



LES VENTS ETHERES FFXIV DAWNTRAIL



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 – Urqopacha

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Une affaire à ne pas manquer ! (x29.1, y13, z0.6)

Mercenaire responsable (x29.3, y13.7, z0.6)

Les grands rêveurs (x5.3, y24.2, z2.7)

De l'eau à la lumière (x29.4, y32.3, z3.4)

Un grand admirateur (x30, y33.6, z3.4)

III – Yak T’el

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Devenir un chasseur accompli (x13.3, y13.4, z3.2)

La paix sous les plaines cendrées (x22.2, y8.8, z3)

Mystérieuse cité d'or (x31.4, y32.7, z1.6)

La créature de Ja Tiika (x33, y31.8, z1.5)

Faire face à l'impuissance (x32.1, y31.3, z1.5)

IV – Kozama’uka

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Une offrande à Kixaihih (x20, y11.8, z0)
Le rite de passage des vents (x16.6, y10.4, z0)
Une main-du-pot sur le départ (x11.1, y27.8, z1.2)
Escorte dans d'immenses vestiges (x11.6, y26.9, z1.2)
Le sauvetage de Wuk Lamat (x31.8, y25.5, z1.1)

V – Shaaloani

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Zitekkwa, l'usurier au grand cœur (x28.8, y30.2, z0.7)

Bougies et prières (x19.2, y27.8, z0.7)

Petit rroneek perdu (x27.2, y11.8, z0.5)

Le bleu du désert (x13.9, y19.1, z0.9)

Par amour pour le Tulyollal (x15.1, y17.9, z0.9)

VI – L’Hoirie recouverte

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Réparateur de sentinelles (x17.9, y9.4, z0.4)
Une responsable irresponsable (x18.4, y9.8, z0.4)
Souvenirs effacés (x17.2, y33.3, z0.2)
Stratégie de survie végétale (x9.5, y11.6, z0.1)
Jusqu'au sommet de l'éternité - Le Repaire (x5.9, y6.3, z0)

VII – La Mémoire vivante

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Une pièce dans la fontaine (x8.8, y31.3, z0.2)

Je veux être ton oisillon (x31, y35.7, z0.2)

Le trou à scorpions (x34.1, y15.8, z0.4)

Le plan d'une vie (x32.2, y17.3, z0.4)

Sa dernière aventure (x11, y12.5, z0)