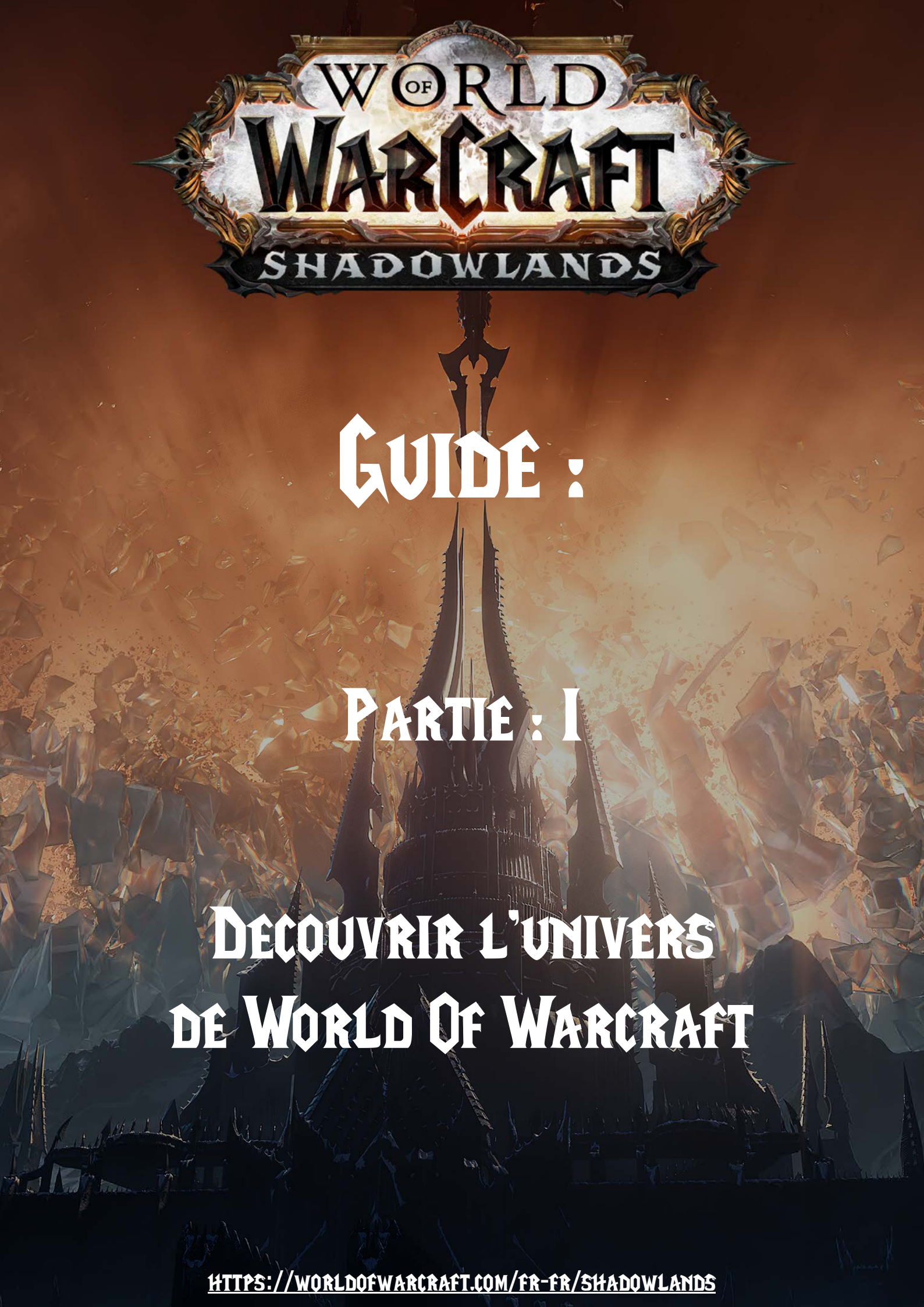



# Guide :

## Partie : I

# Decouvrir l'univers de World Of Warcraft

https://worldofwarcraft.com/fr-fr/shadowlands



Introduction ——— 3



World Of Warcraft ——— 4



Extensions ——— 5



Histoire ——— 6



Battle For Azeroth ——— 11



Shadowlands ——— 12


# Introduction

Bienvenue dans ce guide pour



Laissez-moi vous présenter l'univers de World Of Warcraft.

