

## Mon métier ? D'Healer de Raid !

Bienvenue à vous, futur healers de TAMRIEL. Je vais ici vous présenter ma vision du heal, ses compétences must have, ses objectifs, son stuff et tout ce qui pourrait vous être utile. Rappelez-vous que contrairement à certaines classes, il y a des dizaines de façons de jouer votre soigneur et que la mienne n'est pas forcément celle qui vous correspond ou celle qui est la meilleure. Mais bon... Je passe les principaux contenus du jeu sans jamais être en PLS, donc je me dis que je ne suis pas tant dans le faux que ça. N'hésitez pas à faire vos propres tests et je reste ouverte à toute discussion d'amélioration !

### I – Son utilité

Si vous pensez qu'un heal, ça fait juste du heal, passez votre chemin. Au même titre que le tank n'est pas qu'un gros bourrin qui pique le boss et prend des coups dans la gueule, le heal n'est pas la chochote qui reste cachée derrière les copains et spam ses sorts de soins. Vos rôles à vous : débuff les boss et les adds, buff les copains, remonter leur mana pool et enfin soigner. Si vous ne faites que spam sources curatives, grosso merdo vous ne servez à rien.

Gardez aussi à l'esprit que vous devez être polyvalent. En effet parler d'un heal de raid n'est pas correct, vous serez toujours en binôme et c'est ce binôme qui doit être efficace. Il est donc important de maîtriser tous les gameplays afin de pouvoir changer de partenaire tout en restant efficace et vous adapter à toutes les situations. Du coup ne faites pas de chichis si le groupe vous demande de changer une compétence ou une autre, vous faites partie de l'optimisation des DPS à part entière, s'ils vous le demandent c'est qu'ils en ont besoin.

Enfin, et afin de contrer tout ce qui peut vous être dit dans le jeu : OUI LES DEGATS DES SORTS INFLUENT SUR VOS HEALS. Et je dis ça après des tests effectués avec Naenek un autre heal de gros raids. Faites les tests et rendez-vous en compte par vous-même. Donc oui les sets qui augmentent vos dégâts des sorts peuvent être utiles, les popos de puissance de sort aussi etc etc...

### 2- Quelle race choisir

Pour moi la question ne se pose pas : BRETON !

+10% magie max / +3960 résistance aux sorts / réduit le cout des compétences de 3%

Vous êtes increvable, vous avez un pool mana énorme et vous pouvez spams vos sorts tranquillement.

Vous pouvez aussi jouer Haut elfe :

+ 9% de regen Magie / +10% magie max / augmente les dégats de feu, froid, foudre de 4%

Il ne manque que la résistance en fait, que vous pouvez combler avec vos points de champion.

Et enfin Argonien même si personnellement je n'en vois ABSOLUMENT PAS l'intérêt :

+3% magicka max et 12% resto santé, magicka et stamina si vous buvez une popo / +9% santé max et 1485 de résistance aux dégats de durée / +5% de heal donné et reçu.

Je vais expliquer pourquoi cette race ne me parle pas pour le heal PVE :

Si vous jouez le set de la puissance curative (cf paragraphe sur les sets), vous êtes censé soigner des joueurs full santé pour activer votre buff. Où est l'intérêt de les soigner 5% de plus alors qu'ils sont déjà full life ?? De plus en situation critique ce ne sont pas ces 5% qui feront la différence croyez-moi, ce sera plus votre efficacité et votre rapidité de réaction ! On ne gagne que 5% de magie max et il faut combler en prenant des popos, la santé max... Bah vous êtes censés être dans vos heals donc increvable, pas d'intérêt non plus et en ce qui concerne la résistance vous pouvez largement combler avec les points de champion. Bref pour moi les ¾ des trucs sont inutiles.

### 3 – Le stuff

Avec cette partie on attaque le calvaire des heals de TESO : vous devez être un véritable Arturo Brachetti.

