

Le mage Arcane

à CATACLYSM

Le Cataclysm

Beaucoup de changements nous ont été apportés avec l'avènement du Cataclysm. La plupart ont été déployés dès le niveau 80 par des pré-patch, rendant ainsi le mage arcane surpuissant de manière assez artéfactuelle. Le retour de bâton n'en est que plus cruel même si les perspectives restent plutôt radieuses avec un manapool qui ne peut qu'augmenter et l'annonce d'un up de la spé à moyen terme. La spé arcane a été clairement construite pour des équipements avancés et elle n'est donc pas faite pour être compétitive dès le ding 85.

Les premiers retours de raid indiquent bien que la spé feu par son dps, sa mobilité extrême et sa capacité extraordinaire à faire des dégâts de zone est LA spé de ce début d'extension pour le mage. La spé givre de son côté, par ses très faibles besoins en stat, tire son épingle du jeu.

Reste donc l'Arcane, parent pauvre de la genèse de Cataclysm qui ne doit pourtant pas être boudée selon moi. Elle offre un game play complètement décalé par rapport à l'ensemble des autres dps casters, basée sur la gestion de mana plutôt que sur le jonglage entre de nombreux sorts offensifs. Les changements apportés à notre sort principal, déflagration des arcanes, l'augmentation drastique de son coût en mana, et l'apport de la toute jeune maîtrise poussent les arcanistes à un game play nerveux, nécessitant une réactivité accrue et où la moindre erreur est immédiatement sanctionnée par un effondrement du dps.

Loin d'être la spé mono-touche que d'aucuns décrient, elle offre une multitude de techniques de gestion de mana qui demandent une vigilance constante et une dextérité dans leur gestion pour tirer le maximum de votre personnage. Bien sûr avec un peu de stuff n'importe qui peut tirer un gros burst du mage arcane, reste que maintenir un haut niveau de dégât pendant l'intégralité d'un combat de raid est plus que jamais en arcane un véritable challenge.

Caractéristiques et Statistiques

Qui n'a jamais dit que, de toute façon, les maths ne lui serviraient jamais à rien ? Et bien les développeurs de Blizzard sont là pour nous faire mentir !

- **Toucher** : Seule statistique du mage possédant un hard cap accessible. À monter en priorité avant de commencer les raids.

Toucher nécessaire contre un ennemi de niveau 88 (boss de raid) : 17%

Soit 1742 points de toucher

Apports en toucher :

- *Il n'existe plus d'apport en toucher hors stuff à part pour les Draeneï qui bénéficient de 1% via le racial Présence héroïque*

Le cap toucher est donc de 1742 points à récupérer par les pièces d'équipement, les gemmes, les enchantements et la retouche. Il descend à 1640 pour les mages draeneï.

Au lvl 85 le cap toucher a sévèrement augmenté (en score mais pas en pourcentage) afin d'accompagner l'inflation des statistiques sur le stuff :

- Lvl +0 : 4% soit 410
- Lvl +1 : 5% soit 512
- Lvl +2 : 6% soit 615 (jusque là tout va à peu près bien =D)
- Lvl +3 : 17% soit **1742** au score de toucher

- **Intelligence** : Elle devient la statistique ultime du mage arcane. Elle agit sur de nombreux secteurs. En effet, elle apporte à la fois de la puissance des sorts, une augmentation du manapool (et donc, comme nous le verrons, une potentialisation de la maîtrise, de la régénération du mana), ainsi que du critique (en quantité très faible ceci dit).
- **Puissance des sorts** : Elle reste un apport important en dps mais a un statut particulier puisque présente uniquement sur les armes et bijoux, sans réelle possibilité d'intervenir dessus.
- **Maîtrise** : Une des statistiques essentielles pour le mage arcane, qui conditionne tout son gameplay. Elle reste légèrement prioritaire par rapport à la hâte tant que nos manapools seront réduits (car les phases de récup, où la maîtrise prédomine, seront longues).
- **Hâte** : Statistique clé pour démultiplier les effets de nos phases de burst. Elle est un peu en retrait par rapport à la maîtrise tant que le manapool est réduit, elle reste cependant primordiale jusqu'à l'obtention du soft cap qu'il faudra chercher à atteindre sans sacrifier la maîtrise dès que nous serons confortables en mana.