Le début du jeu prends place en l'an 25. 4 ans après les événements de Warcraft III Le Trône De Glace.

Entre combats contre la Légion, ennemi (presque) éternel de Warcraft, entre la Horde et l'Alliance, ou encore contre les terribles forces du Vide et leurs Dieux très Anciens. L'histoire du MMORPG est variée selon les extensions.

Aujourd'hui, Octobre 2020, la dernière extension en date est Battle For Azeroth, où le dernier dieu très Ancien a été terrassé.

Shadowlands Approche à grands pas, la frontière entre la vie et la mort n'est plus suite à la destruction du heaume du Roi Liche.

Embarquez pour une aventure incroyable dans le monde magique de World Of Warcraft !

https://worldofwarcraft.com/fr-fr/shadowlands

# World Of Warcraft

## MMORPG

Massive Multiplayer Online Role Play Game
*- Jeu de Rôle En Ligne Massivement Multijoueur*

World Of Warcraft est un jeu en ligne qui se joue avec des centaines de milliers de joueurs. Vous créez et incarnez un héros parmi les 23 races jouables et les 12 classes.



## La suite de Warcraft III

Warcraft I, II et III sont une série de trois jeux de stratégie en temps réel comportant plusieurs extensions, et racontant l'histoire du monde d'Azeroth. World Of Warcraft est la suite de Warcraft III : The Frozen Throne. Continuant l'histoire, vous n'incarnez plus les héros mais VOTRE héros.

## Intemporel

Depuis 2004, World Of Warcraft continue d'exister en se renouvelant de part ses extensions. Continuant d'écrire son histoire semblant interminable.

## Commencer en 2020

Tout le contenu du jeu est re faisable à l'infini et permet de gagner des récompenses encore utiles à l'heure actuelle. Vous pouvez choisir l'extension dans laquelle vous voulez progresser avant de rejoindre la dernière extension pour la suite de votre aventure.
L'histoire est très bien expliquée et facile à comprendre avec l'aide d'un ami.



# Extensions

## Parlons prix

World Of Warcraft adopte un système d'abonnement (Minimum 10.99€ /Mois) qui permet d'avoir un contenu infini et sans bugs.
Ainsi, sans abonnement, le jeu est accessible jusqu'au niveau 20 (sur 60). L'abonnement permet d'avoir accès à l'intégralité du jeu, excepté la toute dernière extension, ici Shadowlands.
Shadowlands s'annonce au prix minimum de 40€, très raisonnable par rapport au prix des extensions précédentes.




## Le système des extensions

Une extension sort environ tous les deux ans et demi.

Chaque extension fournit plusieurs heures de jeu.
Sachant que l'aventure se voit différemment en fonction de la faction, voir de la classe. Il est nécessaire de faire l'aventure sur différents personnages pour en connaitre l'intégralité.
Ajoutez à cela les nouveaux éléments (montures, apparences d'armes, d'armures...) À farm. On atteint donc rapidement la centaine d'heures de jeu par extensions.

Chaque extension propose également de nouvelles mécaniques (souvent temporaires) innovantes, qui renouvellent le gameplay. Par exemple : la Corruption ou le Cœur d'Azeroth lors de l'extension Battle for azeroth, ou les Covenants à Shadowlands.

Chaque extension amène une grande nouveauté comme une Classe ou une Race (voir plusieurs), à l'exception de Shadowlands qui a rendu accessible la classe du Chevalier de la mort à toutes les races.

Chaque extension apporte donc un lot conséquent de nouveautés au jeu et lui permettent de perdurer.

