Theorycrafting

Les Statistiques du voleur

Pour les curieux, ce lien vous permettra d'optimiser votre voleur via un tableau Excel : ***ICI***
Vous devez télécharger ce fichier Excel pour l'utiliser !!

Par ordre de priorité :

1. **Compétence d'arme :**
   C'est la MEILLEURE STAT de tout DPS Cac et votre meilleur amie, celle ci va réduire la réduction des dégâts(et donc augmenter vos dégâts) sur vos érafles contre les ennemis de niveau 60+ (63+ pour les BOSS) vous avez de forte chances de transformer vos coups blancs en érafles.
   Les érafles vont réduire les dégâts de votre coup blanc (qui ne pourront jamais CRIT si l'érafle survient de base) proportionnellement à la différence du niveau de votre ennemi et de vous, mais en prenant en compte votre compétence d'arme.
   Cette compétence d'armes vas vous permettre de :
   - Réduire vos chances d'érafles et si elles surviennent de réduire la réduction de dégâts qu'elles engendrent.
   - de réduire la minimisation des dégâts d'érafles sur les BOSS (contre les BOSS vous avez OBLIGATOIREMENT 40 %
   de chance d'avoir des érafles sur vos coup blancs !)
   Cap compétences d'armes 310/300 de l'arme avec laquelle vous jouez (5 points de vos talents et 5 à récupérer via le stuff)

2. **Le touché :**
   Le cap touché pour les attaques spéciales se situe à ***14%*** *de base (****5%*** *provenant des talents et* ***9%*** *(*)* *du stuff),*
   avec ce cap vous étés sûr de ne jamais rater vos attaques spéciales. C'est LE cap à viser en priorité !
   Le cap pour les attaques blanches se situe à 28% de toucher (ce qui signifie qu'il faut 23% provenant du stuff),
   celui-ci est inatteignable sans passer sous 30% de crit.
   Priorisé 20 % puis opter pour le critique.

3. **Critique :**
   No comment !
4. **PA**
   No comment !

5. ***Les poisons du voleur :***
   Le nombres de débuffs est fixé à 16 pour la 1.12, et même si le poison mortel fait plus de dégâts, nous sommes obligés d'appliquer deux poisons instantané sur nos armes systématiquement.

TABLE DPS BUFF ARMES

	OH	MORTEL V	INSTANT VI	P.DENSE	P.RUNIQUE
MH	***X***	***25.4***	**16.2**	**6.6**	**5.2**
MORTEL V	**20.9**	**46.3**	**37.1**	**37.5**	**26.2**
INSTANT VI	**13.3**	**38.7**	**29.5**	**19.9**	**19.6**
P.DENSE	**2.1**	**27.4**	**18.2**	**8.6**	**7.3**
P.RUNIQUE	**5.3**	**30.6**	**21.4**	**11.8**	**18.3**

6. **Les Enchantements :**

   Tête : 28 PA + 1% esquive (Via L'idole + Poupée ZG) ou un +8 agilité grace aux librams.
   Épaule : +30 PA (requiert être exalté ZG)
   Cape : +3 Agilité.
   Torse : +4 Tout les caractéristiques sur T2 (+3 si vous n'êtes pas assez riche ou en manque de compos)
   Brassard : +9 Force.
   Gants : +15 Agi (sur une pièce qui va perdurer) ou +7 agi (alternatif)
   Pantalon : +28 PA + 1% esquive. (même combo que la tête).
   Bottes : +7 agi.
   Arme à distance : +3% touché.
   Main droite (épée) : Croisé.
   Main gauche (épée) : Croisé. ou +15 agi si manque de Crit ou PVP
   Main droite (Dague) : Croisé ou +5 dégâts arme.
   Main gauche (Dague) : Croisé. ou +15 agi si manque de Crit ou PVP

Au sujet du touché : (*)

Dans la version originale de WoW, un modificateur supplémentaire est ajouté lorsque la différence entre la **défense de la créature** et la **compétence d'arme du joueur** était supérieure à **10 points**.

- Lors d'un combat contre un boss de raid qui possède une défense de **315 points**, cette différence est de **15 points**.
- Dans ce cas précis, le **premier 1% de toucher** obtenu par le biais des talents ou de l'équipement est **ignoré**.
- Le **hard-cap** de toucher est donc en réalité de **9%** contre un boss de raid.

Revision #10
Created 2021-01-16 13:08:57 UTC by Crip
Updated 2021-05-10 23:06:09 UTC by Crip