- **Critique** : Le critique n'est plus une statistique prioritaire. Il reste en queue de peloton parmi le cortège des statistiques utiles au mage arcane. Là encore, tout est question de modération. Un mage sans critique ne dps pas. A ce stade il est préférable de laisser monter le critique tout seul, sans hésiter à le reforcer en touchant si besoin, et en gardant en tête un objectif à long terme (T12 ou 13) de 25% de critique unbuff qui semblait être le point d'équilibre de cette stat à WOTLK.
- **Esprit** : Apport nul pour le mage arcane. Cette statistique est à fuir comme le serait la résilience ou la pénétration des sorts.

La Hâte

La hâte, comme son nom l'indique, augmente la vitesse de lancer des sorts. Où, si vous préférez, elle diminue le temps qu'il faut pour lancer un sort.

Apports en hâte :

- *Score de hâte de l'équipement*
- *Présence de vent du néant* ⇔ 3% de hâte
- *Totem chaman / Aura sélékien ou prêtre ombre* ⇔ 5% de hâte
- *Bonus 4 pièces T11 (4pT11)* ⇔ 10% de hâte sur déflagration des arcanes
- *Héroïsme / Distorsion temporelle* ⇔ 30% de hâte pendant 40 sec.
- *Talent racial troll : berserker (non traité ici)*

La durée d'un sort est donnée par la formule suivante :

$$\text{Durée du sort} = \frac{\text{Durée de base du sort}}{\left[1 + \left(\frac{\text{Score de hâte}}{12805.7} \right) \right] \times (1 + \%_1) \times \dots \times (1 + \%_n)}$$

$\%_1, \dots, \%_n$ = apports de hâte en pourcentage [ex : (1+0,05) pour le 5% de l'aura prêtre ombre]

Durée de base de la déflagration = 2,35 secondes

Comme nous le verrons plus tard le game play arcane va s'articuler en 2 phases : le burst et la récupération. La hâte aura une importance majeure lors des phases de burst où elle est très supérieure à la maîtrise. Ce rapport s'inverse lors des phases de récupération qui seront majoritaires jusqu'à ce que nos mana pools soient pléthoriques.

La hâte est donc une stat majeure, à monter sans hésitation en parallèle de la maîtrise. Nous pouvons cependant des caps qui seront relativement aisés à atteindre pour certains, un peu moins pour d'autres.

L'étude de la hâte ne concerne que la déflagration des arcanes qui est le seul sort directement liée au score de hâte. Comme pour tous les lanceurs de sorts, nous sommes soumis au fameux GCD de 1 seconde. C'est-à-dire que monter la hâte au-delà du seuil permettant d'abaisser le temps de cast de la déflagration à 1 seconde (contre 2,35 en temps de base et 1,95 sous 4 débuffs déflagration) est théoriquement contre-productif. En effet, dans un monde parfait sans lag, cela reviendrait à incanter en moins d'une seconde et devoir ensuite attendre que le GCD soit terminé pour lancer le sort suivant.

À score de hâte nul sur l'équipement, la hâte effective du mage est de 3% (par le talent *Présence de vent du néant*). Le reste de la hâte se récupère sur le stuff, par le bonus 4pT11, ou via des buffs et CD (cf. tableau ci-dessus). La recherche de l'optimisation de la hâte doit se faire pour la phase burst qui celle qui en bénéficie le plus. Le but va donc être de ramener la déflagration de 1,95 secondes à 1 seconde.

2 caps hâte apparaissent donc lors des phases burst (sous 4 débuffs déflagration donc) :

- Soft cap : 3341. Il permet d'incanter sous héroïsme des déflagrations à 1 seconde
- Hard cap : 8185. Il permettrait d'abaisser la déflagration à 1 seconde hors héroïsme

Ces caps s'entendent bien sûr dans l'hypothèse d'une latence absolument nulle, et que dans la réalité il conviendra de se ménager une marge de sécurité pour combler le retard lié à la latence.

Nous verrons dans le chapitre cycle dps les conséquences de ces calculs sur le choix du cycle.

La Maîtrise

La maîtrise est une des grandes innovations de cette extension. C'est elle qui va fonder toute notre façon de jouer la spé arcane. Elle se nomme Adepté du mana en arcane et porte ainsi vraiment bien son nom. La maîtrise chez les arcanistes augmente de 12% les dégâts de nos sorts (+ 1,5% d'augmentation des dégâts à chaque point de maîtrise supplémentaire) en fonction des points de mana restants.

