World of Warcraft sagan er of stór þannig að best væra að brytja hana niður í hluta sem hægt era ð skilja, bara mikilvægustu hlutina úr hverjum einasta viðbættum leikjapakka frá Fyrsta WoW og upp að Legion

Fyrsti Wow leikurinn var með þeirra fyrstu leikja sem þarfnaðist meiri athygli og nákvæmni heldur en nokkur annarl eikur, sem gaf frá sér staðalímyndina að ef þú spilaðir WoW, þá gætirðu ekki átt félagslíf. Sagan er að þú ert söguhetja í Azeroth og þarft að vernda þessa veröld frá ófreskjum og öllum hætum, sama hvað það kostar . Sagan í þessum pakka var reyndar mjög dreifð þannig að það voru margar litlar sögur á mismunandi stöðum á meðan það var verið að byggja upp heildar sögulínuna í leiknum. Þessi leikur var með þeim fyrstu sem gaf frá sér margar upplifanir sem lifa enn og ekkert gefur frá sér meiri nostalgíu en þegar þú gengur á brúnni í inngangi Stormwind. Leikurinn var mjög óstaðfastur með sögu því að það var enginn einn fastur sögupunktur í þessu.

Wow – The Burning Crusade

Hér kom til sögunnar fyrsta leikjaviðbótin sem innihélt ítarlegri sögu. Hann innihélt nýja veröld til að skoða sig um, nýtt level cap og mun meira lore. Aðalmarkmiðið í þessum sögupakka felst í því að leggja undir sig nýjan heim sem hefur verið rifinn í sundur af heri sem kallast Herskarinn brennandi eða Burning Legion á ensku. Þessi nýja veröld kallast Útveröld eða Outland á ensku. Margir nýir óvinir koma upp á yfirborðið en það voru þrír þeirra sem spiluðu lykilhlutverk í þessum pakka og 2 eru enn stór hlutur af sögunni í dag. Þessir þrír voru Illidan Stormrage, Kael´thas Sunstrider og djöfullin Kil´jaeden. Þú sigrar þá alla en kemst so að því að það sem þú barðist við af herkskaranum brennandi var bara byrjunin…

Wow – The Wrath of The Lich King

The Wrath of The Lich King kynnti nýjan óvin á sviðið sem kallast The Lich King eða Arthas Menethil. Baksaga Arthas Menethil er einföld en samt flókin. Arthas Menethil er prins og Riddari hendinnar silfruðu. Arthas vildi bjarga þegnum sínum þannig að hana ferðist norður til Northrend til að leita að bölvaða sverðinu Frostmourne sem var byggt til að stela sálum þeirra sem það drepur. Arthas fann sverðið á endanum og hann sagðist borga hvað verð, sama hvað það kostaði til að geta borið sverðið. Arthas drap hermenn sína og vini á endanum áður en hann hvarf í Northrend. Arthas drap þá alla því að rödd var föst í hausnum á honum og sú rödd kallaðist the Lich King. Eftir marga mánuði í Northrend sneri Arthas aftur heim, búinn að gefa upp síðasta hlutan af sínu mannlega eðli til The Lich King, til Lordaeron og faðir hans fagnaði heimkomu sonar síns.

Það endaði ekki svo vel því að Arthas endaði á því að drepa föður sinn, Terenas, og stjórna sínu konungsveldi, Lordearon, áður en hann væri neyddur aftur til Northrend. Hlutverk þitt sem söguhetja leiksins er að ferðast til Northrend og brjóta niður ódauða(undead) herinn sem nefnist The Scourge. Veröldin er í hættu og það leggst á þig að stöðva Arthas áður en það er of seint.