Pour monter votre perso : la Séductrice (craftable), Torug (craftable), Magnus (craftable), Julianos (craftable), Kagrenac (craftable), Guérisseur. Faites votre choix rien ne va plus, vous pouvez monter votre perso en DPS et ensuite l'orienter heal, chacun voit midi à sa porte et au plus efficace. Vous pouvez aller lire la section des compétences pour voir lesquelles monter en priorité.

Une fois que vous attaquez les raids : de base vous devez vous procurer 3 sets essentiels : la Puissance Curative, le Ver et l'Aether infaillible. Ensuite vient en priorité le Remède du Crépuscule (attention à jouer avec une équipe qui sait le jouer et comprend son intérêt), puis le Sanctuaire (je vous expliquerais plus tard pourquoi).

Enfin en set de monstre vous avez besoin d'un élément soit de Malubeth, Nérien'eth, Gueule de L'Infernal, Nocteflamme, Valkyn, Engeance. Uniquement pour le bonus d'ajout de 1000 de santé afin de pouvoir mettre tous vos points d'attributs dans la magie et ne rien investir en santé (surtout qu'on part du principe que vos tank vous rajoutent déjà 1000 de santé).  
Et pour un set spécifique les têtes et épaules du Roi Troll.

Faisons un point sur chaque stuff, avant de voir comment les combiner.

#### **Puissance curative (Tour d'or blanc):**

967 Magie max / 967 Magie max / 129 dégâts des sorts

« Soigner un allié qui a déjà 100 % de santé a 50 % de chances d'augmenter ses dégâts des armes et des sorts de 258 pendant 10 secondes. »

C'est le must have. Vous ne partez pas en raid si vous n'avez pas ce stuff complet !

#### **Tenue du Ver (chambres de la Folie) :**

129 dégâts des sorts / 967 Magie max / 129 régen Magie

« Réduit le coût des compétences magiques de 5 % pour vous et votre groupe. »

Le confort n'a pas de prix, si votre équipe est faite principalement de persos magika n'hésitez pas, tout le monde sera content et il est difficile de s'en passer par la suite !

**Aether Infaillible (Raids de Raidlorn) :**

688 crit magiques / Tueur mineur (+5% dégâts aux monstres de votre part) / 129 dégâts des sorts  
« Vos attaques lourdes entièrement chargées infligent 903 de dégâts supplémentaires. Les ennemis que vous blessez avec une attaque lourde entièrement chargée sont affligés de Vulnérabilité mineure pendant 10 secondes, qui augmente les dégâts qu'ils subissent de 8%. Ajoute aussi 688 chances de critique magique. »

Si aucun des heals du squad n'a ce stuff : bon courage ! Attention ! Il vous faut un bâton de foudre de l'aether (explications à la section comment jouer les stuffs)

**Remède du Crépuscule (Lorkhaj – que vous pouvez farmer en normal sauf pour les bijoux) :**

129 régen magie / Egide mineure (vous prenez -5% de dégâts en raids et donjon) / 129 dégâts des sorts

« Lorsque un allié active votre synergie, il se soigne de 18920 Santé en 10 secondes et gagne Force Mineure, qui augmente ses dégâts critiques de 12%. »

Vous l'aurez compris ce set fait complètement le café ! MAIS il faut que vous soyez constamment en train d'envoyer des synergies à vos petits copains et que ceux-ci les activent. Si vous avez une équipe bien rodée, le heal au remède est en capacité de soigner quasi tout le groupe avec ses synergies.

**Sanctuaire (Cachot Interdit) :**

1064 santé max / +4% soins reçus / 967 magie max

« Augmente les soins reçus de 12 % pour vous et votre groupe. »

Je ne l'ai pas encore testé mais pour moi il peut être viable combiné au set du Roi des Troll (voir plus bas) dans des raids tels que Sanctum (qui demande tout de même du over-heal), l'Archive en HM ainsi que Lorkhaj HM.