Il faut 179,28 de score de maîtrise pour augmenter la Maîtrise d'1 point (et donc les dégâts de 1,5%). La courbe de décroissance de la rentabilité de la maîtrise en fonction des points de mana restant est de type linéaire. A 100% de mana, l'augmentation des dégâts liée à la maîtrise est de 100%, à 50% de mana l'augmentation est de 50%, et à 0% l'augmentation est nulle.

Prenons un exemple : avec 1500 de score de maîtrise, nous obtenons $1500/179.28 = 8.37$ de maîtrise, auxquels s'ajoutent les 8 points de base. Au final 16,37 de maîtrise donnent $16.37 * 1.5 = 24.6\%$ d'augmentation des dégâts lorsque la barre de mana est pleine, 12,3% d'augmentation à 50% de mana, et aucune augmentation lorsque la jauge de mana est vide.

Les bonus du set T11

Le T11 n'a vraiment rien de sexy pour le mage arcane. Néanmoins le bonus 4 pièces est suffisamment important par l'économie de hâte qu'il procure que nous sommes obligés d'aller chercher le 4 pièces. Sans préjuger de l'équilibrage que vous ferez dans votre stuff (la retouche permet une grande flexibilité), il est conseillé de prendre toutes les pièces sauf le torse qui sera avantageusement remplacé par la Robe d'Ombrase de Néfarian.

- ▶ Bonus 2 pièces : Augmente de 5% de taux de critique des projectiles des arcanes
- ▶ Bonus 4 pièces : réduit de 10% le temps d'incantation de la déflagration des arcanes

Talents

Voici le template de base le plus classique. Il manque encore 6 points à placer en fonction de l'orientation que vous souhaitez donner à votre template. Les 3 points en antipush-back en feu peuvent être déplacés même si cela me paraît risqué au vu des combats que nous offre Cataclysm.



Orientations de template en arcane

- ▶ Antipush-back : conserver les 3 points dans Ame ardente, ce qui immunise au pushback en association avec l'aura de concentration des paladins
- ▶ Aoe : mettre 2 points en explosion des arcanes améliorée
- ▶ Mobilité : mettre 2 points dans transfert amélioré
- ▶ Récupération de mana : mettre 2 points dans Maître des éléments
- ▶ Situationnel : contresort amélioré sur les boss sensibles aux contre-sort

Glyphes

Pas vraiment de choix de ce côté là, je ne développerai donc pas trop. Les glyphes non cités ne sont pas compétitifs.

Primordiaux :

- Armure de Mage [accroît la régen mana via l'armure de 20%]
- Projectiles des arcanes [+5% au taux de critique des projectiles]
- Déflagrations des arcanes [+3% à l'effet des débuffs déflagration]

Le glyphe de barrage n'est vraiment pas assez puissant pour concurrencer ces 3 là.

Majeurs :

- Lenteur [augmente la portée de lenteur de 5m]
- Evocation [40% de régen vie en parallèle de la régen mana]
- Transfert [augmente de 5m la distance du transfert]

Le glyphe de lenteur permet de poser lenteur via la déflagration grâce au talent Vortex du Néant sans avoir à se rapprocher (portée de déflagration de 40m vs 35 pour lenteur). Le glyphe d'évocation permet d'augmenter la survie en raid, celui de transfert accroît la mobilité. Métamorphose, Invisibilité et Nova de givre sont plus situationnels.

Mineurs :

- Chute lente (plus de compos à farm)
- Illumination des arcanes (rebuff des morts pendant les combats à moindre coût)
- Images miroirs (petit, tout petit up dps car les images sont affectées par le débuff déflagration)

Les autres sont peu utiles ou juste pour le fun.

Amélioration d'objet

- **Tête :** Arcanum d'Hyjal (révéré Gardiens d'Hyjal) [+60 int,+35 critique]
- **Epaules :** Calligraphie supérieure de la magnétite chargée (exalté Therazane) [+50 int, +25 hâte]
- **Cape :** Ench. de cape (Intelligence supérieure) [+50 int]
- **Torse :** Ench. de plastron (Caract. sans pareille) [+20 toutes caractéristiques]
- **Bracelet :** Ench. de brassards au choix : 65 hâte / 65 crit / 50 toucher
- **Ceinture :** Boucle de ceinture avec gemme +40 intelligence
- **Gants :** Ench. de gants au choix : 65 maîtrise / 50 hâte
- **Jambières :** Couture : Fil ensorcelé enchanté puissant [+95 int et +80 endu]
- **Bottes :** Ench. de bottes (Marchelave) [+35 maîtrise, augmentation vitesse de marche]
ou Ench. de bottes au choix : 50 hâte / 50 maîtrise / 50 toucher
- **Arme :** Ench d'arme (Torrent de puissance) [proc de 500 int pendant 12 secondes] +++
ou, moins cher, Ench. d'arme (Ouragan) [proc +450 hâte pendant 10 secondes]
- **Main gauche :** Ench. main gauche (intelligence supérieure) [+100 int]