## Commencer World Of Warcraft

Pour commencer, demandez à un ami de se joindre à vous pour les 20 premiers niveaux et profitez de l'histoire.
Si cela vous plaît, prenez un abonnement et montez jusqu'au niveau 50. Vous pouvez aussi acheter Shadowlands Heroic Edition (54,99€, inclut une monture ainsi qu'une apparence d'armure) et propulser un personnage niveau 50.
Arrivé à ce point lancez-vous dans Shadowlands jusqu'au niveau 60.
À ce niveau, le jeu commencera vraiment, le contenu Haut Level est le cœur de l'extension, et sera enrichi par des mises à jours régulières.

# Histoire

/!\ Résumé très simplifié de l'histoire /!\

## L'an 0

Si l'on passe la création des mondes par les Titans :
Tout commence lorsque Medivh, influencé par l'esprit de Sargeras, ouvre la Grande Porte entre Azeroth et Draenor. Les différents clans Orcs, corrompus par la Légion et rassemblés sous la même bannière de la Horde, commencent alors l'invasion d'Azeroth.

## An 5 (Warcraft: Orcs and Humans)



Après cinq ans d'âpres conflits, la Horde conquiert finalement les nations d'Azeroth. L'exode des réfugiés arrive dans la nation nordique de Lordaeron.
Les chefs des sept nations humaines s'unifient contre la Horde. Elles sont alors réunies sous la bannière de l'Alliance de Lordaeron.

## An 6 (Warcraft II : Tides of Darkness)



Le chef de guerre de la Horde, lance sa puissante flotte afin d'envahir les rivages de Lordaeron. La Horde mène l'assaut jusqu'au cœur des terres de Lordaeron et arrive à détruire l'ancien royaume Haut Elfe de Quel'Thalas. L'Alliance est forcée de battre en retraite.
Plus tard, les armées de l'Alliance repoussent la Horde jusqu'à travers le Grand Portail qui est par la suite détruit. La Horde est défaite.
Le reste de l'armée d'invasion des Orcs qui n'a pu repasser la Porte des Ténèbres est faite prisonnière par les Humains d'Azeroth et placée dans des camps d'internement.

## An 8 (Warcraft II : Beyond the Dark Portal)

Les derniers clans de Draenor ouvrent une nouvelle porte reliant ce monde à celui d'Azeroth, avec pour but d'ouvrir de multiples portails.
L'Alliance, voyant le danger revenir, envoie ses armées à travers la Grande Porte.
Malheureusement, la puissance des portails commence à détruire les fondements mêmes du monde de Draenor. Les Héros de l'Alliance partis pour Draenor, sachant qu'ils ne pourront revenir vivants, détruisent les Portails afin qu'Azeroth ne subisse pas la déferlante d'énergie. Le monde de Draenor se déchire de partout.
En Azeroth, quelques Orcs réussissent à s'évader des camps d'internement. Ils se réorganisent en clans et vivent en exilés en Azeroth, se cachant des Humains



Histoire

## An 18 (Warcraft : le chef de la rébellion)



Thrall, monte une révolte dans les camps d'internement Orcs de l'Alliance et devient le nouveau chef de guerre. Devant la montée d'une nouvelle menace de la part de la Horde, les nations de l'Alliance commencent à se quereller.
La horde réintroduit la culture chamanique abandonnée et finit par perdre les dernières traces de sa corruption par la Légion Ardente.

## An 20 (Warcraft III : le règne du chaos)

Après avoir reçu la visite d'un prophète inconnu, la horde décide de se rendre de l'autre côté de la mer, sur le continent de Kalimdor.
Lors de leur voyage, ils font naufrage sur une île où ils s'allient avec les trolls.

Le prophète mystérieux rend aussi visite au Kirin Tor, le groupe des mages de Dalaran et au roi Terenas Menethil de Lordaeron. Ces humains ignorent ces prophéties car ils sont troublés par une nouvelle peste qui se développe sur leurs terres.

Le fils du Roi Terenas, Arthas Menethil, et d'autres personnages sont envoyés pour enquêter sur cette menace. Ils rapportent que la peste, appelée le Fléau, est provoquée par le Roi Liche Ner'zhul.



