

## Source chaude

### Accéder à la source chaude

#### Emplacement de la source chaude et méthode d'entrée

- Un PNJ se trouve à l'entrée des villages de Ruben et Ranox. L'accès se fait par une fenêtre contextuelle qui s'ouvre en appuyant sur la touche W. (L'emplacement du PNJ est indiqué sur la carte du village.)
- Le message « Seuls les personnages de niveau 10 ou plus peuvent entrer. » s'affiche lorsqu'un utilisateur de niveau inférieur à 10 essaye d'accéder aux sources.

#### Accès via express CoBo (consommation de PP)

- L'accès est interdit aux personnages en dessous du niveau 10.
- Le Ravissant geyser (source chaude) apparaît dans la liste express CoBo lorsque Ranox est accessible.
- La source chaude apparaît en première position tout en haut de la liste.

### Organisation de la source chaude

#### Ruben : Cascades d'âmes (source chaude), Ranox : Ravissant geyser (source chaude)

- Les conditions sont les mêmes que dans le village. (Il est possible de chevaucher des montures, d'appeler une bestiole, d'utiliser le tchat et de s'asseoir, il est impossible d'utiliser des compétences, etc.)
- Les sources chaudes sont réparties entre deux zones : le « bassin de Ventus » et le « bassin d'Agaur ». Dans la zone du « bassin de Ventus », un PNJ explique au joueur le principe des sources chaudes.
- Aux deux extrémités des sources chaudes, un portail permet aux joueurs de se téléporter pour retourner au village.

## Effets des sources chaudes

Les bonus « bénédiction de Ventus » et « bénédiction d'Agaur » s'obtiennent dans les sources chaudes.

- Informations sur les bonus

Nom du bonus	Conditions	Effet du bonus
Bénédictio de Ventus	Passer au moins 6 min dans le « bassin de Ventus »	+100 % EXP (JcJ, donjon) * Les donjons englobent aussi le champ.
Bénédictio d'Agaur	Passer au moins 6 min dans le « bassin d'Agaur »	Augmente les bonus de dégâts, les coups critiques, la rapidité et les ravages de 10 % (en donjon). * Les donjons englobent aussi le champ.

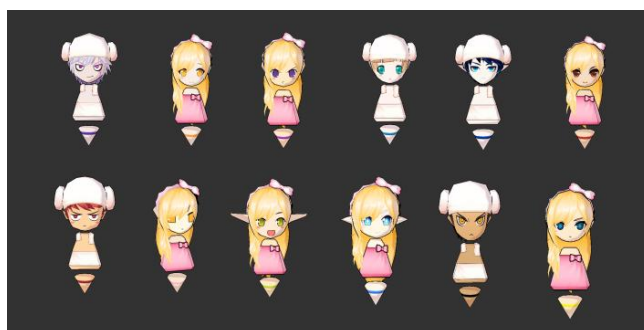
- Le bonus dure 20 min et n'est pas cumulable.
- La durée du bonus est réinitialisée dès que le personnage se trouve à proximité de la source chaude pendant 6 min.
- Un effet s'affiche pendant l'attente du bonus. (Lorsqu'on se place sur le champ, l'effet s'affiche à droite de l'écran.)
- Un seul bonus peut être actif à la fois.
- Lorsque le personnage quitte la source chaude ou rentre au village pendant l'attente du bonus, le temps passé est effacé.
- Lorsque le personnage se tient à proximité de la source chaude, le nom du bonus s'affiche à l'écran ainsi que le temps restant jusqu'à son obtention et sa description.
- Lorsque le personnage porte le look baignade, le temps d'attente jusqu'à obtention du bonus diminue de 50 %. (Avec Lu/Ciel, il suffit qu'un des deux personnages porte le look.)

### Régénération d'endurance deux fois plus rapide pour les montures

- La régénération d'endurance est deux fois plus rapide pour les montures lorsque le personnage se trouve à proximité d'une source chaude.
- L'endurance se régénère deux fois plus rapidement, même lorsque le personnage ne chevauche pas la monture.
- L'endurance est représentée par une autre couleur.
- L'infobulle présentée ci-dessous apparaît en faisant passer le curseur de la souris sur l'endurance.

### L'affichage simplifié est modifié en fonction de la source chaude.

- L'affichage simplifié apparaît comme suit, quel que soit l'avatar déjà créé.



## Divers

### Positionnement en cas de connexion du personnage dans la source chaude

- Le personnage est connecté dans le Quartier général de guilde.
- Depuis le Quartier général de guilde, le personnage accède directement à la source chaude.
- Lorsque le personnage s'est connecté dans la source chaude, mais que l'accès à ces sources n'est plus possible, il est connecté dans le village (Source chaude de Ruben -> Ruben).