Wow – Cataclysm

Í Wow cataclysm tekur sagan stórt stökk framávið þegar það tengist hærra afli eins og guðum af því tagi. Þitt hlutverk í þessari leikjaviðbót er að stöðva klikkaðan dreka að nafni Dauðavængur eða Deathwing á ensku áður en sturlunin sem lögð hefur verið á hann af gömlu guðunum tortýmir heiminum. Deathwing var upprunalega dreki áður en löngunin hans í kraft var nýtt af gömlu guðunum til að heltaka hann og tortýma öllu sem hann var og gömlu guðirnir skildu eftir huga drekans Neltharions, dreka jerðarinnar í molum og nýttu eyðilagða,hrottalega afbrigðið sem var líkami hans í óverk sín og eyðileggingu Azeroth. Það verður að stöðva hann áður en veröldin er bundin á enda og allir íbúar Azeroth verða hnepptir í þrældóm og dauðinn verður óafturkallanlegur.

Wow – Mists of Pandaria

Mists of pandaria var afar mikið flopp hjá Wow því að sagan í þessari leikjaviðbót tengdist öllum hinum sögunum á svo mikið sem engan hátt nema það að gamli guðinn Y´Shaarj eða hjartað í honum var það sem kom af stað allri eyðilegginguni í Pandaria. Y´Shaarj var sá versti og hataðasti af þeim öllum og þegar hann dó, þá leystist spilling í hjarta Y´Shaarj sem myndi spila með tilfinningar annara ef ekki væri haft hemil á þeim. Hjarta hans var læst í kistu ofan í gröf í Pandaria. Landið var spillt af hjarta Y´Shaarj og hver sem gefur undan tilfinningum sýnum mun spillast og vera heltekinn af þeim. Markmiðið sem söguhetja er að finna leið til að stöðva þessa eyðileggingu en það breytist með tímanum. Eftir að Stríðshöfðinginn Garrosh Hellscream gefur undan tilfinningum sínum, þá fer allt á háaloft því að Horde og Alliance þarf að sigra hann áður en eyðileggingin sem hann skapar verður óafturkallanleg og spilling breyðist út um allt.

Wow – Warlords of Draenor

Eftir Ósigur Garrosh í Pandaríu, þá flýr hann aftur í tímann til Draenor, Outland fyrir 30 árum,með hjálp frá vini sínum, Kairozdormu af bronsdrekunum, til að stoppa föður sinn frá því að tapa öllu með því að drekka djöflablóð og sannfæra hann til að hjálpa sér að ná hefnd á þér sem söguhetju og þeim sem hjálpuðu þér að sigra hann með því að myndi Járnherinn. Garrosh er á endanum sigraður og drepinn en þá er rís ný ógn upp og þá kemur orki að nafni Gul´dan á sviðið og hans plan er að allir gefi undan og þjóni herskaranum brennandi sem þrælar í eilífri þjáningu. Það sem söghetjan verður að gera er að stöðva djöflainnrásina sem Gul´dan hefur framkallað áður en allt verður glatað.

Wow – Legion

Eftir ósigur Gul´dans í Draenor er Gul´dan skipað af sínum illu meisturum að fara til brotnu eyjanna til að opna gátt fyrir herskarann brennandi til að ráðast á veröld Azeroth með stærri her heldur en nokkurn tímann áður. Á meðan Gul´dan skoðar sig um í kringum gröf hinna fornu, finnur hann fangelsi úr myrkum krystal sem inniheldur lík Illidan Stormrage, fyrrum meistara útlands, sem var drepinn í bardaga í sögu The Burning Crusade. Töframaðurinn Khadgar, sem leiddi Alliance og Horde gegn Gul´dan og járnhernum á Draenor, var vitni að endurkomu herskarans brennandi og flýgur til Stormwind til að vara Varian Wrynn, konung Stormwind fyrir yfirvofandi innrás herskarans brennandi. Söguhetjurnar, með hinum hötuðu djöflaveiðurum, verða að vernda þessa veröld með því að finna 4 hluti, byggða af títönum, sem eru sagðir bera með sér kraft til að stöðva innrás herskarans brennandi.