Arthas voyage jusqu'en Norfendre pour combattre les forces morts-vivants sur leur propre terre. Là-bas, il explore la région à la recherche d'une puissante épée. Il s'approche du but mais est corrompu par l'épée maudite Deuillegivre en la ramassant, et s'enfuit, guidé par la voix du Roi Liche Ner'zhul.

On retrouve Arthas, désormais mort-vivant et chevalier de la mort, à Lordaeron où il tue son père et revendique le pays pour Le Fléau. Kel'Thuzad, un serviteur du Roi Liche, invoque Archimonde et la Légion Ardente non loin de Dalaran. Archimonde rouvre le portail vers le monde des démons.

Les humains survivants, fuient en Kalimdor. Les Elfes de la nuit de Kalimdor réveillent les anciens druides pour combattre la Légion Ardente. Illidan, le chasseur de démons, est finalement libéré de son exil et défait une grande part des forces démoniaques. Cependant, il brûle le crâne de Gul'dan et devient démoniaque lui-même. Il est à nouveau banni de Kalimdor.

Les Orcs s'allient avec les anciennes tribus taurens et accomplissent la dernière partie de la prophétie : Joindre les forces de la Horde et de l'Alliance contre les armées Maléfique de la Légion Ardente lors de l'ultime bataille du mont Hyjal.

# Histoire

## An 21 (Warcraft III : Le Trône de Glace)

Illidan Hurlorage mène les forces Nagas pour récupérer l'Œil de Sargeras, un artefact démoniaque d'un pouvoir immense et l'utilise pour lancer une attaque contre le Trône de Glace lui-même, ou est enfermé le Roi Liche. Le Trône de Glace étant fracturé et le pouvoir du Roi Liche déclinant lentement, Arthas Menethil quitte Lordaeron pour le continent glacé de Norfendre afin de lui porter secours.

Une faction des morts-vivants parvient à se libérer du contrôle déclinant du Roi Liche, devenant ainsi les Réprouvés. Ces derniers, menés par Sylvanas Coursevent, montent le siège de la cité ruinée de Lordaeron. La ville tombe et est déclarée par Sylvanas capitale des Réprouvés.



Les Elfes de sang (survivants du royaume de Quel'Thalas) combattent pour le droit de vivre en Azeroth jusqu'à ce qu'ils rejoignent Illidan pour épancher leur soif de magie.

Kil'jaeden apparaît devant Illidan pour détruire le Trône de Glace. Illidan mène ses armées de Nagas et d'Elfes de Sang au Trône de Glace en Norfendre pour battre Arthas. Illidan combat Arthas pour le Trône et est battu en combat singulier par le chevalier de la mort. Arthas rejoint la chambre du Trône pour se retrouver face à face avec le Roi Liche. Il éclate le Trône de Glace et revêt l'armure de Ner'zhul, fusionnant ainsi avec le Roi Liche.

## An 25 (World of Warcraft)

Le pacte entre l'Alliance et la Horde, après la victoire du mont Hyjal se fait tous les jours plus fragile, et les factions se préparent à la guerre.
Dans le même temps, C'Thun se réveille à nouveau, c'est alors qu'un groupe de mortels réussit à faire une brèche dans sa chambre et à le tuer contre toute attente.

## An 27 (World of Warcraft: The Burning Crusade)

Après s'être combattus durant deux ans, la Horde et l'Alliance voient une énorme étoile tombant du ciel exploser sur la côte nord-ouest de Kalimdor. L'alliance découvre que c'est le vaisseau des Draeneï. Ces derniers, menés par le Prophète Velen, rejoignent l'Alliance.
Les Elfes de Sang de Quel'Thalas, n'ayant nulle part où aller à la suite de la fuite de Kael'thas Haut-soleil en Outreterre, se placent alors dans l'orbite de la Horde avec l'appui de Dame Sylvanas Coursevent
Enfin, la Porte des Ténèbres est rouverte, ouvrant la voie à la Légion Ardente.



