



LES VENTS ETHERES FFXIV HEAVENSWARD



Avant de commencer

Ce guide a été créé de manière indépendante et se base sur mon expérience personnelle et des recherches générales sur *Final Fantasy XIV*, accessibles publiquement sur Internet, pour affronter les différents contenus.

Aucune portion de ce document ne reprend mot pour mot d'autres publications, et toutes les stratégies et explications sont librement reformulées à ma manière pour m'aider à progresser dans ce jeu mais également, je l'espère, pouvoir aider la communauté à travers ce PDF.

Ce document est distribué gratuitement et strictement à titre non commercial, dans le cadre d'une démarche de préservation des données et pour faciliter l'accès aux informations pour les fans de FFXIV. Aucune utilisation commerciale est accordée.



I - Introduction

Les courants éthérés sont indispensables pour débloquer le vol sur les montures. Chaque zone, en dehors de celles de l'extension actuelle, compte 9 courants éthérés (sauf Azys Lla, qui n'en a que 5). En revanche, les zones de la dernière extension en comportent 15.

Pour activer le vol, les joueurs doivent s'harmoniser avec tous les courants éthérés d'une zone. Certains de ces courants sont dispersés dans la région, tandis que d'autres sont obtenus en récompense de quêtes.

Sur le terrain, les courants éthérés apparaissent sous forme de tourbillons verdâtres. Les joueurs peuvent interagir avec eux par un clic droit pour s'y harmoniser. La progression de cette harmonisation peut être suivie via la fenêtre "Vents éthérés", accessible dans le menu principal sous l'onglet "Déplacement".

Quête : Les chevaliers de l'Azur

Donneur de quête : Majordome des Fortemps

Niveau : 50

Lieu : Manoir des Fortemps (X : 6.2, Y : 6.2)

II – Hautes terres du Coerthas occidental

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Ouvriers en péril (x32.4, y35.8, z1.4)
L'ombre du crépuscule (x16.9, y22.8, z0.7)
L'étoffe des chasseurs de dragons (x16.7, y22.8, z0.7)
Des ours trop gourmands (x16.5, y22.5, z0.7)
Une trahison millénaire (x16.4, y22.4, z0.7)

III – Avant-pays dravanien

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Une leçon pour les dragons (x16.4, y23, z1.9)

On a tous nos problèmes (x31.9, y23.9, z1)

Le chocobo justicier (x31.9, y23.9, z1)

Un vol nécessaire (x24.9, y19.7, z1)

Les cimes de Sohm Al (x23, y19, z0)

IV – L'écume des cieux de Dravania

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Se remettre dans le bain (x29.8, y36.1, z0)

Borborygmes et bourdonnements (x32.9, y15.4, z0)

Passage difficile (x27.5, y33.8, z0)

Partie de cache-cache épuisante (x12.3, y29.5, z0)

La colère du dragon - Ishgard (x13.3, y11, z0)

V – L'écume des cieux d'Abalthia

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Délicates ailes félines (x17, y37.3, z0)

Le début de la fin – Ishgard (x11.5, y10.9, z0)

Gazon béni (x9.6, y14.2, z1.8)

Réveil difficile (x10.6, y14.8, z1.8)

La pêche à la baleine (x10.8, y13.6, z0)

VI – Arrière-pays dravanien

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Avec nous ou contre nous (x21.9, y18.8, z0)

L'entretien des éthérites - Idyllée (x7.5, y6.7, z0)

Les voleurs d'Idyllée - Idyllée (x5.5, y6.6, z0)

Dépoussiérage de livres - Caverne de Matoya (x6.5, y6.4, z0)

Le serviteur poroggo - Caverne de Matoya (x6.8, y6.3, z0)

VII – Azys Lia

- **Emplacements avec la boussole**

Aucun courant disponible avec la boussole

- **Quêtes PNJ des vents**

Allag, l'autre empire (x9.5, y11.2, z0)

Suivez le guide (x9.7, y10.9, z0)

L'île des chimères (x27.2, y10.1, z0)

Revanche impériale (x35.2, y24.1, z0)

Un dragon aux fers (x18.6, y31.6, z0)