

Ravensford

Introduction

Toute histoire a un début. **Might and Magic IX** commence ici, à **Ravensford**, un trou perdu sur les rives d'un vaste océan. Une bande de copains (votre équipe), s'ennuyant à mourir dans leur hameau natal, ne rêve que d'une seule chose: L'Aventure. Votre équipe apparaît donc ici et vous êtes accueillis par un vieillard qui semble être votre grand-père. L'équipe, dès cet instant, là ne va plus quitter son motto: L'Aventure. Tout au long du jeu ce thème sera récurrent dans les discussions avec les personnages non joueurs.

Ravensford n'est en fait pas grand chose. Si l'on regarde de plus près la signification du nom du lieu cela donne un bon aperçu de ce que vous allez trouver. "Ravens" étant les corbeaux, cela fait penser à un lieu désert, ce qui est bien le cas. Enfin "ford" qui peut-être interprété comme une baie, c'est de là que vous allez foutre le camp!

Il n'y a pas grand chose à faire non plus. Mais vous pourrez vous faire votre première main avec l'interface nouvelle du jeu. Notez que dans les ressources du jeu, cette région est référée comme "boot camp". Ce qui veut dire en anglais camp de démarrage. Ceci est très vrai.

Carte & Statistiques



Créatures : Lobber Pod, Vaches, et Chèvres.
Quêtes : Achevez votre entraînement

Statistiques

Perception (0-20):	0	Pièges (0-20):	0	Dégâts (1-10):	0
Trésors (1-6):	0	RAZ :	600	Rencontre :	0%

La plupart des créatures que vous trouvez ici sont des animaux domestiques, ils sont localisés dans le pâturage **P**. Pas très farouches donc, mais cela vous donne quelques points d'expérience pour un début. Seule les créatures en dehors du village en direction du port sont hostiles.

Solution

Pas grand chose à faire. Parlez au vieil homme pour prendre les deux livres de compétences. Ramassez les quelques sorts qui traînent. Vous pouvez en profiter pour ramasser celui dans le magasin, après quoi vous pouvez vous diriger droit sur le port. Vous devrez tuer quelques Lobber Pod au passage. Sautez dans le bateau pour passer à la suite.

Description

Les Habitations & Constructions

1	Musée			
Description	Le point de départ de votre aventure se trouve dans ce musée.			
Habitant	<i>Vieil homme</i>			
Quêtes	Achevez votre entraînement			
Remarques	Fouillez sur les tables pour récupérer quelques parchemin de sorts. Les parchemins d'explication de l'interface peuvent être détruits.			
2	Centre d'entraînement			
Description	Vous pouvez vous faire la main avec l'interface ici. Usage de manettes, nager, sauter, escalader, etc.			
Remarques	Quelques parchemins à prendre.			
3	Taverne - The Dancing Bard			
Description	Taverne bien déserte.			
Habitant	<i>Thorkatla l'Indiscret</i>			
Information	Ouverture: 24h/24h	Prix: 25gp	Marchandage: 1.2	
4	Banque - Bank of Ravensford			
Description	Cette banque ressemble fortement à celle de Frosgard .			
Habitant	<i>Fiachna A'Lanth</i>			
Information	Ouverture: 24h/24h			
5	Super Marché - Krohn's Fire			
Description	Un super marché très bien fourni pour un trou pareil. Vous trouvez du balaise ici, seulement vous n'avez pas le fric pour. Dommage.			
Habitant	<i>Dearbhorgaill A'Washadi</i>			
Information	Ouverture: 24h/24h	Re-stock: 2 mois	Marchandage: 3.5	
Remarque	Il y a un parchemin de sort à prendre sur comptoir.			
6	Transport			
Description	C'est d'ici que vous quittez la région, définitivement. Seul destination possible: l'île aux Cendres .			