

- 1/ Choisir sa race pour le pve
  - 2/ Choisir sa spécialisation
    - A/ La spécialisation combat
    - B/ La spécialisation combat épées avec exposer l'armure amélioré
    - C/ La spécialisation estropier avec exposer l'armure améliorer
  - 3/ choisir ses métiers
    - A/ Les métiers primaires
    - B/ Les métiers secondaires
  - 4/ Les cap
  - 5/ Comment choisir ses caractéristiques
  - 6/ Les enchantements
  - 7/ Le gemmage
  - 8/ Les buff et la construction d'un raid corps à corps
    - A/ les buff
      - a/ Les consommables avant le combat
      - b/ Les consommables pendant le combat
    - B/ La construction d'un raid corps à corps
  - 9/ Les macros
  - 10/ Informations en vrac
- 

## 1/ Choisir sa race pour le pve

l'orc et le troll :

Le racial troll niveau 70 :

CD : 3 min

Effet : augmentation de 10% à 30% de la hâte en fonction du niveau de vie. Plus la vie est basse plus le pourcentage de hâte augmente.

Le troll commence avec le plus de points d'agilité même si la différence s'atténue au fil des niveaux.

Le racial orc niveau 70 :

CD : 2min

Effet : augmente la puissance d'attaque de 282 pendant 15 secondes et baisse de 50% les soins reçus pendant l'activation.

Je vous propose une comparaison des statistiques qui apportent du DPS grâce à un système de points d'équivalence qu'on appelle EP. Plus vous avez d'EP plus votre DPS est élevé.

Le système de calcul est expliqué plus bas. Le choix des armes et du palier d'équipement influe sur le calcul. Nous allons prendre un voleur jouant à sunwell avec des épées.

L'orc obtient un résultat de **282 EP** avec son racial.

Le troll obtient un résultat de 353 EP avec son racial je précise que je prends une base de +10% de hâte pour ce calcul car je ne vois pas comment contrôler une perte de vie sans utiliser un CD de consommable.

Le racial troll dure 10 secondes et celui de l'orc dure 15 secondes nous allons donc lisser les EP du troll sur 15 secondes.

Le racial troll lissé sur 15 secondes nous donne  $353 * \frac{2}{3} = 235 \Rightarrow$  **235 EP. Le racial orc est donc plus rentable.**

Le racial troll augmente la vitesse de frappe et nous permet de faire proc plus souvent nos bonus « chance au toucher » mais ces CD sont déjà bien exploités si vous êtes au palier sunwell car le voleur frappe très vite.

Le racial orc, activé, dure aussi longtemps que :

- vos potions de hâte
- votre déluge de lames
- votre poussée d'adrénaline

Vous allez évidemment utiliser tous ces buff en même temps que votre racial pour que le racial touche un maximum de coups.

**Il est donc préférable de jouer un orc pour un voleur orienté pve.**

## 2/ Choisir sa spécialisation

### A/ La spécialisation combat

La spécialisation combat épées **avant sunwell**

<http://nulos.fbi.free.fr/talents/rogue.html?0053201054000000000000023305200005015002321151000000000000000000000>

La spécialisation combat épées **à sunwell**

<http://nulos.fbi.free.fr/talents/rogue.html?2053001054000000000000023305200005015002321151000000000000000000000>

Ces deux spécialisations se jouent de la même façon nous allons voir comment les jouer.

Le début de combat se passe toujours de la même façon on fait une attaque pernicieuse puis on débite.

Il existe ensuite deux cycles de croisière.