■ Gemmes :

- **Châsse rouge** : Rubis du feu d'enfer brillant [+40 int]
- **Châsse jaune** : Topaze de braise artistique [+20 int, +20 maîtrise]
ou Topaze de braise téméraire [+20 int, +20 hâte]
- **Châsse bleue** : Œil de démon voilé [+20 int, +20 toucher]
- **Méta-châsse** : Diamant ombresprit brasillé (à activer en posant au moins 2 gemmes jaunes) [+51 int, +2% mana]

Ces gemmes ne sont données qu'à titre indicatif et dépendent beaucoup de la situation de vos caps, de l'activation de la méta, des bonus de sertissage,... . Nos besoins en intelligence sont énormes mais la carence en stat actuelle conduit plutôt à respecter les bonus de sertissage. Référez vous à des supports comme Rawr ou le Mage optimizer (en post-it sur ce forum) en cas de doute.

■ Consommables :

- **Flacon** : Flacon de l'esprit draconique [+300 intell]
- **Festin** : Magnifique festin de fruits de mer [+90 endu, +90 intell]
- **Potion** : - Potion volcanique [+120Opds pendant 25 secondes]
- Potion de mana mythique [+10000 mana]

Métiers

Les métiers ont l'air d'apporter des bonus assez différents mais, dans l'ensemble, seuls quelques uns sont vraiment à part. Soit parce qu'ils n'apportent rien d'intéressant au mage, soit parce que leur apport est franchement « exotique ».

Métiers

- **Couture** : broderie sur cape (tisse-lumière)[proc +580pds pendant 15 sec]
- **Alchimie** : Mixologie [augmente l'effet des flacons d'intelligence de 80]
- **Forge** : 2 châsses supplémentaires
- **Enchantement** : enchantement des bagues pour 80 int
- **Joaillerie** : 3 gemmes plus puissantes (de 27points) à placer sur des châsses existantes
- **Calligraphie** : enchantement d'épaule plus puissant que celui de Therazane (+80 int)

Tout ces bonus de métier sont profilés pour apporter environ 80 d'intelligence. La forge, l'enchantement et la joaillerie ont l'avantage d'être plus flexibles en permettant de choisir la statistique qu'on accroît.

- **Travailleur du cuir** : enchantement 130 int au lieu des enchantements 65 crit ou 65 hâte)
- **Ingénierie** : amélioration sur gants [+480 int pendant 12 secondes toutes les minutes]
- **Herboristerie** : +480 hâte pendant 20 secondes, CD de 2 minutes
- **Dépeçage** : + 80 critique

N'est pas cité le minage qui n'apporte rien d'intéressant.

Bonus raciaux

Un certain nombre des races d'Azeroth a réussi à percer les mystères des arcanes, et Cataclysm en a vu d'autres accéder à la sagesse. Néanmoins tous ne sont pas égaux devant la Magie au vu des différents bonus raciaux. Je ne liste ici que les apports utiles en pve.

- ✦ **Gnome** : +5% de mana, CD de libération des entraves
- ✦ **Humain** : CD de libération des techniques de contrôle
- ✦ **Draeneï** : +1% de toucher
- ✦ **Nain** : rien
- ✦ **Elfe de la nuit** : rien
- ✦ **Mort-vivant** : CD d'annulation charme/sommeil/peur
- ✦ **Troll** : Berserker (hâte augmentée de 10 à 30% pendant 10 secondes toutes les 3 minutes)
- ✦ **Elfe de sang** : Torrent arcanique (récupération de 6% du mana toutes les 2 minutes et contre-sort)
- ✦ **Gobelins** : +1% hâte, technique offensive à 2 minutes de CD
- ✦ **Orc** : 584 pds pendant 15 secondes toutes les 2 minutes

