERITE DIFF.20 ☆2

### TETES A CLAQUES ☆ 12

En arrivant dans une salle de garde ils entendront parler d'un ancien koopa parti vivre dans la cité des nuages.

JET DE SURPRISE DIFF.15

Les héros penseront alors (a priori) à aller le voir pour résoudre le mystère du château de Bowser.

JET DE SURPRISE DIFF.20 POUR SORTIR OU TOUS MOURIR

Une fois de retour à la cité, le koopa est mis à mal par mini-bowser.

JET DE SAUT DIFF.10, 15 PUIS 20

Les héros mettront enfin ce dernier en déroute et pour les remercier l'ancien soldat, leur donnera les plans pour atteindre la salle des expériences de la némésis de Mario.

### BOSS ☆ 1

Le plus dur reste à faire, vaincre Bowser. Il est accompagné de 6 squelettes.

Une fois le combat terminé, les héros reviendront à Champiville vainqueur et ayant sauvé tout le monde (s'ils n'ont pas oublié dans le combat qu'il leur faut mettre l'antidote dans le chaudron de bowser)

### BOSS ☆ 1

### TETES A CLAQUES ☆ 6