1/ Le premier est plutôt destiné au voleurs à bas stuff, vous n'avez pas votre cap toucher (je vous détaille ce cap plus loin) on fait :

**5 attaques pernicieuse, débiter, 5 attaques pernicieuse, rupture et on recommence.**

2/ Le second cycle est préconisé. Vous pouvez faire ce cycle quand vous ne restez pas plus de 3-4 secondes sans le buff débiter. On fait :

**3 attaques pernicieuse, débiter, 5 attaques pernicieuse, débiter et on recommence.**

## **B/ La spécialisation combat épées avec exposer l'armure amélioré**

La spécialisation combat épées avec exposer l'armure amélioré **avant sunwell**

[http://nulos.fbi.free.fr/talents/rogue.html?00532012520000000000000233052000050150023211510000000000000000000000](http://nulos.fbi.free.fr/talents/rogue.html?0053201252000000000000023305200005015002321151000000000000000000000)

La spécialisation combat épées avec exposer l'armure amélioré **à sunwell**

<http://nulos.fbi.free.fr/talents/rogue.html?20530012520000000000000233052000050150023211510000000000000000000000>

Quel est l'intérêt de ces spécialisations?

Les fracasser l'armure d'un guerrier **réduisent de 2600 l'armure de la cible.**

Vous exposer l'armure **réduit de 3075 l'armure de la cible. Vous apportez 475 d'ignorer l'armure de plus qu'un guerrier.**

Quel est l'inconvénient de ces spécialisations?

**Sur le serveur wowmania une cible ne peut pas cumuler un debuff exposer l'armure amélioré et un debuff fracasser armure.**

Un guerrier « tank » a besoin de poser ses fracasser l'armure pour avoir une bonne montée d'aggro. Vous ne pouvez pas poser votre fracasser l'armure si un guerrier « tank » une cible.

Ces deux spécialisation se jouent de la même façon nous allons voir comment les jouer.

Vous avez deux possibilités en début de combat :

1/ Vous faites 5 kriss puis un fracasser l'armure

2/ Vous faites 1 débiter, 5 attaques pernicieuse puis vous poser votre fracasser l'armure.

A haut niveau il est préférable d'utiliser la seconde vous pouvez poser votre fracasser l'armure avant la fin du débiter avec un peu de chance sinon vous le poser peu de temps après le fin du débiter.



Je n'utilise pas l'envenimer car à haut niveau l'armure de la cible est souvent proche de 0.

**Quelle spécialisation doit-on privilégier ?**

**La spécialisation combat avec exposer l'armure améliorée vous permet de dps très correctement et apporte plus de dps au raid c'est la spécialisation à privilégier.**

### 3/ choisir ses métiers

#### A/ Les métiers primaires

Le **premier métier à monter est TDC.**

TDC vous apporte les tambours, la Carapace du soleil et de l'ombre, et les craft travailleur du cuir élémentaire vous aide à débiter le pve.

Vous devez ensuite **monter joaillier** pour obtenir le Sautoir en khorium durci qui est le meilleur cou pour voleur en pve.

Le dernier métier à **monter est enchanteur** pour mettre l'enchancement +4 à toutes les caractéristiques sur vos bagues.

Je vous conseille de ne pas monter enchanteur avant d'avoir au minimum la Chevalière de Hurlorage et la Bague en khorium durci.

Il est difficile de monter tous ses métiers, pour vous aider je vous conseille de monter un druide féral dépeceur et mineur.

#### B/ Les métiers secondaires

**Secouriste** : ce n'est pas un métier à négliger un bandage peu vous sauver la vie.

**Cuisine** : Ce métier est très utile pour créer vos consommables +20 toucher + 20 agilité, cuisine est très facile à monter.

Il n'est pas nécessaire de monter pêche sur votre voleur, vous n'utilisez pas de consommable à base de poisson.

### 4/ Les cap

**Le cap toucher sur une cible niveau 73 :**

**Une fois buffé il est de 28%.**

Pour avoir ce cap il faut impérativement ne pas être en spécialisation finesse. Vous devez avoir précision à 5/5 dans la branche combat.

Nous allons toucher un peu à l'optimisation d'un raid corps à corps.