Histoire

## An 29 (World of Warcraft: Wrath of the Lich King)

Le dieu très ancien Yogg-Saron, corrompt ses geôliers à Ulduar en Norfendre. Il est ensuite tué, lui et ses gardiens par les forces d'Azeroth.
Les forces de l'Alliance et de la Horde décident d'attaquer le Roi Liche en Norfendre à la suite de son réveil depuis son trône de glace. Défaite du Roi Liche. Comme il doit toujours y avoir un Roi Liche : Bolvar Fordragon prendra sa place.

## An 31 (World of Warcraft: Cataclysm)

Un Cataclysme ravage la terre d'Azeroth : Aile-de-mort - le garde terre corrompu par N'Zoth, un Dieu très ancien - est de retour, et son réveil fracasse le monde. Les frontières entre les plans élémentaires s'effritent et les royaumes des puissants seigneurs élémentaires deviennent accessibles au monde.
Thrall cède le commandement de la Horde à Garrosh Hurlenfer. Ce dernier tue Cairne Sabot-de-Sang en duel et déclare ouvertement la guerre à l'Alliance. Baine, le fils de Cairne, devient le nouveau chef des Taurens.
Les Trolls Sombrelance et les Gnomes retrouvent leurs capitales. De plus, les Gobelins de Kezan, leur île ayant explosé suite au cataclysme, rejoignent la horde. Et les Worgen de Gilnéas, victimes d'une malédiction, sortent de derrière leurs murs pour rejoindre l'Alliance.

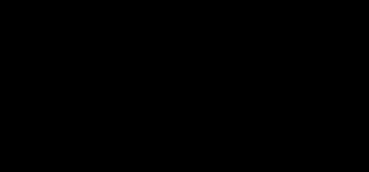
## An 33 (World of Warcraft: Mists of Pandaria)

Nimbé de brouillard depuis la Fracture du monde il y a plus de dix mille ans, le royaume de Pandarie a été épargné par la guerre au cours de sa longue Histoire. Ce nouveau continent se révèle à un monde brisé alors que l'Alliance et la Horde semblent s'approcher toujours davantage d'une guerre qui pourrait détruire tout Azeroth.
L'arrivée des deux factions en guerre en Pandarie va provoquer le réveil de nombreuses entités malfaisantes sur le continent, dont un dieu très ancien du nom d' Y'Shaarj.
Garrosh essayera de s'emparer de son pouvoir mais sera défait par les forces unies de la Horde et de l'Alliance.

# Histoire

## An 35 (World of Warcraft: Warlords of Draenor)

Garrosh Hurlenfer, après s'être échappé et avoir été aidé de Kairoz un dragon du Vol draconique de bronze retourne 35 ans auparavant, en Draenor, dans un passé alternatif pour unifier les anciens clans orc de Draenor.
Il fonde alors la Horde de Fer et cherche à envahir Azeroth. Garrosh défait, Archimonde arrive à revenir grâce au Gul'Dan du passé. Cette fois il sera tué.
Ainsi le Gul'Dan de ce passé alternatif réussi à venir dans l'Azeroth que l'on connait.



## An 36 (World of Warcraft : Légion)

Après avoir défait la Légion en Draenor, Kadghar annonce la venue de la grande armée de Sargeras, la légion, sur Azeroth.
C'est alors qu'un assaut est lancé sur les îles brisées afin de défaire en premier lieu, Gul'Dan d'un Draenor alternatif à Suramar puis l'Avatar de Sargeras dans la Tombe de Sargeras. Le chef de guerre de la horde, Vol'jin ayant succédé à Garrosh, perd la vie et nomme Sylvanas cheffe de guerre suite à la demande des esprits.
La Horde et l'Alliance envoient ensuite un assaut sur Argus - terre natale des Draeneï, siège de la Légion - aidés par Turalyon et Illidan, dans le but de destituer Sargeras. Il finira emprisonné au panthéon des titans avec comme Geôlier Illidan. Mais l'arme du Titan, Gorribal, restera plantée dans Silithus (en Kalimdor), ouvrant une brèche, détruisant toute vie dans la région, et faisant saigner la planète.



