Chapitre 3 : Les monstres du premier tour

Par Sand95

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Sur éclipse, le site des streamers, Tomf et Pud, deux célèbres streamers du site effectue en live leur premier live sur l'event "The Kings Battle" du fameux mmorpg F.E.R.

- Bonjour, bonjour, vous êtes en directe sur éclipse avec Tomf et moi même Pud. Pendant que je vous parles, Tomf est en train de se connecter sur son seigneur nomade.

Hier, l'équipe de F.E.R. a dévoilé aux joueurs que les monstres aléatoires ne le seraient pas tant que ça, en effet ils ont divulgué la liste des douze monstres qu'il sera possible d'affronter, six d'entre eux sont considérés comme faciles à tuer alors que les si autres sont bien plus redoutables.

En premiers, viennent les Slims, ces petites gelées que vous avez rencontré à vos débuts ont été sélectionné pour être des créatures aléatoires, il est vrai que l'on peut se questionner sur le niveau d'un Slim niveau 50 vu que ceux-ci n'existent que sur la "Terre du début" et ne dépassent pas le niveau 30, l'équipe de F.E.R. a ajouté que le Slim est la créature la plus faible donc seul les cent joueurs les plus chanceux auront à les affronter.

D'un autre côté, les cents joueurs les plus malchanceux feront face à un phénix. Le phénix n'est serte pas la créature la plus forte du jeu mais elle est la plus résistante, en effet le phénix peut ressusciter de ses cendres et ses larmes lui permettent de guérir de toutes les blessures, c'est un monstre de l'élément feu possédant en plus une intelligence artificielle très élevé rendant le un contre un très tendu.

Les 5% les plus chanceux après eux seront confronté au Loup géant, ce monstre a traumatisé de nombreux joueurs, en effet en "Terre du début" le scénario confronte une première fois le joueur face à ce monstre, condamnent le joueur à une mort inévitable. Le loup géant est aussi le premier boss des Continents, en effet avec une classe évolué ou final il est très facile d'en venir à bout, attention tout de même car celui-ci sera tout de même deux fois plus puissant que celui de vos début.

D'un autre côté les 5% les plus malchanceux tomberont sur le serpent géant des océans, un monstre eau très puissant qui dispose de très peu d'attaques mais qui fait très mal, l'unique manière d'en venir à bout est de le forcer à lancer son tsunami, il sera obligé de recharger, profiter pour l'attaquer à la tête puis renouveler l'opération; néanmoins sa morsure enlève facilement la moitié de sa vie à un joueur, son coup de queue a de forte chance d'étourdir et encaisser un tsunami revient à sacrifier plus de 90% de sa vie.

Troisième monstre facile à combattre l'épouvantail, ce monstre tout droit sorti des champs sera l'adversaire le plus facile des magiciens, en effet un sort feu bien placé et il est réduit en cendre, mais il se défendra avec sa faux qu'il utilise aussi pour attaquer, vous avez 7% de chance de tomber sur lui.

Le troisième monstre fort, sera le géant de pierre, il n'est pas très fort mais il est très résistant et si vous n'en venez pas à bout en cinq minutes, il aura fini de placer ses buffs et sera invincible, de base il frappe fort mais il est très lent, mais niveau 50 il a accès à de nombreux buffs de vitesse et à un buff de force qui lui permettra de one shot tous les joueurs en dessous du level 70, comme son congénère facile, vous avez 7% de chance de tomber contre lui.

Le quatrième monstre a lui 8% de chance de vous tomber dessus, c'est un Valet. Le valet est le premier mort vivant un minimum résistant, il est équipé d'un équipement peu commun. Affronter un Valet revient à affronter un joueur de classe évolué, si vous n'êtes pas de classe finale, il va sûrement vous poser des difficultés mais sans plus, sinon vous en viendrez à bout très rapidement surtout si vous possédez une arme d'élément lumière.

Le quatième monstres puissant est lui aussi un mort vivant mais cette fois c'est l'As, c'est le plus puissant des morts vivants en dehors du Jocker, il possède un équipement rare. Affronter un As revient à affronter un joueur de classe finale. Si vous n'êtes pas encore niveau 50, vôtre unique moyen de gagner est de maîtriser le PVP. Attention, les As des classe évêque, sage et valkyrie ne sont pas sensible à la lumière et la magie blanche donc les sorts de soin leur redonneront de la vie et les sorts de magie blanche et les armes d'élément lumière n'auront pas leurs dommages doublés mais les évêques gardent leur bonus d'extermination qui multiplient leurs dégâts par 1,5 .

Les cinquième monstre a lui 10% de chance de vous affronter, c'est le Sanglier géant, la vitesse de ses charges est tellement élevé que les classes blindés seront obligé de les encaisser, les brutes de les repousser, les montés de les affrontés, les agiles de les esquiver et les techniques de les contrés, malgrès une endurance élevé il est très simple d'en venir à bout.

D'un autre côté la cinquième créature du côté difficile sera L'ombre, je trouve ce choix étrange car l'As me semble plus faible mais ce choix vient sûrement du fait que la classe évêque est la classe la plus populaire et qu'elle est clairement avantagé face à ce monstre, pour ceux qui comme nous jouent des personnages aux attaques physiques, prévoyait une torche qui émet de la lumière et inflige d'importants dégât aux Ombres où une arme élémentaire sinon le combat s'annonce car l'Ombre est incensible aux attaques physiques sauf si vous possédez l'une des légendaires armes saintes. Sinon bombarder le de technique élémentaire qui lui feront quelques dégâts. Si vous êtes un êveque, vous pouvez le One shot d'un sort Aurore, les moines, prêtres, soeurs et troubadour seront les seuls clas.

Les sixièmes créatures avec 20% de chances d'apparitions sont Le minotaure et Le minotaure enragé, attention, si vôtre équipement contient du rouge le minotaure se transforme en minotaure enragé, le minotaure enragé voit son attaque et sa vitesse doublé en débit de sa résistance et de sa précision. Attention car lorsque sa vie tombe en dessous de 50%, il lance le sort Rage contrôlé qui lui permet de reprendre son calme et récupérer sa précision tout en

conservant sa vitesse et sa puissance.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés