

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

L'histoire

I. Les Titres	1
A. Les connaissances de bases sur Might and Magic	1
B. Heroes of Might and Magic	1
C. Might and Magic JDR	4
II. L'histoire	10
A. Introduction	10
B. Prélude	10
C. Might and Magic I The Secret of the Inner Sanctum	10
D. Might and Magic II Gates to Another World	11
E. Might and Magic III Isles of Terra	11
F. Might and Magic IV Clouds of Xeen	11
G. Might and Magic V The Darkside of Xeen	11
H. Préalable	12
I. Heroes of Might and Magic I A Strategic Quest	12
J. Heroes of Might and Magic II The Succession Wars	12
K. Heroes of Might and Magic II The Price of Loyalty	12
L. Prélude	13
M. Heroes of Might and Magic III The Shadow of Death	13
N. Might and Magic VI The Mandate of Heaven	14
O. Heroes of Might and Magic III The Restoration of Erathia	14
P. Might and Magic VII For Blood and Honor	15
Q. Préalable	15
R. Heroes of Might and Magic III Armageddon's Blade	15
S. Might and Magic VIII Day of the Destroyer	16
T. Heroes of Might and Magic Chronicles	16
U. Might and Magic IX Writ of Fate	17
V. Heroes of Might and Magic IV	17
W. Heroes of Might and Magic IV The Gathering Storm	17
X. Heroes of Might and Magic IV Winds of War	18
Y. Prélude	18
Z. Heroes of Might and Magic V	19

I. Les Titres

A. Les connaissances de bases sur Might and Magic

Pour ceux qui ne connaîtraient pas les Might and Magic, je vais essayer de décrire brièvement les deux séries (**Heroes of Might and Magic** et **Might and Magic JDR**). La marque Might and Magic appartenait à **3DO** avant que ces derniers fassent faillite. **New World Computing** (une division de la compagnie **3DO**) avait bien essayé de récupérer Might and Magic mais finalement c'est **UbiSoft** qui a racheté les droits. Il y a bien d'autres produits découlant de la série Might and Magic, ici je citerais uniquement les **Might and Magic JDR** et les **Heroes of Might and Magic**.

B. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic (HoMM) est un jeu de stratégie au tour par tour se déroulant dans un monde **Heroïc-fantasy**, sans faire de grands discours, le tour par tour signifie que, comme aux échecs par exemple, un joueur peut effectuer des actions pendant qu'un autre attend son tour, puis c'est à l'adversaire de jouer, etc. HoMM contient également des phases de RPG (jeux de rôle), de la stratégie en temps réel et même de gestion. Voici une liste de tous les **Heroes of Might and Magic** existant depuis **1990**.

Nom : **King's Bounty**
Date de Sortie : **1990-1991**
Editeur : **Electronic Arts**
Développeur : **New World Computing**
Genre(s) : **RPG - Stratégie au tour par tour**
Machine(s) : **Megadrive (SEGA) - Commodore 64**

Spécificité(s)

- **Le tout premier Heroes of Might and Magic, également connu sous le nom d'Heroes of Might and Magic 0**
- **New World Computing n'appartenait pas encore à 3DO, ces derniers ont fait l'acquisition de NWC en 1996**

Nom : **Heroes of Might and Magic I A strategic Quest**
Date de Sortie : **février 1996 (Europe) - septembre 1995 (USA)**
Editeur : **3DO Company (The)**
Développeur : **New World Computing**
Genre(s) : **Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : PC

Spécificité(s)

- Apparition de l'éditeur de cartes, les créatures "**upgradable**" (amélioration d'une même unité en changeant son style graphique et ses caractéristiques). Beaucoup de modifications diverses comparé à **King's Bounty**
- Un **Heroes of Might and Magic I** est sorti sur GameBoy Color (**15 mai 2000**) et Playstation II sous le nom **Quest For The DragonBone Staff** (**1er juin 2001**)

Nom : **Heroes of Might and Magic II The Succesion Wars**

Date de Sortie : **15 novembre 1996**

Editeur : **3DO Company (The)**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : PC

Spécificité(s)

- Concurrent, à l'époque de **Warlords II** et **Lords of the Realms II**
- Une expansion du jeu est sortie le **30 avril 1997** sous le nom **The Price of Loyalty**. Pour information, le développeur n'est pas **New World Computing** mais **Cyberlore Studios**
- Une des meilleures bande son de la série
- Un **Heroes of Might and Magic II** est sorti sur GameBoy Color (**25 décembre 2000**)

Nom : **Heroes of Might and Magic III The Restoration of Erathia**

Date de Sortie : **18 juin 1999**

Editeur : **3DO Company (The)**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : PC

Spécificité(s)

- Incontestablement le meilleur opus de la série **Heroes of Might and Magic**
- Apparition du multijoueur, possibilité de jouer à 8 simultanément
- L'expansion **Armageddon's Blade** est sorti le **16 mars 2000**, de nouveaux héros font leur apparition, ainsi que 12 créatures et un nouveau château : **Le Conflux**
- **The Shadow of Death** n'est pas une expansion à proprement dit (il n'est

pas nécessaire d'avoir le jeu original pour jouer à SoD). Cette version apporte de nouvelles campagnes, de nouveaux héros et quelques corrections du jeu original

- **Un Heroes of Might and Magic III The Restoration of Erathia** est également sorti sur DreamCast en **mars 2001**

Nom : **Heroes of Might and Magic IV**

Date de Sortie : **26 avril 2002**

Editeur : **3DO Company (The)**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- **Beaucoup de changements comparé au troisième opus dont trois importants, le jeu passe en 3D isométrique, les héros participent au combat au même titre qu'une unité et les créatures n'ont plus besoin de héros pour se déplacer sur la carte aventure**
- **Le jeu possède deux expansions : The Gathering Storm (8 novembre 2002) et Winds of War (21 mars 2003). Ces deux titres n'apportent pas grand chose au jeu original mais poursuit l'histoire grâce à des campagnes assez bien réalisées**

Nom : **Heroes of Might and Magic V**

Date de Sortie : **18 mai 2006**

Editeur : **UbiSoft**

Développeur : **Nival Interactive**

Genre(s) : **Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- **3DO et NWC n'étant plus, c'est à Nival Interactive et UbiSoft de continuer la série**
- **Le jeu passe en 3D totale, 6 factions disponibles, 200 compétences, 170 capacités, 40 sortilèges et plus de 80 créatures.**
- **Heroes of Might and Magic V ressemble beaucoup à Heroes of Might and Magic III en apportant un petit nombre d'innovations qu'avait fait le succès d'Heroes of Might and Magic IV**
- **Un mode multijoueur amélioré notamment avec le mode fantôme qui permet à un joueur d'effectuer certaines actions pendant le tour de son adversaire.**

- Le jeu possède un site officiel ([Heroes of Might and Magic V](#))
- La série en générale possède un site officiel ([Might and Magic Game](#))

C. Might and Magic JDR

Might and Magic JDR (jeux de rôle) est un jeu d'aventure dans un monde immense basé sur l'univers **Might and Magic**. Votre but est de remplir une quête principale en faisant évoluer vos personnages afin d'améliorer leurs caractéristiques. Dans ce jeu de rôle vous ne voyez pas vos personnages, c'est une vue à la première personne. Vous pouvez voir leur tête sur l'interface du jeu et dans l'inventaire où vous pouvez les équiper de la tête au pieds. Une grande quantité d'équipements sont disponibles en tuant des monstres, en réalisant des quêtes, en ouvrant des coffres ou plus simplement en les achetant. Les sorts sont également de la partie, ils sont classés dans diverses écoles de magie (Terre, Feu, Lumière, etc...). **Might and Magic JDR** est une grande série connue par une multitude de personne dans le monde. Voici une liste de tous les volets de la série existant depuis **1986**.

Nom : **Might and Magic I Secret of the Inner Sanctum**

Date de Sortie : **1986 - 1987**

Editeur : **Activision**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG - Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **Commodore 64 - PC (DOS) - Apple II**

Spécificité(s)

- A sa sortie **Might and Magic I** est un sérieux concurrent de **Wizardry** et **Bard's Tale**. A l'époque ce jeu est un must du JDR
- Les quêtes, nombreuses, enrichissent considérablement le premier volet de cette série
- Le jeu est édité par **Activision** puisque **New World Computing** n'appartenait pas encore à **3DO**
- Un **Might and Magic I** est également sorti sur **NES (Famicom)**, à la même époque

Nom : **Might and Magic II Gates to Another World**

Date de Sortie : **1988**

Editeur : **New World Computing**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG - Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **Commodore 64 - PC (DOS) - Apple II**

Spécificité(s)

- **Gates to Another World** utilise le même moteur graphique que son prédécesseur
- Les graphismes ont toutefois été retravaillés, il est désormais possible de voir le ciel et les nuages, les animations vivifient les environnements et les créatures
- Un **Might and Magic II** est également sorti sur **SuperNes**, **Megadrive** et **Amiga** à la même date

Nom : **Might and Magic III Isles of Terra**

Date de Sortie : **1991**

Editeur : **New World Computing**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG - Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **PC (DOS)**

Spécificité(s)

- Les graphismes commencent à dater, comparé aux jeux sortis à la même époque, cependant le scénario reste toujours aussi convaincant, l'intérêt pour la série est d'une importance de plus en plus grande
- Pour la première fois il est possible de voir le portrait des personnages dans l'interface, d'entrer dans les maisons et discuter directement avec les gens
- Les héros que contrôle le joueur sont au nombre de six
- Un **Might and Magic 3** est également disponible sur **SuperNes** et **Megadrive**

Nom : **Might and Magic IV Clouds of Xeen**

Date de Sortie : **1992**

Editeur : **New World Computing**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG - Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **PC (DOS)**

Spécificité(s)

- Ce **Might and Magic** quatrième du nom fait connaître la série de **New World Computing** à un grand nombre de personnes dans le monde
- L'histoire se déroule sur un nouveau monde, celui de **Xeen**. Le scénario, toujours très travaillé, fait de ce quatrième volet un must du RPG malgré un moteur graphique inchangé

- Les graphismes évoluent, si bien que les décors ont été affinés et les monstres mieux modélisés
- **Might and Magic 4 Swords of Xeen** n'est pas une expansion mais un mini jeu basé sur l'univers Might and Magic

Nom : **Might and Magic V Darkside of Xeen**

Date de Sortie : **1993**

Editeur : **New World Computing**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG - Stratégie au tour par tour**

Machine(s) : **PC (DOS)**

Spécificité(s)

- A sa sortie **Might and Magic 5** est le best-seller du RPG
- Une histoire toujours aussi passionnante et des quêtes nombreuses enrichissent cette aventure féérique
- **Might and Magic World of Xeen** est un jeu qui s'installe automatiquement si le 4ème et le 5ème volets de la série sont installés. L'aventure serait même plus passionnante que le jeu original

Nom : **Might and Magic VI The Mandate Of Heaven**

Date de Sortie : **1998**

Editeur : **3DO Company (The)**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- Ce titre marque la renaissance de la série, le moteur graphique à changé, les graphismes passe en "semi 3D". **Might and Magic** est désormais un **RPG-Action**, les combats sont en temps réels, le tour par tour devient optionnel. Les compétences et les attributs ont été revus, il est désormais possible, par exemple, d'identifier des objets ou de les réparer. L'inventaire fait son apparition avec, à droite, l'image de son personnage nous montrant l'équipement et les armes attribués au héros.
- **Might and Magic 6** propose deux fins possible et une cinquantaine de quêtes secondaire. La quête principale est longue et regorge de rebondissements
- Les améliorations sont nombreuses, ce qui fait de ce titre le

meilleur volet de la série [Might and Magic JDR](#)

- **Xeen** a été détruit, de ce fait [Might and Magic JDR](#) rejoint la série des [Heroes of Might and Magic](#) dans le monde d'[Enroth](#)

Nom : [Might and Magic VII For Blood and Honor](#)

Date de Sortie : 1998

Editeur : 3DO Company (The), UbiSoft

Développeur : New World Computing

Genre(s) : **RPG**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- [Might and Magic 7](#) conserve le moteur graphique de son prédécesseur. Les graphismes sont plus fins et mieux stylisés. Les textures ont été revues, améliorant grandement le réalisme du titre
- La grande maîtrise fait son apparitions, une foule de nouvelles créatures viennent égayer l'univers de [Might and Magic](#), 16 nouvelles régions entièrement visitables. De nouvelles classes de héros, de nouveaux caractères, des nouvelles armures, armes, magies, potions, objets, etc...
- [Might and Magic 7](#) reste le volet de la série que je préfère, malgré plusieurs bugs, une intelligence artificielle inchangée et un moteur graphique qui prend un sacré coup de vieux, comparé aux titres sortis à la même époque
- Cependant les fan's de la série ne sont pas ravis par ce titre. Ils souhaitaient une vraie avancée, ce qui n'a pas été le cas, selon eux. C'est sans doute à ce moment là que [Might and Magic JDR](#) a connu ses premiers soucis...

Nom : [Might and Magic VIII Day of the Destroyer](#)

Date de Sortie : 1999

Editeur : 3DO Company (The)

Développeur : New World Computing

Genre(s) : **RPG**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- Les graphismes évoluent malgré un moteur graphique, toujours, inchangé
- Vous commencez l'aventure avec un héros, vous avez toutefois la

possibilité de recruter jusqu'à 5 autres aventuriers dans les auberges prévus à cet effet

- A nouveau **Might and Magic 8** déçoit les fan's, les journalistes spécialisés en jeux vidéos osent même s'avancer en disant : *"on sent l'épuisement de la série"*
- De nouveaux équipements apparaissent, accompagnés de nouvelles potions, armures, armes, etc... De nouvelles créatures vont tout faire pour vous mener la vie dure. Des capacités originals sont également présentes
- **Might and Magic 8** se déroule sur le territoire de **Jadame**

Nom : **Might and Magic IX Writ of Fate**

Date de Sortie : **29 mars 2002**

Editeur : **3DO Company (The)**

Développeur : **New World Computing**

Genre(s) : **RPG**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- **Might and Magic 9** passe en 3D totale en changeant son moteur graphique
- A nouveau une grande richesse de nouveaux objets, armes, armures, potions, etc... sont au rendez-vous, mais la description de ces derniers ne sont pas à la hauteur des précédents opus
- On peut désormais entrer, à proprement dit, dans les maisons, visiter les étages, les chambres, etc...
- L'aventure se déroule dans le monde d'**Axeoth**
- Le jeu est buggé, il est trop linéaire. Les dialogues, bien qu'étant amélioré, ne ressemblent plus en rien à ce qui était propre à la série des **Might and Magic**
- **Might and Magic 9** possède de bonnes idées, malheureusement elles sont mal exploitées, le scénario, ce qui avait fait la réputation de cette série, est inexistant. En début de partie, obtenir une quantité raisonnable d'or est très difficile. Dû au scénario inexistant, vous ne savez pas par quoi commencer, vous êtes complètement perdu...
- Sans démagogie on peut dire que **Might and Magic 9** est complètement raté à tout les points de vue. Les fan's sont certainement en partie responsable, à force d'en vouloir trop, on risque bien de tout perdre. Ne valait-il pas mieux laisser la possibilité à **NWC** d'améliorer les graphismes petit à petit ? Au final, ni **3DO**, ni **NWC**, ni les fan's n'ont gagné quoi que ce soit, c'est bien dommage...

Nom : **Dark Messiah Of Might and Magic**

Date de Sortie : **Eté 2006**

Editeur : **UbiSoft**

Développeur : **Arkane (développeur d'Arx Fatalis)**

Genre(s) : **Action**

Machine(s) : **PC**

Spécificité(s)

- **Après la faillite de 3DO et, donc, de NWC, c'est UbiSoft qui a repris la marque Might and Magic, à eux de voir si Might and Magic JDR doit continuer son périple**
- **UbiSoft serait en train de travailler sur deux jeux exploitant la licence Might and Magic. Un est connu c'est Heroes of Might and Magic V. Quand à l'autre il y a beaucoup de chance que ce soit Might and Magic X. Affaire à suivre...**
- **Ubi Soft a révélé l'autre titre en développement exploitant la licence Might and Magic. Bien que n'étant pas appelé Might and Magic X. Le titre provisoire serait Dark Messiah Of Might and Magic et serait orienté Action. Est-ce que le jeu contiendra un peu de RPG ? Affaire à suivre...**
- **Le jeu possède un site officiel ([Dark Messiah of Might and Magic](#))**
- **La série en générale possède un site officiel ([Might and Magic game](#))**

II. L'histoire

A. Introduction

Tout d'abord il faut savoir que les Might and Magic se suivent, une histoire se crée, un univers se dessine. Les Might and Magic se déroule dans plusieurs mondes (**Xeen**, **Enroth**, **Axeoth** par exemple) mais également sur plusieurs continents (**Jadame** et **Erathia** par exemple). Ces continents étant composés de plusieurs régions (**Sorpigal la Nouvelle**, **Bracada** ou **MurmurWoods** par exemple) Cet univers mêle à merveille l'heroic fantasy et la technologie. Les 5 premiers épisodes furent ultra- technologique (entre autres **Might and Magic 4** et **5**). Dès l'apparition du sixième volet, la série s'est apaisée. Les univers sont, pour la plupart, des "mondes-tests" établis par les **Anciens** qui observent leurs évolutions. Cet univers prend en compte, aussi bien les **Heroes of Might and Magic** que les **Might and Magic JDR**, mais également les **Heroes Chronicles** ou les **Legend's of Might and Magic**.

B. Prélude

Les Anciens ont parcouru l'univers et ont implanté des civilisations diverses sur plusieurs Planètes différentes. Leurs Ennemis héréditaires sont les **Kreegans** (Démons). Les Anciens et les Kreegans étaient en guerre permanente depuis des années lorsque **Might and Magic 1** débutait.

Afin de protéger leurs univers des Kreegans, les **Anciens** ont placé des gardiens dont leur but était d'empêcher aux Kreegans de pénétrer dans un univers. Les **Kreegans** avaient pour but de détruire les univers créés par les Anciens.

C. Might and Magic I The Secret of the Inner Sanctum

Un jour, le Gardien de l'univers de **Terra**, **Sheltem**, a perdu la raison et a subitement changé de camp en décidant de tout détruire. Les Anciens étaient inquiets et décidèrent de créer **Corak** (surnommé Corak le Mystérieux), un guerrier capable de vaincre le Gardien Sheltem sur Terra. Cet univers était le plus important aux yeux des **Anciens** car c'était le berceau de leur technologie. Corak captura Sheltem mais lors de leur retour, Sheltem s'échappa et atterrit sur **Varn** (**V**ehicular **A**stropod **R**esearch **N**acelle), il vainquit le roi **Alamar** et lui prit sa place. Alamar (nouvelle identité de Sheltem) engagea une équipe d'aventuriers et c'est à ce moment précis que débute **Might and Magic 1**. Les aventuriers sont chargés de découvrir les Secrets du Sanctuaire Intérieurs (d'où le titre du jeu : **Might and Magic 1 The Secret of the Inner Sanctum**). Alamar/Sheltem a besoin de connaître ce secret pour reprendre des forces. Malheureusement, lorsque les aventuriers découvrirent qu'Alamar est en fait Sheltem, ce dernier s'enfuit.

D. Might and Magic II Gates to Another World

Might and Magic 2 débute avec un nouveau groupe d'aventuriers qui, avec l'aide de Corak, parviennent à suivre Sheltem sur **Cron** (**C**entral **R**esearch **O**bservational **N**acelle). Les aventuriers doivent empêcher Sheltem de détruire ce monde. Mais, encore une fois, au moment du combat final contre Sheltem, il parvient à nouveau à s'enfuir. **Might and Magic 2 Gates to Another World**, en français : **Porte/Portail vers un Autre Monde**, ce nouveau monde étant le monde de Cron.

E. Might and Magic III Isles of Terra

L'histoire se déroule sur Terra (**Might and Magic 3 Isles of Terra**, en français : les **Iles de Terra**). Plusieurs îles composent Terra, celle du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre. **Sheltem** est revenu sur Terra pour utiliser la technologie des Anciens contre **Corak** mais surtout contre les Anciens eux-mêmes. Les 4 aventuriers de **Might and Magic 2** et ceux de **Might and Magic 1** s'unissent mais ne parviennent pas à vaincre Sheltem qui tente encore une fois de s'enfuir. Corak décide de se lancer à sa poursuite dans un vaisseau. Les autres aventuriers décident d'embarquer dans un troisième vaisseau, qui va sauver leurs vies, et se mettent à la poursuite de Sheltem. Ce dernier se réfugie sur **Xeen** (**X**ylonite **E**xperimental **E**nvironment **N**acelle). **Corak** manque son atterrissage et meurt (?) en s'écrasant sur Xeen. Désormais, vous pensez que les aventuriers vont arriver sur Xeen et poursuivre **Sheltem** ? Eh bien non, ils n'arriveront jamais sur Xeen, on ne sait pas ce qu'il est advenu d'eux, seront-ils morts ? Partis sur une autre planète ? Revenus sur Terra ? Ça reste un mystère...

F. Might and Magic IV Clouds of Xeen

De nouveaux aventuriers entrent dans l'histoire, cette fois-ci il s'agit de vaincre un mort-vivant qui prétend être **Lord Xeen**, le maître du monde de **Xeen**. Il cherche à détruire l'équilibre souterrain et céleste qui règne à Xeen. Lors du Combat final contre Xeen, au moment où il meurt, **Sheltem** apparaît en vision et leur dit : *"Vous avez tué mon lieutenant mais le côté obscur de Xeen sera toujours à moi"*.

G. Might and Magic V The Darkside of Xeen

Ayant repris l'apparence d'**Alamar**, **Sheltem** reprend son projet d'aligner toutes les planètes et soleils afin de créer un cataclysme cosmique. Le **Dragon Pharaoh** invoque les aventuriers dans l'univers obscur de Xeen et leur donne pour quête de retrouver le vaisseau de **Corak**. Les aventuriers découvrent les restes du vaisseau de Corak et récupèrent une boîte qui contient l'esprit de Corak. Les aventuriers ont pour mission d'amener l'esprit de Corak dans le temple d'**Alagar**, où se trouve Sheltem. Corak ressuscite et engage le combat contre Sheltem. Lors de la confrontation, Sheltem prend le dessus, mais dans un dernier espoir Corak prend

une décision difficile mais irrévocable, il décide de s'autodétruire, par ce fait il tue Sheltem mais il élimine, également, tout l'univers de **Xeen**.

H. Préambule

Le Monde de **Xeen** a été détruit par **Corak**. De plus, il s'est écoulé 4 ans entre **Might and Magic 5** et **Might and Magic 6**, l'histoire va donc se poursuivre avec la série des **Heroes of Might and Magic**. Might and Magic JDR rejoindra les Heroes of Might and Magic, plus tard dans l'histoire.

I. Heroes' of Might and Magic I A Strategic Quest

Tout commence sur une nouvelle planète, **Enroth**. Quatre seigneurs se battent pour la domination de ces terres. Ces seigneurs sont **Lord Ironfist** de l'ordre des Chevaliers, **Lord Slayer** le chef des Barbares, la **Reine Lamanda** de l'ordre des Sorcières et **Lord Alamar** (le vrai Alamar. Sheltem a été tué par, et avec, Corak) de l'ordre des Mages. Ironfist, selon le déroulement de l'histoire, trouve de l'aide près des Sorcières qui l'aideront à vaincre les Mages et les Barbares. Les Chevaliers gagnent grâce à leur force et à la magie des Sorcières, ils se proclament alors les nouveaux maîtres du royaume avec, à leur tête, le **Roi Ironfist**.

J. Heroes' of Might and Magic II The Succession Wars

Trois ans plus tard, le **Roi Morglin Ironfist** meurt et ses 2 enfants doivent se battre pour le trône. Il y avait **Roland Ironfist**, bienveillant et honorable tandis qu'**Archibald Ironfist** était tout le contraire de son frère, cruel, maléfisant et avide de pouvoir. La tradition exigeait que l'héritier du trône soit choisi par le sire royal. Mais celui-ci périt dans un terrible naufrage, ses successeurs n'eurent pas plus de chance, **Frédéric** se jeta du haut de sa tour, **Robert** fut la proie d'un Dragon et **Johan** absorba de la nourriture empoisonnée. Roland semblait pourtant être le parfait successeur de son père mais Archibald va mener un coup d'état contre son frère et gagner la confiance des gens. Il va accuser Roland d'avoir assassiné tous les sires royaux. Craignant pour sa vie et évitant de justesse les geôles du château royal, Roland, s'enfuit dans son château à l'ouest du royaume. Son frère s'étant échappé, **Archibald** n'eût aucune difficulté à influencer le nouveau sire royal, il fut proclamé roi et un règne de terreur débuta, en Enroth.. Malgré tout, **Roland** prépare son retour, trois ans plus tard, lors de la bataille finale contre son frère maléfique, Roland le blesse mortellement mais décide de lui laisser la vie, il le transforme en statue de pierre et le place dans le château Ironfist en le laissant pourrir dans une bibliothèque.

K. Heroes' of Might and Magic II The Price of Loyalty

Il s'agit de mettre fin au **Vicomte Kraeger** qui projette de s'emparer du trône grâce aux Nécromanciens et à de puissants artefacts combinés (l'Épée, le Plastron et le Casque d'Anduran). Heureusement vous arrivez à empêcher une nouvelle catastrophe de se produire. Je n'ai pas d'indications sur la date et sur le lieu de ses incidents, toutefois voici l'histoire des 3 autres campagnes. Vous devez aider un Chevalier à retourner dans son pays (l'histoire se poursuit dans **Heroes of Might and Magic 3 Armageddon's Blade**). L'autre campagne est d'assister à la naissance d'un archipel magique et de son puit de sorcellerie. La dernière campagne est de suivre la destinée d'un clan de Barbares jusqu'à leur indépendance (l'histoire se poursuit dans **Heroes of Might and Magic 4**).

I. Prélude

Les **Heroes of Might and Magic 3 (Restoration of Erathia, Armageddon's Blade et The Shadow of Death)** ne se déroulent pas dans un ordre chronologique précis. Voilà l'histoire qui se déroule entre Heroes 2 et Heroes 3 The Shadow of Death.

Durant plusieurs années, **Roland** vécut heureux en tant que Roi d'**Enroth**. Un jour, il reçut une lettre de **Nicolas Gryphonheart**, le Roi d'Erathia, un pays du continent d'**Antagrith**. Il voudrait former une alliance en offrant la main de sa fille, **Catherine**, à Roland. D'abord réticent, le Roi Roland finit par capituler devant la beauté de Catherine. Grâce à ce mariage, les habitants d'Enroth découvrent l'existence d'**Antagrith** et beaucoup s'y rendent dans l'espoir de vivre des jours meilleurs sur ce nouveau continent. De nombreux héros vont, également, faire ce voyage...

II. Heroes of Might and Magic III The Shadow of Death

L'un de ces héros fut le fameux **Sandro**, qui n'est plus un Mage (cf. **Heroes of Might and Magic I**) mais un **Nécromancien**. Il n'a qu'une seule idée en tête : gouverner **Antagrith**. Il utilisa de nombreux subterfuges pour parvenir à ses fins. Déguisé en humain, il trompa **Gem** en faisant passer **Ethric** (le maître de Sandro) pour un académicien, il prétend avoir besoin d'une amulette "anti-nécromantique" pour son maître, Sandro ne peut pas aller chercher cette amulette car il fait croire à Gem qu'il est inexpérimenté. Sandro obtint d'elle qu'elle lui ramène certains artefacts nécessaires à la création d'une puissante cape. Grâce à cette cape, **Ethric** pourrait éliminer tous les Nécromanciens. Au moment où **Sandro** obtint les artefacts, il blessa Gem et s'enfuit. Un autre de ses artifices consista à tromper **Crag Hack** de la même façon qu'avec Gem, il se déguisa en humain et souhaita que Crag reconstitue une armure maudite. Pendant ce temps, **Gelu** a été chargé de créer un élixir de vie pour le **Général Faldoral d'Avlee**. En ce qui concerne **Yog**, il doit éparpiller les morceaux de l'**Alliance Angélique** dans le royaume de **Krewlod**. Pendant ce temps, Sandro tua son maître Ethric et se fit un grand allié nommé **Finneas Vilmar**. Après plusieurs batailles, Sandro fit de Finneas le **Roi de Deyja**. Avec l'aide de Finneas, il prépara ses plans d'invasion sur Antagrith. Au moment de donner l'élixir à Faldoral, **Gelu** se rendit compte que Faldoral n'était qu'un vampire au service de Sandro. Dès que Gelu apprit cette imposture, il tua Faldoral. Quand **Gem** arriva à Avlee, elle découvrit que **Lord Fayette** avait été vampirisé par Sandro. **Crag Hack** et **Yog** sont attaqués par des Nécromanciens au service de Sandro. Après de longues

heures de combats, les deux héros, épuisés, se rendirent dans une taverne au milieu de la forêt. Comble du hasard, ils découvrirent Gelu et Gem. Les 4 héros, désormais réunis, décidèrent de stopper Sandro par tous les moyens. Nos 4 valeureux guerriers partent donc reconstituer l'Alliance Angélique qu'avait caché Yog. Grâce à cet artefact, ils parvinrent à détruire les artefacts que possédait Sandro mais ce dernier parvint à s'enfuir. **Sandro**, furieux, décida de convaincre **Lord Haart** d'empoisonner **Lord Gryphonheart** (le père de Catherine Ironfist), Sandro réussit et le Roi d'Erathia mourut. Lorsque cet incident se déroula, les contrées d'**Eofol** et **Nighon** se rallièrent aux Nécromanciens.

Sandro décida de construire un tunnel souterrain afin de permettre aux **Kreegans** d'entrer dans cet univers sans avoir à affronter le **Gardien des Anciens**. Mais **Finneas** piégea Sandro et l'emprisonna. Les troupes de Nighon envahirent Erathia par le sud, Eofol par l'est et Deyja par le nord.

12. Might and Magic VI The Mandate of Heaven

Retour des **Might and Magic JDR** dans l'histoire. A **Enroth**, Catherine apprend la mort de son père et retourne à **Erathia** pour assister à ses funérailles et succéder son père. **Roland** a disparu, mystérieusement, enlevé par les **Kreegans**. Un groupe, d'aventuriers, se forme et découvre qu'un culte est en train de naître (**Baa**). Le **Temple de Baa** semble lié aux récentes inondations, tremblement de terre et créatures maléfiques venus du ciel. La fin du Monde semble proche. Et comme si ceci ne suffisait pas, les **Ironfist** aurait perdu le **Mandat Céleste** (un traité qui leur donne le droit de régner). **L'Oracle** d'Enroth apprend aux jeunes aventuriers qu'il leur faut libérer **Archibald** s'ils veulent éliminer les Kreegans d'Enroth. En faisant cela, Archibald devra les aider en leur fournissant un sort qui leur permettra de ne pas détruire le monde d'Enroth et de piéger les énergies dans une sorte de grosse sphère au-dessus de la **Fourmilière**. Les 4 Héros devront également découvrir ce qui est advenu de Roland. Les aventuriers parviennent à vaincre la Reine des **Kreegans** et sont immédiatement félicités par les Ironfist. Les Kreegans ont été éliminés d'Enroth et Archibald est libre.

13. Heroes of Might and Magic III The Restoration of Erathia

La guerre en **Erathia** est totale, les **Kreegans** venant d'**Eofol** capture **Steadwick** (la capitale d'**Erathia**). Profitant de ce chaos, les royaumes de **Tatalia** (Brutes, Trolls) et **Krewlod** (Barbares) s'emparent de territoires à l'ouest d'Erathia. Cependant dès leur rencontre, ils se déclarent la guerre. **Catherine** débarque dans un véritable cauchemar. Grâce à l'aide des Griffons et des Anges elle réussit à libérer Steadwick. Ensuite, elle obtint l'aide du Royaume d'**Avlee** (Elfes), Catherine libère son mari **Roland** et enfin avec l'aide de **Bracada** (Mages), elle repousse l'armée de Tatalia et celle de Krewlod fatigué par leur guerre mutuelle. Pendant ce temps là, à **Deyja**, les Nécromanciens libèrent **Sandro** et corrompent l'esprit de Gryphonheart (le père de Catherine). Sandro tue **Finneas** de ses propres mains et Deyja à un nouveau roi qui n'est autre que **Lord Gryphonheart** le mort-vivant. Gryphonheart devenait trop puissant et Deyja dû se résoudre à demander de l'aide à Erathia ou plus précisément à Catherine Ironfist. Elle refusa catégoriquement mais lorsque Sandro proposa de dire qui avait tué son père en échange de son aide, elle lança toutes ses troupes contre son père. Au moment d'assaillir le château de son père, Sandro dit à Catherine que **Lord Haart** avait assassiné son

père. Elle entra alors dans le château avec Roland et poussa Lord Haart vers son père. Gryphonheart tua Lord Haart et se laissa tuer par sa fille, son esprit peut, désormais, reposer en paix.

P. Might and Magic VII For Blood and Honor

Vous souvenez-vous des 8 aventuriers de **Might and Magic 3** qui n'ont jamais atterri sur **Xeen** ? On les pensait oublié, perdu à jamais et même mort... Eh bien il n'en est rien. En fait, ils ont atterri sur **Antagrith**. Quatre d'entre eux vont se rendre à **Bracada**, où ils espèrent trouver un moyen de réparer un portail qui les ramèneraient vers les Anciens. Les quatre autres aventuriers voyagent vers **Deyja**, où ils travaillent avec **Archibald** afin de construire une machine infernale leur permettant de dominer le monde. Pour la suite de l'histoire, nous allons dire que le Bien l'a remporté. **Archibald** n'aura pas réussi à exaucer son rêve et est contraint de fuir.

Q. Préambule

Entre **Might and Magic 7** et **Heroes of Might and Magic 3 Armageddon's Blade**, l'histoire continue mais une petite précision s'impose. Suite aux événements qui se sont produits, les **Anciens** ont, évidemment, réagi et ils ont établi une règle. Les **Kreegans** n'ont désormais plus le droit de s'installer dans l'univers créé par les Anciens pour une durée extrêmement longue. Malheureusement il y'a encore beaucoup de Kreegans en **Eofol** mais également à **Nighon**. Les Anciens ont décidé d'envoyer **Escaton** le guerrier planétaire d'**Erathia** afin de détruire cet univers. Avec l'aide des Anciens, Escaton emprisonne les Seigneurs de chaque plan Élémentaire (**Feu, Eau, Air et Terre**) d'où ils mourront après de longues souffrances. Il se rend ensuite à **Jadame** où il invoque le Cristal **Conflux** et permet aux forces Élémentaires de se déchaîner sur cet univers afin de le détruire.

R. Heroes' of Might and Magic III Armageddon's' Blade

Xenofex, le Roi d'Eofol, vaincu dans **Might and Magic 7**, est parvenu à laisser un message astral à son successeur nommé **Lucifer Kreegan**. Xenofex lui demande de reconstituer l'**Armageddon's Blade**, une arme puissante qui détruirait tout ce qui n'est pas un **Kreegan** sur tout la planète. Lucifer envoya Xenor chercher les morceaux de cette arme et il aurait pour objectif de les ramener à **Khazandar**, sa capitale. Ayant appris ceci, **Catherine** mena ses troupes au combat et envahit Eofol par le sud-ouest et **Gelu** qui commandait les troupes d'**Avlee** attaqua vers le nord. C'est alors que le général de Catherine, lui annonce l'apparition du **Phoenix** et de mystérieux Conflux d'Élémentaires. Catherine, **Roland** et Gelu furent étonné de voir autant de cités Conflux dans leur royaume, jamais autant d'Élémentaires n'avaient peuplé leur univers, Catherine se demandait s'ils étaient contre eux ou alors, au contraire, prêt à les aider contre les Kreegans. Parvenant à convaincre les Anciens, Roland obtint l'aide des Conflux et il piègea **Xenor** qui avait réussi à reconstituer la fameuse Lame de

l'Armageddon. Catherine mena son mari, Gelu et les troupes d'Elémentaires au combat et les Kreegans furent complètement éradiqués de cet univers. Roland et Catherine décidèrent de se retirer de la bataille pour rejoindre leur fils **Nicolai** et Gelu prit la Lame et se cacha dans les forêts d'Avlee.

Escaton voulut détruire le Cristal et libérer les Seigneurs Elémentaires mais les **Anciens** refusèrent catégoriquement. Les **Conflux** disparurent les uns après les autres mais les troupes Elémentaires convergèrent vers le Cristal, menaçant de détruire l'univers.

S. Might and Magic VIII Day of the Destroyer

Les **Kreegans** ont été éliminés et **Escaton** n'a pas été autorisé à poursuivre ses plans. Mais il reste un problème majeur. Les élémentaires continuent à converger vers le cristal. Les elfes noirs de **Jadame**, conscients du danger, font appel à un aventurier qui a pour mission de stopper ce cataclysme annoncé. Cet aventurier est en alliance avec les 3 factions d'elfes noirs de Jadame. Pendant ce temps, **Roland** et **Catherine Ironfist**, accompagné du puissant magicien **Xanthor** ont été bloqués au large des côtes de Jadame par des pirates sanguinaires. Au moment de la libération de la flotte royale par le jeune aventurier, Xanthor lui donne pour mission de parcourir les plans de chaque élémentaire afin de retrouver le cœur de chacun des quatre éléments. Possédant ces cœurs, **Xanthor** fabrique une clé qui permettra au jeune héros d'entrer dans le cristal d'**Escaton**. Après être sorti du cristal, le héros se retrouve dans le **Monde entre les Mondes** où il pourra libérer chaque élémentaire de leurs prisons. Chaque élémentaire va retourner le pouvoir du cristal contre Escaton. Ils détruisent le cristal, ferme le portail des plans d'élémentaires et élimine Escaton. **Roland** et **Catherine Ironfist** retournent à Enroth et participent à la reconstruction du royaume dévasté avec l'aide des élémentaires.

T. Heroes of Might and Magic Chronicles

On y suit l'histoire d'un héros nommé **Tarnum**, un Barbare dont les actes ont été condamnés par les **Anciens** qui l'obligent à se réincarner dans chacun des alignements afin de se faire pardonner du Mal qu'il a fait. Le point le plus important de ce volet de la série est l'histoire qui se déroule en second plan.

Lorsque Tarnum a été puni par les Anciens, **Kilgore** lui a succédé à la tête du royaume de **Krewlod**. Il déclare la guerre au monde entier, car il veut qu'il lui appartienne à lui seul. Lors de ses déplacements, il a trouvé la **Sword of Frost** (L'Épée du Gel) et s'apprête à attaquer **Avlee**. Devant la taille imposante des armées Barbares, les Elfes sont terrorisés, mais c'est à ce moment précis que **Gelu** revint armé de l'**Armageddon's Blade**, il remit de l'espoir dans le cœur des Elfes qui se lancèrent alors dans la bataille.

Un immense duel s'ensuivit et les 2 leaders (Kilgore armé de la Sword of Frost et Gelu armé de l'Armageddon's Blade) s'affrontèrent. Le choc de leurs 2 armes causa un immense cataclysme qui créa une gigantesque vague de flamme qui balaya tout l'univers. Plusieurs Magiciens ouvrirent des portails par lequel les survivants d'**Enroth**, **Antagrith** et **Jadame** purent fuir et se réfugier dans un nouvel univers (**Axeoth**). En Enroth ou du moins ce qu'il en reste, **Nicolai**, fils de Catherine et Roland Ironfist, courût vers un portail avec une couverture dans ses mains, rattrapé par la vague de feu, il s'effondra, tendant ses bras et lâchant son paquetage dans le portail. De l'autre côté du portail, une femme parvient à attraper le

paquetage. En Antagrigh, un ange attrapa une jeune fille perdue et terrifiée, il la déposa devant un portail qu'elle s'empressa de franchir.

Q. Might and Magic IX Writ of Fate

L'histoire se déroule sur **Axeoth**, plus précisément sur le continent de **Rysh** dans la région de **Chedian** et **Framon**. Des hordes Barbares dirigées par **Tamur Leng** et provenant de **Beldonian** sont prêt à envahir Chedian, la terre qui a vu naître 4 valeureux guerriers. Leur objectif sera d'unir les 6 clans qui règnent sur la région afin de résister aux hordes Barbares. Comme **Ravensford** est une ville trop paisible pour eux, ils décident de partir à l'aventure et d'unir ces clans. Comme ces frères d'armes ne connaissent pas toute l'histoire de ces clans et de ces fameux Barbares, ils décideront de poser des questions à toutes personnes pouvant leur donner quelques renseignements. Lorsqu' ils quittent Ravensford, les quatre valeureux guerriers doivent se rendre à **Mendossus**, malheureusement le bateau est pris dans une tempête et ils vont aller s'échouer sur les **Iles des Cendres** loin au sud de Chedian. Après une bonne journée de marche les héros vont rencontrer une vieille femme qui va leur apprendre comment s'y prendre pour quitter l'île. Avec l'aide d'un certain **Forad Darre**, ils vont comprendre que leur mission est en fait de réunir les six clans contre les forces de **Beldonian**. Forad Darre possède une petite barque mais l'île est infestée de squelettes. Comme rien ne les arrête, ils décident de neutraliser les squelettes et de ce fait pouvoir quitter l'île et se rendre à **Sturmford**. Une fois les 6 clans unis, l'aventure n'est pas finie, leur prochaine mission est d'aller dans le royaume céleste afin de régler les différents de ses habitants mystérieux. Ce qui est certain c'est qu'aucun **Kreegan** n'a pu mettre les pieds sur **Axeoth** car les **Anciens** les ont empêchés de franchir les portails.

