



# LES VENTS ETHERES FFXIV ENDWALKER



## **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 – Thavnair

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

L'aventurière de la Steppe d'Azim (x25.5, y35.9, z0)

Réorientation et réfections (x11.3, y21.1, z0)

Des bienfaits de l'ordinaire (x20.6, y15, z0.2)

La patrouille de l'Ost rayonnant (x29.1, y17.2, z0)

À la hauteur d'Agama (x30.7, y17, z0.1)

### III – Le Labyrinthos

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Un amour de Poilu (x30.3, y19.3, z2.9)  
Le protecteur de la forêt (x20.9, y21.5, z1.9)  
L'enfant de la Petite Sharlayan (x20.8, y20.8, z1.9)  
La prière du voyageur (x23.3, y19.9, z2)  
La croisée de nos épopées (x21.6, y33.8, z1.9)

## IV – Garlemald

- **Emplacements avec la boussole**

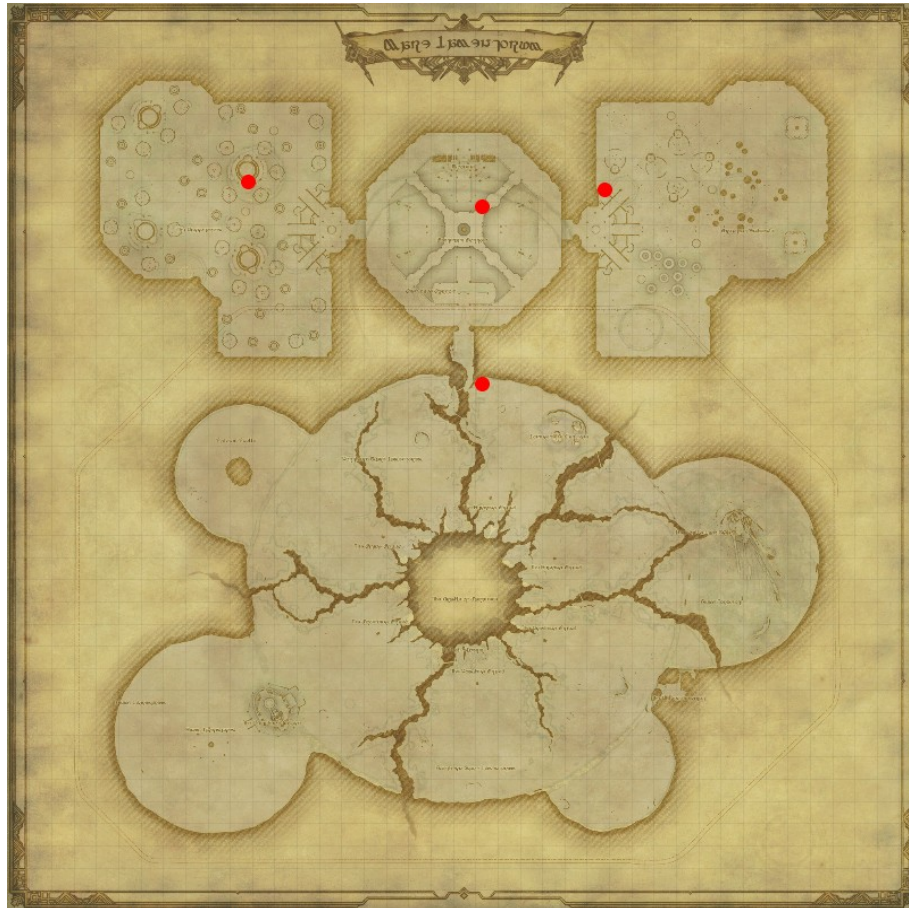


- **Quêtes PNJ des vents**

Un ingénieur déterminé (x15, y29.9, z0.4)  
Tu peux toujours courir ! (x31.4, y13, z0.3)  
Le garçon qui attendait (x14.9, y31.1, z0.4)  
De l'aide (x12.8, y30.7, z0.4)  
La porte des Dieux (x14, y29.5, z0.4)

## V – Mare Lamentorum

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Le signe des carottes (x15.4, y11.6, z-1.4)

Le cri de ralliement des Loporrites (x15.7, y11, z-1.5)

Le Loporrite qui n'aimait pas son nom (x21.9, y10.7, z-1.3)

Les mystères encore insolubles d'Allag (x19.9, y10.9, z-1.4)

Le temps de se comprendre (x28.7, y8.9, z-1.6)

## VI – Elpis

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Observateurs observés (x24.7, y26.1, z1.7)  
Patrouille anti-chamailleries (x9.1, y31.7, z1.3)  
Discrètes indiscretions (x11.7, y19.5, z3)  
À la rencontre d'un visiteur (x8.7, y17.7, z3.2)  
Le chercheur et l'oiseau (x31.6, y15.4, z0)



## VII – Ultima Thulé

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Mourir ensemble (x22.5, y10.8, z2.2)  
Parlez-en à votre aventurier (x23.5, y12.3, z2.2)  
Un amour explosif (x31.6, y27.6, z3.9)  
Nous voulons nous battre ! (x30.8, y27.8, z3.9)  
Jamais seuls (x25.9, y27.7, z5.2)