



# LES VENTS ETHERES FFXIV STORMBLOOD



## **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 – Les Marges

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

La peur du ventre vide (x30.1, y26.1, z1)

Querelle de chasseurs (x27, y21, z0.6)

Amères disparitions (x9.2, y10.8, z1.1)

Traque en armure (x8.4, y11.2, z1.1)

L'hospitalité des M (x31.6, y16.6, z1.1)

### III – Yanxia

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

L'homme-loup est un loup pour l'homme (x30.1, y18.9, z0.7)

Avoir les foies... de serpents (x30.7, y18, z0.6)

Vis ma vie de riziculteur (x30.5, y17.7, z0.6)

La bouillie et l'odeur (x29.9, y15.6, z0)

Le premier pas en avant (x31.2, y28.9, z0)

## IV – Mer de Rubis

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Curieux butin (x31.5, y37.1, z0.3)

Sortir la tête de l'eau (x23.4, y9.1, z0)

Sauter sans avoir l'air sot (x32.7, y18.5, z-0.7)

Le Palais aux Marées troublées (x20.2, y20.1, z-2)

Isari, village libéré (x6.2, y12.3, z0)

## V – Les Pics

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Donner sans rien attendre en retour (x27.1, y36.5, z2.7)

Les laissés-pour-compte (x27.7, y28.7, z2.7)

Le bienfaiteur d'Ala Ghiri (x14.9, y36.6, z2.1)

Les cœurs de pierre (x24.4, y6.8, z0.7)

La liberté ou la mort ! (x26.6, y36.3, z2.7)

## VI – La Steppe d’Azim

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Erreur sur la réincarnation ? (x12.7, y34.4, z0)

Quarante ans, toujours Poucet (x23, y23.4, z1.1)

Retrouve-moi un mouton (x28.3, y14.9, z0.2)

Un homme de bien des mots (x32.9, y28.3, z-0.3)

Jubilation collective (x31.2, y12.1, z0.3)



## VII – Les Lacs

- **Emplacements avec la boussole**



- **Quêtes PNJ des vents**

Une résistance à toute épreuve (x10.6, y22.5, z0)  
Un secret impérial (x8.2, y20.5, z0.5)  
Âmes errantes (x10.9, y21, z0.1)  
Ennemi volant parfaitement identifié (x11.3, y20.6, z0.1)  
Tempête de sang (x32.6, y22.9, z1.6)