Les guildes pve à haut niveau utilisent un druide équilibre pour sa **luciole améliorée qui augmente de 3% le toucher des classes corps à corps**. Il faudra prendre en compte la présence ou non d'un druide équilibre dans le raid pour calculer son cap toucher sans buff.

On résume le cap toucher une fois buffé est à 28%, le druide équilibre apporte 3% de toucher et précision 5/5 de la spécialisation combat apporte 5% de toucher.

Avec un druide équilibre dans votre raid vous devez jouer sans buff à  $28-3-5=20 \Rightarrow$  **20% de toucher soit 316**.

Sans druide équilibre vous devez jouer sans buff à  $28-5=23 \Rightarrow$  23% de toucher soit 363.

Ce petit tableau vous indique votre cap toucher en fonction de vos attaques et du niveau de votre cible.

Type d'attaque	Boss (73)	Lvl 72	Lvl 71	Lvl 70
Speciale	64	16	8	0
Coup blanc	363	316	308	300

### **Le cap expertise sur une cible niveau 73 :**

**Le cap expertise est de 6.5% soit 103.**

Expertise en armes 2/2 vous donne 10 d'expertise soit 2.5%

En plus d'expertise en armes il faut obtenir  $6.5 - 2.5 = 4 \Rightarrow$  4% d'expertise soit **64 pour être capé expertise**.

Les humains coté alliance possèdent un bonus expertise malheureusement nous n'avons pas d'humain coté horde.

Il est très difficile de jouer capé expertise au palier sunwell, cependant expertise en armes 2/2 + l'éclat du mépris + les bottes t6 vous cap expertise.

### **Le cap ignore armure :**

Il est important de faire attention à l'armure de votre cible.

Votre ignore armure full buff doit être inférieure ou égale à l'armure du boss.

Vous pouvez trouver sur internet l'armure des boss wow TBC ou vous pouvez utiliser la macro « armure cible » visible dans la partie 9.

Vous trouverez deux grandes catégories de boss au black temple et à sunwell :

-Les boss à 6200 d'armure. Ces boss sont fait pour vous à haut niveau et avec une bonne construction de raid l'armure de ces boss sera réduite à zéro.

-Les boss à 7700 d'armure. Ces boss sont plus orienté vers les dps casters, vous pouvez quand même dps mais vous aurez moins de dps que sur un boss à 6200 armure.

Quels debuff apportent de l'ignore armure ?

-Le fracasser armure d'un guerrier donne 2600 d'ignore armure.

-L'exposer armure amélioré d'un voleur donne 3075 ignore armure.

-La malédiction de témérité du démoniste donne 800 ignore armure.

-La luciole du druide donne 610 ignore armure.

-L'Annihilateur est une hache à une main crafté grâce au métier forge. Cette arme pose un debuff de 200 ignore armure stackable 3 fois qui dure 45 secondes.

Il peut être intéressant d'équiper un chaman amélio avec ces armes.

Il n'est pas possible de cumuler le fracasser armure et l'exposer l'armure sur wowmania.

## 5/ Comment choisir ses caractéristiques

Vous devez atteindre dans un premier temps votre cap toucher puis vous approcher un maximum de votre cap expertise.

Nous allons aborder le système d'EP.

Je vais vous poster des tableaux, tirés de : <http://forums.elitistjerks.com/>, qui vous permettront de calculer quelles pièces vous apporteront le plus de dps.

*ATTENTION : Il ne faut pas uniquement prendre en compte les pièces une par une pour s'optimiser, il faut avoir une vision globale de son équipement.*

*Modifier une pièce peut vous faire perdre l'activation de la méta-gemme.*

*Vous pouvez perdre des statistiques liées au gemmage et au bonus de sertissage, il faut prendre tout ça en compte.*

Nous allons parler en EP = « Equivalent point » = point d'équivalence pour les anglophobes. [Vulajin](#), l'auteur du post en question commence par définir 1 EP = 1 AP AP= attack power = puissance d'attaque.