# Battle For Azeroth

## An 38

Suite aux événements de la guerre des épines et de la bataille de Lordaeron, les deux factions iront demander de l'aide auprès d'autres alliés. Zandalar pour la Horde, et Kul'Tiras pour l'Alliance ainsi que diverses races alliées.

Le nerf de la guerre est le sang d'Azeroth, surpuissant minerais né de la plaie en Silithus, la Horde et l'Alliance se l'arrachent.

D'autres batailles auront lieu, tout d'abord à Stromgarde, puis à Sombrivage, où les deux factions tenteront de reprendre la région.

Un assaut par l'Alliance aura été lancé sur Dazar'Alor, la capitale des Zandalari, suite à cela, le Grand Bricoleur Gelbin Mekkanivelle, dirigeant des Gnomes, restera dans une stase d'où il ne sortira pas. Rasthakan, le Roi des Zandalari meurt et cède donc sa place à sa fille héritière Talanji.

Du côté de la Horde, Sylvanas est à la recherche de Saurcroc qui se serait échappé des prisons de l'Alliance. Baine déjouera un plan inhumain de sylvanas, mais le Tauren finira par être emprisonné par celle-ci pour sa trahison. Il sera plus tard sauvé par Saurcroc.

Le dernier dieu très ancien N'Zoth est libéré par Azsharah, reine des Nagas, puis tué par notre héros.

Sylvanas tueras Saurcroc en trichant lors d'un duel sacré et partira pour le Norfendre afin de briser le Heaume du Roi Liche Bolvar ce qui entraînera la déchirure de la frontière entre la vie et la mort.

## L'extension



Battle For Azeroth eut un lancement difficile suite à une déception lors de la sortie des Fronts de guerre, qui avaient étés présentés comme géniaux mais qui furent décevants.
Malgré cela, l'histoire et les mécaniques de jeu arrivées suite aux différentes mises à jour ont su redresser la barre et en faire une bonne extension.
C'est cette extension qui sera jouée par les nouveaux joueurs afin de les intégrer plus facilement dans l'histoire et faciliter leur compréhension dans celle de Shadowlands.

# Shadowlands

## Dernière extension en date

Depuis le 13 octobre 2020, les pré-mises à jour de Shadowlands font leur apparition sur World Of Warcraft. La date de sortie de Shadowlands est encore inconnue suite à son report. Elle sortira avant fin 2020.

## Résumé

Le voile entre la vie et la mort est déchiré.

Par un simple acte de destruction, Sylvanas Coursevent a ouvert le passage vers l'au-delà. Les plus fervents défenseurs d'Azeroth ont été aspirés dans des ténèbres voraces. Une ancienne force de la mort menace de briser ses liens et de détruire la réalité.

Des royaumes cachés remplis de merveilles mais aussi d'horreurs attendent ceux qui passeraient de l'autre côté. L'Ombreterre est le royaume des défunts ; un monde entre les mondes dont l'équilibre fragile préserve la vie et la mort elles-mêmes.

## Nouveautés

Shadowlands nous permettra d'explorer le monde de la Mort, l'Ombreterre, à travers cinq zones :
Les champs merveilleux de Bastion, les champs de batailles de Maldraxxus, le Crépuscule éternel de Sylvarden, les donjons opulents de Revendreth et la terrible Antre.
Les joueurs vont devoir forger une liaison avec l'une des quatre congrégations qui dirigent les nouvelles zones de l'Ombreterre, ce qui déterminera l'histoire suivie par le joueur lors de l'extension avec une campagne associée à chaque congrégation. Différentes mécaniques y sont associées comme des compétences ou des cosmétiques par exemple.
Énormément de nouvelles personnalisations de personnages.
Toutes les classes peuvent désormais être chevalier de la mort.
Une nouvelle ressource : l'Anima, fait son apparition.
Une refonte totale du leveling, du niveau et du niveau d'objet.