



LES VENTS ETHERES FFXIV SHADOWBRINGERS



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 – Grand-Lac

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Une nouvelle recrue ? (x7.4, y14.4, z0.6)
Celui qui murmurait à l'oreille des amaros (x8, y17, z0.5)
Mettre la main au mortier (x6.1, y15.3, z0.6)
Tout travail mérite casse-croûte ! (x12, y16.4, z0)
Logistique amaro (x8.5, y9.7, z0)

III – IL Mheg

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Un nouveau venu (x30.3, y8.4, z0.8)
La plus populaire des Pixies (x15.7, y30.3, z0.4)
Les as de la déco (x9.2, y17.1, z0.3)
Jeux interdits (x14.1, y32.6, z0.6)
Passation de pouvoir (x30.5, y7.6, z0.8)

IV – Kholusia

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Parfois construire, parfois détruire (x15.2, y29.5, z0.1)

Les évadées (x18.9, y17.8, z3.5)

Un village meurtri (x15.3, y28.6, z0.2)

Parle à mon Nain (x12.4, y9.2, z4.1)

Le dernier grand purgateur (x18.6, y17.7, z3.5)

V – Amh Araeng

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Le rêve du mineur mystel (x11.3, y17.5, z1.6)
Un précieux talisman (x11.9, y17.4, z1.6)
Chasseurs de trésors en détresse (x12.9, y16.9, z1.5)
Le Mord qui travaillait trop (x26.8, y18.5, z1.2)
Le Puits de Malikah (x15.8, y29.1, z0.5)

VI – Rak'Tika

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Esprits opposés (x31.3, y16.9, z-0.1)
Les nouveaux habits de la Halte (x29.4, y17.8, z0.2)
Le Gardien de la forêt obscure (x19.8, y27.6, z-0.2)
Un peu de poison (x18.8, y27.8, z-0.2)
L'Enchevêtrement des Qitari (x30.5, y17.4, z0)

VII – La Tempête

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

La coule attitude (x9.5, y28.2, z-8.2)
La rhétorique du peuple (x7.2, y31.4, z-8)
Les créateurs amateurs (x13.6, y27.6, z-8.1)
Un Ondo pas comme les autres (x32, y16.6, z-2)
Le fardeau d'Emet-Selch (x8.8, y26.5, z-8.4)