Je vous traduis la suite sans forcer l'exercice de traduction, je ne veux pas perdre en compréhension, il dit la chose suivante :

Maintenant, pour étoffer le système, nous devons déterminer combien de DPS un point de puissance d'attaque unique nous donne. Ensuite, nous attribuons à chaque autre statistique un poids, dans l'EP proportionnel à sa contribution DPS par rapport à un point de la puissance d'attaque unique.

Ce que vous devez retenir c'est que plus il y a d'EP, mieux c'est.

Pour faire votre calcul il faut multiplier les coefficients par la statistique je montre un exemple plus bas.

Les statistiques qui n'apportent pas de dps ne sont pas prises en compte.

Les coefficients sont définis en fonction du palier de la pièce et de l'arme que vous portez.

### **Pre-raïd poids des EP.**

Concerne l'équipement d'instances héroïques et non héroïques

<b>Pre-raïd EP</b>	<b>Epées</b>	<b>Poingt/Epée</b>	<b>Poingts</b>	<b>Mutilate</b>	<b>Dagues</b>
Force	1.10	1.10	1.10	1.10	1.10
Agilité	2.16	2.13	2.12	2.09	2.09
Score de toucher	2.26	2.13	2.03	1.83	2.12
Critique	1.67	1.62	1.61	1.63	1.56
Score d'Expertise	2.48	2.35	2.26	2.15	2.38
Score de Hâte	2.13	2.12	2.12	1.71	2.18
Pénétration d'armure	0.29	0.29	0.29	0.28	0.31
Meta Gem	64.27	69.71	71.40	96.73	88.14

### **Tiers 4 poids des EP.**

Correspond à l'équipement Karazhan, Gruul, Magtheridon.

<b>Tier 4 EP</b>	<b>Epées</b>	<b>Poingt/Epée</b>	<b>Poingts</b>	<b>Mutilate</b>	<b>Dagues</b>
Force	1.10	1.10	1.10	1.10	1.10
Agilité	2.17	2.14	2.12	2.12	2.11
Score de toucher	2.36	2.23	2.13	1.96	2.24
Critique	1.69	1.64	1.62	1.68	1.60
Score d'Expertise	2.55	2.43	2.32	2.28	2.49
Score de Hâte	2.07	2.06	2.06	1.68	2.14
Pénétration d'armure	0.29	0.29	0.29	0.29	0.31
Meta Gem	64.73	70.11	71.82	95.50	89.87

### **Tiers 5 poids des EP.**

Correspond à l'équipement Zul'Aman, Serpentshrine Cavern, et Tempest Keep.

<b>Tier 5 EP</b>	<b>Epées</b>	<b>Poingt/Epée</b>	<b>Poingts</b>	<b>Mutilate</b>	<b>Dagues</b>
Force	1.10	1.10	1.10	1.10	1.10
Agilité	2.19	2.15	2.14	2.18	2.12
Score de toucher	2.42	2.29	2.18	1.90	2.30
Critique	1.72	1.67	1.65	1.78	1.61
Score d'Expertise	2.65	2.52	2.41	2.32	2.56
Score de Hâte	2.13	2.12	2.12	1.70	2.21
Pénétration d'armure	0.30	0.30	0.30	0.32	0.33
Meta Gem	77.88	83.09	84.74	110.56	102.07

### **Tiers 6 poids des EP.**

Correspond à l'équipement d' Hyjal et du Black Temple.