À mon sens, les races gnome et troll sont celles qui apportent le meilleur up en pve mais un débat farouche fait rage sur le sujet donc je ne m'avancerais pas plus là dessus ! ^^

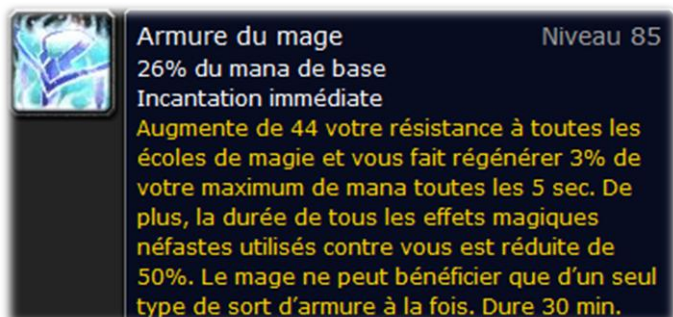
Cycle dps et gestion de la mana

Nous avons à peu près fait le tour de la question sans soulever le point le plus douloureux de l'étude. Quel cycle adopter ? Dans quelles circonstances ?

La mage arcane n'a finalement que peu de sort pour infliger des dégâts de manière optimale. Déflagration des arcanes et Projectiles des arcanes sont nos amis (et aussi ceux des grincheux de tout bords qui viennent régulièrement nous traiter de bi-touches). Le barrage des arcanes vient en soutien pour le dps en déplacement et pour casser les débuffs déflagration.

Il faut savoir que toute la richesse du gameplay tient dans la gestion de la mana (qui est à l'heure actuelle une vraie gageure) et dans la recherche d'une maximisation de la rentabilité du temps de cast.

Pour ce faire, deux armes sont à notre disposition : la régénération de la mana et les CD de hâte et dégâts.



Régénération de la Mana

- **Armure de mage (glyphée)**
3,6% du mana maximum rendu toutes les 5 secondes
- **Evocation**
Rend 15% de votre mana maximale instantanément puis 45% en 6 secondes (durée influencée par la hâte)
- **Gemmes de mana**
Environ 12000 points de mana rendu, 2 minutes de CD
- **Potion de mana**
10000 points de mana rendu, 1 seule par combat
- **Maîtrise des éléments**
Talent de feu, équivalent à une potion pour l'instant
- **Requiquage**
1% de mana maximum toutes les 10 secondes

Les techniques de régen mana doivent s'enchaîner de manière assez fluide pour ne jamais provoquer de rupture dans vos phases. Idéalement Evocation doit être utilisée lorsque les prochaines secondes sont sûres (pas de déplacement à faire ni de risque de se prendre des dégâts) et mieux encore lors de phases de placement où le temps de régen n'est pas du temps de dps perdu. Étant influencée par la hâte à l'instant de son lancement, il est intéressant de cast évocation en fin de CD de hâte (héroïsme ou distorsion temporelle). Nous verrons qu'il est parfois difficile de temporiser l'évocation car elle est le pivot entre les 2 grandes phases du game play arcane.

Les gemmes de mana sont maintenant bien plus que de simples sources de mana. Le talent Gemme de mana améliorée la transforme en un très puissant CD de dégât. Son utilisation est donc plus liée au statut de vos autres CD qu'à votre stock de mana.

La potion de mana mythique ne doit servir qu'en cas d'urgence. Il est préférable de la garder pour faire le relais entre 2 évocations une fois les 3 gemmes de mana consommées sur les combat très long. L'utilisation d'une potion volcanique en pré-pull (juste avant le combat, pour pouvoir utiliser une 2^{ème} potion en combat une fois le CD d'une minute des consommables terminé) est plus que judicieuse car sa durée de 25 secondes vous permettra d'en bénéficier durant toute votre 1^{ère} phase de burst sans vous priver d'une éventuelle potion de mana plus tard dans le combat.

Armure de mage, Maîtrise des éléments et Requinquage sont des techniques passives. Inutile de précision que l'armure de Mage est tout à fait incontournable en arcane.

A noter qu'il existe des bijoux qui interviennent directement sur la mana, comme la Poupée préférée de Tyrande (Archéologie) ou l'Eclat de malheur (Sinestra). Ils peuvent se révéler d'une aide certaine dans la gestion de votre manapool.