**Roi des Troll (Creuset béni pour la tête et Glirion pour l'épaulette) :**

+2% de soins prodigués

« Lorsque vous soignez une cible amicale, si elle est encore sous les 60 % de Santé, sa récupération de Santé est augmentée de 1548 pendant 10 secondes. »

C'est complètement pété comme régène santé. Useless dans la plupart des raids mais sur ceux où vos copains prennent cher très longtemps il peut vous aider à sauver votre mana, à continuer à envoyer vos synergies sans qu'un membre du squad ne meure la seconde où vous avez switch. Encore une fois je le réserve aux contenus hardcore question heal.

**Bâton de réta du Maître (Dragon Star Arena en vet) :**

+1032 Magie Max

« Le premier déclenchement des compétences de Soins généralisés rendra 258 de Vigueur aux alliés affectés. »

Tout le monde vous dira « il te le faut absolument », et bien non ! Ça dépend. Perso mon groupe de raid est composé à plus de 70% de magie (hors tanks) donc je n'ai aucun intérêt à jouer ce bâton la plus qu'un autre. Les éclats et/ou Repentir feront très bien le café pour les vigueurs restants. Si par contre vous jouez dans un groupe à l'équilibre, il est évident qu'il faut le mettre (même si je dois avouer que les stamina sont bien moins râleurs que les magicka quand il s'agit de leur ressource ☺ )

### **Bâton de réta de Maelstrom (Arène de Maelstrom):**

+688 de chances critiques

« Régénération vous rend 481 de Magie lorsque vous prodiguez un soin critique à votre cible. Cet effet ne peut se produire qu'une fois toute les 4 secondes. »

C'est celui que je joue quand je suis avec l'aether et uniquement pour les critiques car à part dans Sanctum (et seulement si ça vous tient à cœur) on ne joue jamais mutagène ou son autre version.

## **4- Quel stuff et quelle barre de comp ?**

On l'a déjà dit et répété votre Puissance curative est la base de tout heal. C'est donc avec celui-là qu'il faudra panacher les autres et vous allez le voir pas toujours de la même façon !

### **Puissance Curative + Aether :**

Mon bébé chouchou d'amour. Le set des agités de la gâchette. Ce set vous demande de la réactivité et un vrai cycle à exploiter.

En effet vous devez poser l'aether sur un max de cible et c'est à vous que reviendra la charge de poser la ponction (puisque pour un gain d'efficacité vous faites les 2 en même temps). Avec ce format de heal vous êtes actif 100% de votre temps sans phases mortes.

	Pièce	Glyphe	Trait
Tête	Puissance curative/ Malubeth, Valkyn etc...	Magie Max	Divin
Epaule	Puissance curative/ Malubeth, Valkyn etc...	Magie Max	Divin
Bras	Puissance curative	Magie Max	Divin
Poitrine	Puissance curative	Magie Max	Divin
Ceinture	Aether	Magie Max	Divin
Braies	Puissance curative	Magie Max	Divin
Pieds	Puissance curative	Magie Max	Divin
Anneau	Aether	Réduc coût des sorts/ Regen	Arcane
Anneau	Aether	Regen	Arcane
Collier	Aether	Dégat des sorts	Arcane
Bâton	Maître/ Autre	Si autre Absorption de magie	Energisé
Bâton	Foudre aether	Absorption magie	Lesté

Stuffé comme ça votre puissance curative sera le set constamment actif que vous changez de barre ou pas. Vous bénéficiez tout de même de tous les autres passifs de l'aether avec 4 pièces actives H24 et vous devez switch pour le poser.

Votre main barre sera donc celle de heal avec le bâton de réta. La seconde celle de vos HOT et buffs/debuff.

Les stats :

Barre 1	Hors Buff	Avc popo	Avc Puissance Cu	Avec Purge dans la barre
Magie Max	43311	43311		
Regene	1461	1649		
Dégâts des sorts	1913	2295		
Barre 2	Hors Buff	Avc popo	Avc Puissance Cu	Avec Purge dans la barre
Magie Max	40142	40142		
Regene	1295	1465		
Dégâts des sorts	1767	2120		

Barre (1) de heal :



Barre (2) de buff :



Le cycle sur un seul boss :

On part sur des cycles d'une durée de 8 secondes (temps de la prière de combat).