<b>Tier 6 EP</b>	<b>Epées</b>	<b>Poingt/Epée</b>	<b>Poingts</b>	<b>Mutilate</b>	<b>Dagues</b>
Force	1.10	1.10	1.10	1.10	1.10
Agilité	2.21	2.18	2.17	2.14	2.14
Score de toucher	2.44	2.31	2.19	1.96	2.32
Critique	1.76	1.71	1.70	1.71	1.64
Score d'Expertise	2.66	2.53	2.42	2.27	2.59
Score de Hâte	2.29	2.28	2.28	1.86	2.38
Pénétration d'armure	0.34	0.34	0.34	0.34	0.36
Meta Gem	83.48	88.85	90.56	115.68	107.52

### **Sunwell poids des EP.**

<b>Sunwell EP</b>	<b>Epées</b>	<b>Poingt/Epée</b>	<b>Poingts</b>	<b>Mutilate</b>	<b>Dagues</b>
Force	1.10	1.10	1.10	1.10	1.10
Agilité	2.31	2.28	2.27	2.23	2.23
Score de toucher	2.71	2.56	2.43	2.09	2.57
Critique	1.92	1.87	1.85	1.86	1.79
Score d'Expertise	2.93	2.79	2.66	2.40	2.85
Score de Hâte	2.24	2.24	2.23	1.93	2.32
Pénétration d'armure	0.38	0.38	0.38	0.38	0.40

Meta Gem	88.28	94.06	95.98	126.86	112.92
----------	-------	-------	-------	--------	--------

Un exemple de calcul d'EP.

On prend les bottes tabi de Nyn'jah et on porte des épées on va donc voir dans le tableau tier 6 EP et on multiplie.

Statistiques concernées par l'EP	Calcul EP	Type de gemme
29 agilité	$29 * 2.21 = 64.09$	
Chasse bleue	$5 * 2.21 = 11.05$	5 agilité 7 endurance
Chasse rouge	$5 * 2.21 + 5 * 2.44 = 11.05 + 12.2$	5 agilité 5 toucher
Bonus sertissage 3 toucher	$3 * 2.44 = 7.32$	
22 toucher	$22 * 2.44 = 53.68$	
60 puissance d'attaque	$60 * 1 = 60$	

Soit un score total de 219.39

## 6/ Les enchantements

### Tête :

[Arcanum de férocité] 34 puissance d'attaque et 16 de toucher.

Il faut être révééré à l'expédition cénarienne pour l'acheter.

### Epaules :

[Calligraphie supérieure de vengeance] +30 puissance d'attaque et +10 au score de coup critique.

Il faut être exalté aldor pour l'acheter.

[Calligraphie supérieure de la lame] +20 puissance d'attaque et +15 au score de coup critique.

[Pouvoir du Fléau] +26 puissance d'attaque et +14 au score de coup critique. Cet enchantement est le meilleur il se loot sur Saphiron à Naxxramas.

### Dos :

[Ench. de cape (Agilité supérieure)] +12 agilité.

### Torse :

[Ench. de plastron (Carac. exceptionnelles)] +6 à toutes les caractéristiques.

### Poignets :

[Ench. de brassards (Caractéristiques)] +4 à toutes les caractéristiques.

[Ench. de brassards (Assaut)] +24 puissance d'attaque (c'est le top).

### Mains :

[Ench. de gants (Assaut)] +26 puissance d'attaque.

[Ench. de gants (Agilité excellente)] +15 agilité (c'est le top).

#### Jambes :

[Armure de jambe de cobra du Néant] : +50 puissance d'attaque +12 au score de coup critique.

#### Pieds :

[Ench. de bottes (Pied sûr)] : +10 toucher +10 au score de coup critique.

[Ench. de bottes (Dextérité)] +12 agilité (c'est le top).

#### Doigts :

[Ench. d'anneau (Frappe)] +2 aux dégâts des attaques physiques.

[Ench. d'anneau (Caractéristiques)] +4 à toutes les caractéristiques (c'est le top).

#### Main droite :

[Ench. d'arme (Mangouste)] Chance au toucher +120 agilité +30 hâte. (c'est le top)

[Ench. d'arme (Exécutrice)] Chance au toucher +840 ignore armure.

#### Main gauche :

[Ench. d'arme (Mangouste)] Chance au toucher +120 agilité +30 hâte.

## 7/ Le gemmage

Vous allez rencontrer 3 couleurs de châsse en pve :

Bleue : Il faut gemmer +5 agilité +7 endurance. Orange

: Il faut gemmer +5 toucher +5 agilité.