CD de dégâts

- **Pouvoir des arcanes**

Pendant 15sec, vos sorts infligent 20% de dégâts supplémentaires et coûtent 10% de mana en plus

- **Gemme de mana**

Augmente la puissance des sorts de 2% du mana total pendant 15 secondes lors de l'utilisation de la gemme

- **Bijou à fonction « utiliser »**

- **Potion volcanique**

+1200 à la puissance des sorts pendant 25sec

Tout le game play de l'arcane va tourner autour de deux phases : une phase de burst où le but va d'être d'infliger les dégâts les plus lourds possibles en cramant une quantité indécente de mana, suivie d'une phase de récupération qui débute par une évocation puis une gestion rigoureuse de votre mana pour rester le plus proche possible de 90% de votre jauge. Ces deux phases s'alternant au grès des CD des différentes techniques.

Pourquoi une telle organisation du dps ?

La maîtrise augmente nos dégâts en fonction du mana qu'il nous reste. La façon la plus logique d'appréhender cette stat serait de toujours rester au maximum de mana pour en bénéficier en permanence. C'est bien le but poursuivi en phase de récupération d'ailleurs. Cela dit, notre évocation, couplée aux techniques de régen passive nous rend en un laps de temps très court, près de 70% de notre mana. Par ailleurs la déflagration version Cataclysm récupère un de ses anciens



Déflagration des Arcanes Niveau 85
8% du mana de base 40 m de portée
2.35 sec. d'incantation
Frappe la cible avec de l'énergie et lui inflige 1712 to 1988 points de dégâts des Arcanes. Chaque fois que vous lancez Déflagration des Arcanes, ses dégâts sont augmentés de 10%, son temps d'incantation est réduit de 0.1 sec. et son coût en mana augmente de 150%. Effet cumulable jusqu'à 4 fois et dure 6 sec ou jusqu'à ce qu'un sort de dégâts des Arcanes autre que Déflagration des Arcanes soit lancé.

attributs en réduisant son temps de cast en plus d'augmenter ses propres dégâts et son coût en mana. Le spam déflagration est donc de très loin le cycle à plus haut rendement en termes de dps mais son coût en mana est effroyable.

Nous voyons donc bien se dessiner deux directions : soit dps énormément en consommant toutes nos réserves en mana très rapidement, soit dps moins en restant à haut niveau de mana. Ces deux orientations se concilient dans l'alternance des phases de burst et récupération.

Phase burst

Elle est essentielle pour vous assurer un dps global convenable et consiste à spam déflagration avec tous vos CD activés (gemme de mana et pouvoir des arcanes au minimum). Sa durée est variable en fonction de votre équipement car la phase s'arrête une fois que vous avez atteint 30% de votre jauge de mana (l'évocation ainsi que les ticks de régen mana passive vous remonteront à 100%). Il est primordial que votre évocation soit up à la fin de la phase de burst au risque de provoquer une cassure dans l'alternance de vos phases dommageable pour votre dps. La cadence d'utilisation de la phase de burst est donc rythmée par le CD de l'évocation.

Si vous pouvez bénéficier de sources de mana directes ou indirectes comme un hymne de prêtre, une innervation ou une infusion de puissance cela peut vous permettre de faire durer la phase de burst.

Pour maximiser la rentabilité de votre temps de cast vous devez anticiper sur l'évocation suivante en lançant votre phase de burst (les CD de dégâts sont plus courts que celui de l'évocation) pour qu'elle se finisse en même temps que le CD de l'évocation et que vous puissiez ainsi enchaîner vos deux phases sans perdre de temps. Cela nécessite de connaître la durée de sa propre phase de burst afin de bien se caler sur le temps restant avant qu'Evocation soit up.

Phase récupération

Cette phase commence lors de l'utilisation de l'Evocation. Elle consiste à faire le plus de dps possible tout en restant à 90% mana en attendant qu'Evocation soit de nouveau up. Vous devrez pendant cette phase jongler entre des cycles à basse consommation en mana, 2 à 3 déflagrations de suite puis casser le débuff avec des projectiles ou un barrage des arcanes. N'hésitez pas à vous offrir une déflagration de plus si vous avez la chance d'avoir un proc idée claire qui rend le sort gratuit.

Il ne faut pas hésiter à descendre encore plus dans votre consommation si votre évocation à été partiellement interrompue ou si vous descendez plus bas que 85% de mana : faites dans ce cas des cycles à 1 déflagration le temps de remonter votre jauge à un niveau acceptable.

