燃火要打的高，必須要靠高點燃值，點燃的來源是直擊法術傷害的固定%數，點燃的概念有點像池子，池子裡面有水，水位愈高dot愈痛，然而水每隔2秒會流出來，如果我們要讓池子的水多，那麼我們必須使注水的速度>漏水的速度。以下是方法的流程介紹，利用大量的瞬發法術疊高點燃值

開場步驟，預唱炎爆，貼活體，開始唱火球，唱出升溫後壓煉獄衝擊，把升溫變成炎爆術!，此時先不要把這顆免費的炎爆術丟出去，繼續唱火球，唱到爆擊後升溫出來，因為你是連續的唱火球你會按過頭「多唱一顆」，你可能會擔心這顆唱過頭的火球會因為沒有爆擊而把你剛剛的升溫效果取消，其實狀況沒這麼糟糕，當你多唱的這顆火球飛出打到boss之前請按下以下巨集

/CAST 氣定神閒

/CAST 時光倒轉

/CAST 炎爆術

這個巨集會幫你噴出一個瞬發的炎爆術（也就是你身上的炎爆術!的效果），如果那顆「多唱」的火球或是那個瞬發炎爆其中一顆爆擊，都會使得你身上的升溫轉成炎爆術!，這個是系統判定的問題，即使先擊中boss的火球術沒有爆擊，只要後擊中的瞬發炎爆術爆擊了就不會使你的升溫效果消失。

接下來要解釋的是什麼叫做8連爆

假設剛剛爆擊的狀況成立，我們已經丟出一顆瞬發炎爆了，又因為身上觸發了新的炎爆術!，我們又可以瞬發下一顆炎爆，假設這個炎爆有爆擊，那我們身上會多一個升溫，接下來因為我們身上有氣定神閒，我們可以再丟一次瞬發炎爆術，假設我們運氣很好又爆擊了，剛剛身上的升溫會轉成炎爆術!，我們又可以再丟一顆瞬發炎爆了。運氣最好的狀況下我們可以施展四次瞬發炎爆術，運氣差的畫至少有兩次，但請各位不要忘記，剛剛的時光倒轉已經把身上的buff記錄下來了，當我們施放完所有瞬發炎爆時，再次按下巨集，我們回到了當時紀錄的狀態，接下來又是相同的循環了，運氣好又是四顆瞬發炎爆術。放完所有的瞬發炎爆後再補一次活體就可以放燃火了。

有幾點要注意的是，過程中即使活體沒了也不要補，多浪費一個gcd，水就多漏出了一些，點燃就不痛了，燃火傷害會爛掉。如果前面四發已經四連爆，可以直接丟燃火不用再時光倒轉了，這樣燃火已經夠痛了。

要打出漂亮的燃火傷害可能還要抓一下身上的觸發buff時間，比方說暗月卡，玉魂等，這可以裝poweraura監測BUFF還剩幾秒，也可裝extra CD觀察這些特效內建的CD還剩幾秒，判斷是否值得等飾品觸發後在開始放之前介紹的循環，如果想看目前DOT的傷害多寡可以裝combustionhelper

總結來說火法平常很輕鬆，活體沒了就補，炎爆術!觸發就丟，升溫後就放煉獄衝擊，但是放大招的時候是需要極度的專注力，我覺得放大招這20秒附近可以說是三系法師中最難的時候。