Rouge : Il faut gemmer +10 agilité sauf si vous n'avez pas votre cap toucher il faudra alors gemmer +5 toucher +5 agilité.

Méta-châsse : +12 agilité + 3% au dégâts des coups critiques. **Il faut mettre au minimum 2 gemmes bleues ou violettes sur son équipement pour activer cette méta-gemme.**

Il faut respecter les couleurs si le bonus de châsse est intéressant et c'est souvent le cas.

## 8/ Les buff et la construction d'un raid corps à corps

### A/ les buff

#### a/ Les consommables avant le combat

[Flacon d'attaque implacable de Shattrath] +120 puissance d'attaque pendant 2 heures. Vous pouvez l'obtenir en étant exalté à l'expédition scénarienne + les clairvoyants ou l'aldor + les

sha'tar. Il faut ensuite obtenir une [Marque des Illidari] qu'un pnj se trouvant à la banque aldor ou clairvoyant (en fonction de la réputation que vous avez montée) vous échange contre un flacon de votre choix.

Avantages du [Flacon d'attaque implacable de Shattrath] :

S'obtient facilement.

Inconvénients : du [Flacon d'attaque implacable de Shattrath] :

S'utilise uniquement dans certaines instances.

[Flacon d'attaque implacable] +120 puissance d'attaque pendant deux heures.

Il se crée avec l'alchimie

Avantages du [Flacon d'attaque implacable]

S'utilise partout.

Inconvénients :

Se crée avec l'alchimie.

[Elixir de tueur de démon] +265 puissance d'attaque contre les démons pendant 5 minutes.

Il faut utiliser un flacon +120 puissance d'attaque en priorité, si vous combattez un démon l'[Elixir de tueur de démon] est évidemment mieux mais attention il ne dure que 5 minutes. Si vous n'avez pas les consommables ci-dessus vous pouvez utiliser un [Elixir d'agilité majeure] : +35 agilité +20 au score de coup critique.

Vous avez ensuite :

[Steak dimensionnel] : +20 agilité +20 esprit.

[Talbuk extra piquant] : +20 au score de toucher +20 esprit.

[Poison mortel VII] à utiliser sur la main gauche :

[Poison instantané VII] à utiliser en main droite **si vous n'avez pas de chaman amélio dans votre groupe.**

**Bénédictio des rois** : buff paladin qui donne +10% à toutes les caractéristiques.

**Bénédictio de puissance** : buff paladin qui augmente la puissance d'attaque de 264 (quand elle est améliorée).

**Bénédictio de salut** : diminue l'aggro émise de 30%.

**Marque du fauve** : augmente toutes les caractéristiques de 18 (quand elle est améliorée).

[b/ Les consommables pendant le combat](#)

[Chapeflamme] : Utilisé : Vous donne une chance d'infliger 40 points de dégâts de Feu à une cible en mêlée ou à distance. Augmente aussi la puissance des sorts de Feu de 80. Dure 1 min. (3 Min Recharge).

Vous devez l'utiliser dès que vous pouvez.

[Potion de hâte] Utilisé : Augmente la hâte de 400 (2 Min Recharge). Vous devez utiliser cette potion dès que vous pouvez.

[Tambours de bataille] : +80 hâte pendant 30 secondes pour le groupe, cd (2 Min Recharge) (c'est le top).

[Tambours de guerre] : +60 puissance d'attaque pour le groupe pendant 30 secondes (2 Min Recharge).

### B/ La construction d'un raid corps à corps

La construction d'un raid détermine le dps de ses membres.

Je vous propose une construction mêlée incluant les tank qui optimisera le dps des classes au corps à corps.