La phase s'achève lorsque les temps avant qu'Evocation soit up est égal à la durée de votre phase burst. Il vous suffit de claquer vos CD de dégâts (la gemme de mana vous faisant alors remonter de 90 à 100% mana) et de spam déflagration.

Entame de combat

Afin de rentabiliser chacun de vos points de mana il est conseillé d'incanter plusieurs déflagrations en entame de combat avant de lâcher tout vos CD. Cela pour deux raisons : les points de mana rendus par la 1^{ère} gemme du combat ne sont pas gâchés, et cela permet de passer l'intégralité de la durée des CD sous 4 débuffs déflagration. Visez 90% de mana avant de commencer votre vrai burst sous CD.

Utilisation de l'orbe enflammé

L'orbe est un allié très fidèle du mage arcane, tant en phase burst que de récupération. En phase de burst claquez-la dès que tous vos CD sont activés elle vous fournira un dps non négligeable. En phase de récupération, utilisez la dès que vous peinez à maintenir votre réserve de mana au dessus de 85% car elle provoque un nombre assez important de proc projectile qui vous permettront de faire du dps gratuitement (le cycle n'est pas le plus rentable en terme de dps mais il permet de remonter rapidement à un niveau de mana acceptable).

Aoe

L'aoe est le véritable point noir du mage arcane. Difficile en vérité de tirer son épingle du jeu et ce dans presque toutes les situations où des dégâts de zone sont nécessaires. La meilleure stratégie semble être de lancer des chocs de flammes toutes les 8 secondes en intercalant entre deux des explosions des arcanes, le tout sous CD si possible.

Hum... et à part le dps ?

Le mage bénéficie d'une très large palette de compétence utile en raid mais non directement liées au dps qu'il va générer.

- *Délivrance de la malédiction : l'incontournable dispell ! En user et abuser, c'est aussi notre job !*
- *Vol de sort : sur le remède de Maloriak par exemple*
- *Métamorphose : un de nos privilèges, ne nous en privons pas lorsque nécessaire*
- *Gardiens du mage : forts utiles sur tous les combats à dégâts élémentaires*
- *Portails*
- *Table : toujours et encore ^^*

En termes d'apport au raid, la spécificité du mage arcane est un buff passif de +3% aux dégâts du raid. Ce buff ne se cumule pas avec celui des pala vindictes et des chasseurs.

La gestion de la menace enfin. Elle ne pose à proprement parler que très peu de problème, notre arsenal à ce sujet étant complet.

- ▶ **Images miroirs** : la menace est répartie entre les 3 images pendant tout le temps où elles sont présentes. À utiliser sur votre première phase de burst puis comme CD anti-reprise d'agro.
- ▶ **Invisibilité** : 3 secondes pour devenir invisible, cassé si le joueur lance une autre technique. Sort de réduction de menace par excellence puisqu'il reset votre agro. Il peut être rendu instantané par le talent Cape Prismatique ce qui, associé à la réduction de 6% des dégâts subits, en fait un investissement très rentable.

Add-ons

Peu d'add-ons spécifiques au mage arcane. On peut citer le traditionnel **Decursive** (et oui, j'insiste, dispell c'est aussi notre boulot ! =D). **Quartz** peut se montrer utile pour déplacer la barre de cast et visualiser la latence pour chaque sort. **Mage nuggets** pourra aider ceux qui ont du mal à visualiser les différents procs et vous renseigne sur l'apport de la maîtrise en temps réel. **Power aura** est utile pour les procs, mais il vous faudra le paramétrer vous-même.

Sources et remerciements

- Forum officiel World of Warcraft « Mage », et notamment le post de theorycrafting sur l'arcane post 4.0.
- Elitistjerks, sujets de Logix et Thazzdingo
- Manaflask, sujet d'Ekyu

Merci à tous ceux qui postent de manière constructive sur le forum officiel.

Merci à ma guilde, Renaissance, et à mes collègues mages pour les discussions techniques sur la classe, pour les soirées de raid et tout le reste ! =D

∞∞ ∞∞ ∞∞ ∞∞

En espérant que ce guide vous aura été utile, je reste ouvert aux questions et critiques diverses. L'extension étant toute récente je m'attends à d'autres changements (dont certains sont déjà annoncés) et mettrai ce guide à jour le moment venu.

Cyliah

Cyliah. Mage sur Hyjal -EU