V. Heroes of Might and Magic IV

Souvenez-vous, **Nicolai Ironfist** avait lancé un paquetage à travers un portail menant à **Axeoth**, lors de la destruction d'**Enroth**. Ce paquetage contenait un enfant prénommé **Lysander**. Cet enfant est en fait le successeur de la lignée **Gryphonheart**. Le jeune Lysander a grandi normalement et a fini par être nommé Chevalier. Agressé par des cauchemars et des visions d'un autre monde, il va se lancer à la recherche de son histoire et découvrir qui il est. Il apprend qu'un traître revendique son titre et va tout mettre en oeuvre pour le retrouver. La jeune fille qui avait été sauvée par l'ange à Enroth est **Emilia Nighthaven**, elle est devenue chef de l'ordre des mages, survivantes de **Bracada**.

W. Heroes of Might and Magic IV The Gathering Storm

Un **sorcier fou** a décidé de retourner les forces de la **Nature** contre les humains. Apprenant ceci, cinq héros décidèrent de stopper ce sorcier mais, pour ce faire, il leur fallait des **artefacts puissants**. Chacun décide alors de se lancer dans sa propre aventure et de retrouver ces artefacts. Ayant accompli leur mission respective, ils se retrouvent dans une

taverne afin de reprendre leur force. Puis ils prennent la route les menant dans la région occupée par le sorcier. La bataille sera terrible et difficile pour nos cinq aventuriers, mais, finalement, ils parviennent à éliminer le **sorcier maléfique**.

X. Heroes of Might and Magic IV Winds of War

On y suit le destin de cinq héros menant leur propre destinée. L'un d'entre eux est **Spazz Maticus** devenu roi quand son père est mort dans des circonstances suspectes. Bien que trop jeune pour régner, Spazz a de grandes ambitions. Il s'était souvent disputé avec son père qui semblait se contenter de son petit royaume. Maintenant qu'il est au pouvoir, le royaume va s'étendre. Il désire plus que tout régner sur le monde.

Mongo, le barbare, l'aîné des neveux du roi, a quitté ses terres du Nord et entamé une traversée maritime à la conquête du royaume de **Channon** pour revendiquer les terres sur lesquelles il régnera un jour. Son objectif ultime est **Rylos**, l'étonnante capitale. Le royaume de **Channon** détient le secret de l'immortalité, mais refuse de le divulguer à quiconque. **Mystério le Magnifique**, le plus grand de tous les mages et souverain du royaume de **Qassar**, décide de partir en quête et de tout mettre en oeuvre pour découvrir ce secret.

Erutan Revol est excédé par le manque de respect des humains envers la nature. La voie diplomatique ayant échoué, **Erutan**, en tant que gardien de son royaume forestier n'a d'autre choix que d'éradiquer les infidèles humains pour rendre leurs terres à la **Nature**.

"Tant de vivants, si peu de temps." Voilà la plainte du **Baron Von Tarkin**. Avec le temps, il s'est lassé de son petit royaume et son ambition est aujourd'hui de débarrasser le monde de toute créature vivante et de constituer ainsi une immense armée de morts-vivants. Son premier objectif est d'envahir les terres des vivants, au nord. Là, il éliminera les **magiciens de la Vie** qui constituent la plus grande menace pour son funeste dessein. Après avoir conquis la moindre parcelle de terrain menant à la capitale, chacun des conquérants apprend que **Rylos** est convoité par quatre autres chefs. Quel héros écrasera ses rivaux et prendra possession des cinq royaumes ?

Y. Prélude

Les prochaines séries de l'**Univers Might and Magic** seront développées/éditées par **Ubi Soft** et non plus par **3DO** et **New World Computing**. En effet, ces deux compagnies n'existent plus et **Ubi Soft** a racheté la licence **Might and Magic**. Comme on peut donc s'en douter, l'Histoire créée par **New World Computing** prend fin et un nouveau récit commence. Bien que certains personnages, comme **Nicolai**, puissent se vanter de continuer l'aventure, tout ce qui avait été créé auparavant n'existe plus. L'Histoire créée par **Ubi Soft** est toutefois bien cohérente est une récapitulation datée des événements s'étant déroulés avant **Heroes of Might and Magic V**, peut être retrouvée sur le site, [ici](#).

Z. Heroes of Might and Magic V

L'Empire Griffin se prépare à célébrer le mariage du jeune empereur **Nicolai** et de sa dulcinée, **Isabel**. Mais les festivités sont interrompues par l'arrivée de démons ! **Nicolai** prend les armes et mène son armée à la guerre, tout comme l'a fait son père vingt ans plus tôt.

Isabel, quant à elle, est mise en sécurité dans le **Palais Estival**.

Mais elle est incapable d'attendre passivement la fin du conflit alors qu'elle pourrait se rendre utile. La guerre semble prendre mauvaise tournure, alors elle demande à **Beatrice** et **Godric**, qui composent son escorte, de partir chercher de l'aide.

Godric part vers les **Villes Brillantes** pour demander l'aide des puissants mages qui y habitent. **Beatrice** décide de solliciter les armées elfiques d'**Trollan**. **Isabel** parcourt la campagne sur son cheval et tente de lever une milice.

Mais d'autres puissances sont ici à l'oeuvre. Des forces anciennes et obscures qui se préparent depuis des années...