Le groupe 1 est composé de :

- Un druide féral tank : +5% de critique au groupe.
- Un chasseur PF : Converti 25% de son agilité en puissance d'attaque pour le raid quand son pet crit (66% de chance de proc quand le pet fait un critique, les chasseurs jouent avec percefaïlle 2/3).
- Deux chasseurs BM : +3% dégâts du groupe quand son pet fait un critique. Les inspirations féroces se cumulent les deux chasseurs apportent +6% de dégâts au leur groupe.
- Un chaman amélio : avec ces totems il apporte au groupe +10% puissance d'attaque +98 force +88 agilité + 20% de chance de lancer une attaque supplémentaire avec la main droite + un Bloodlust.

Le groupe 2 est composé de :

- Un guerrier slam : +4% dégâts pour le groupe + 381 puissance d'attaque pour le groupe. Si le guerrier joue avec le saphir solarian son cri apporte 451 de puissance d'attaque.
- Un chaman amélio : voir ci-dessus.
- Un voleur exposé armure amélioré : +3075 d'ignore armure au raid.
- Un druide féral tank : voir ci-dessus.
- Un palret : +3% de critique et +2% de dégâts pour le raid.

Vous devez avoir dans les autres groupes

- Un démoniste qui pose une malédiction de témérité (debuff 800 d'ignore armure sur la cible)
- Un druide équilibre qui pose sa luciole améliorée (debuff 610 ignore armure sur la cible et buff 3% de toucher les combattants en mêlée)

## 9/ Les macros

Macro coup de pieds :

```
/crier Coup de pied d'un DARKORC  
/lancer Coup de pied(Rang 5)
```

Macro tambours, vous pouvez remplacer les tambours de hâte par les tambours de puissance d'attaque si vous voulez :

```
/use Tambours de bataille  
/p Tambours de Bataille => 80 hate pendant 30s /in  
25 /p 5 secondes restantes...  
/in 30 /p => Tambours terminés!
```

Macro armure cible :

```
/script local baseArmor , effectiveArmor, armor, posBuff, negBuff =  
UnitArmor("target");message("L'armure de la cible est de " .. effectiveArmor .. " ( " ..  
baseArmor .. " unbuff)");
```

Macro boost dps (pour un orc):

```
/use Potion de hâte  
/cast Fureur sanguinaire(Raciale)  
/cast Déluge de lames
```

## 10/ Informations en vrac

Comment utiliser ses boost dps ?

Avec un peu d'expérience vous connaîtrez le temps de combat sur chaque boss.

Le but est de lancer des « boost » (voir macro boost) dès que vous pouvez.

Généralement vous attendez 5-10secondes pour lâcher vos premier boost, si le tank à une faible montée d'aggro on patiente.

Il faut utiliser sa poussée d'adrénaline en priorité sous boodlust.

Que faire si on monte haut ou si on reprendre l'aggro ?

Il faut regarder son aggro à l'aide d'addons tel qu'omen ou DTM.

Si on est trop haut on ou qu'on reprend l'aggro on utilise la disparition, si la disparition n'est pas disponible vous utilisez évacion et vous arrêtez de dps.

Qu'est -ce que le glancing ?

C'est un pourcentage de réduction de dégâts qui touche vos coups blancs.

Le glancing baisse vos coups blancs d'environ 25%.

Le glancing est due à la différence de niveau entre le boss et vous.

Malheureusement la majorité du dps voleur se fait sur les coups blancs, ne vous inquiétez pas ça ne vous empêche pas d'avoir un bon dps.

Je tiens à remercier la guilde Rage qui m'a poussé a donné le meilleur de moi-même. Je remercie tous les voleurs Rage et particulièrement krey, mon mentor, qui ont partagé leurs connaissances.

Je remercie Vulajin pour son post sur elisistjeark.com et j'invite les anglophones à lire [http://web.archive.org/web/20080913121624/http://elitistjerks.com/f47/t24301rogue\\_pve\\_dps](http://web.archive.org/web/20080913121624/http://elitistjerks.com/f47/t24301rogue_pve_dps/)  
/