Si vous êtes déjà sur le lieu de combat placez votre rune et votre rituel. Si vous devez aller au boss seulement la rune. Quand le tank décompte le début d'aggro, calez une prière et une source curative sur les copains. Dès que l'aggro est faite posez immédiatement l'aether et ponction (l'opération prend moins d'une seconde). En attendant c'est l'autre heal qui buff le groupe et le soigne. Profitez en pour envoyer une lance, caler votre rituel et la rune si besoin ainsi que pour envoyer les orbes (5).

Switchez et passez en mode heal ( prière de combat, source curative, souffle de vie si besoin, attaque sur le boss pour régène, prière de combat, sources cura) le temps que votre binome envoie ses propres synergies, reswitchez, recalez vos HOT, envoie d'éclats et des orbes etc etc. En ce qui me concerne je repose tout ça à chaque switch, sauf la ponction que je pose 1 switch sur 2 puisqu'elle dure 20 secondes. C'est aussi pour harmoniser ce switch que j'ai pris le rituel purificateur qui dure 12 secondes.

Cycle sur boss avec add et/ou pack de mob :

Même début que précédemment sauf que vous devez poser aether et ponction sur votre cible prioritaire (exemple les surchargeurs sur sanctum), puis sur tous les autres adds (bon parfois il y aura des ratés vu le joyeux bordel des packs de mobs), vous switchez et prenez le relais de l'autre heal. Si votre équipe est badass, normalement il y a déjà eu des morts, rajoutez le Repentir dans votre cycle de heal (la Purification étant réservée principalement à Lorkhaj). Passé vos 8 secondes reposez une

dernière source cura + Prière et switchez, reposez l'Aether sur les mobs principaux et sur tous ceux que vous pouvez, réactivez HOT et synergies et repassez sur votre barre de heal. Le même cycle recommence à sauf qu'à votre prochain switch sur l'Aether il faudra reposer la ponction.

Vous l'aurez compris quand il y a plein de mobs, le set devient sportif et c'est ça qui me plait ! Posez le sur tout ce qui bouge, vos copains vont vous aimer !

Si vous jouez en Aether vous serez principalement le heal du groupe puisque vous cartonnez au niveau des degats des sorts et du critique et que vous avez une mana pool énorme (je crois bien que seul le soso atteint la magie max que nous avons !).

### Passé le set de l'aether, les barres resteront sensiblement les mêmes pour tous les autres sets

#### Puissance Curative + Ver :

Le set de la tranquillité absolue, vous ne faites rien, il travaille pour vous. La différence avec le set précédent : il se joue à 2 bâtons de réta.

	Pièce	Glyphe	Trait
Tête	Puissance curative/ Malubeth, Valkyn etc...	Magie Max	Divin
Epaule	Puissance curative/ Malubeth, Valkyn etc...	Magie Max	Divin
Bras	Puissance curative	Magie Max	Divin
Poitrine	Puissance curative	Magie Max	Divin
Ceinture	Ver	Magie Max	Divin
Braies	Ver	Magie Max	Divin
Pieds	Puissance curative	Magie Max	Divin
Anneau	Ver	Réduc coût des sorts/ Regen	Arcane
Anneau	Ver	Regen	Arcane
Collier	Ver	Dégat des sorts	Arcane
Bâton Barre 1	Réta Maître/ Autre	Si autre Absorption de magie	Energisé
Bâton Barre 2	Réta puissance cu	Absorption magie	Lesté

## 5- Le gameplay

Il n'y a rien qui m'agace plus que d'entendre des DPS vouloir passer en heal parce qu'ils ne gèrent pas le cycle de leur DPS. Erreur souvent commise, jouer heal n'est pas de tout repos et nécessite tout de même un cycle et de maîtriser les cut anim. A cela vous rajoutez l'aléatoire des coups des boss avec les souffles de vie... vous perdez votre gars ! C'est comme si je disais que je suis capable de faire tank parce que je connais le principe du soutien et que permablock c'es pas compliqué.