



GUIDE DU LEVELING FFXIV



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

Dans **Final Fantasy XIV**, atteindre le niveau maximum d'une classe peut être un long processus, souvent plus complexe que dans d'autres MMO. Heureusement, les meilleures activités pour accumuler de l'expérience varient selon votre niveau, ce qui rend l'avancement plus agréable.

II – Astuces Générales

Plusieurs activités vous permettent de gagner de l'expérience tout au long de votre progression, certaines spécifiques aux extensions, et d'autres plus générales, accessibles à tout moment.

- **Les Quêtes de classe**

Ces quêtes, disponibles jusqu'au niveau 70, rapportent des récompenses utiles (équipements, sorts). Dès qu'une quête de classe est disponible, une icône apparaîtra sous l'encadré d'avancement de l'Épopée. N'hésitez pas à les accomplir pour profiter des avantages.

- **Les Roulettes**

Unique à FFXIV, les roulettes offrent chaque jour une grande quantité d'expérience sur divers contenus. Les plus rentables en termes de rapport XP/temps sont :

- Roulette Défi
- Roulette Gain de Niveaux
- Roulette Raid en alliance et normal
- Roulette Épopée

Roulette d'Opérations de Guilde : intéressantes jusqu'au niveau 40 et permettent aussi de compléter les catégories du Carnet d'objectifs pour des bonus d'XP de 5% à 10% et 1000 gils.

Roulette Donjons 50/60/70/80 mériterait un petit boost concernant son gain d'XP, elle reste globalement peu intéressante.

- **Les Bestiaires**

Chaque classe de départ a accès à un Bestiaire (Carnets → Bestiaire ou touche [B]), offrant des listes de monstres à éliminer pour de l'XP supplémentaire. Terminez-les avant le niveau 50 pour optimiser vos gains.

III - Monter de niveau via A Realm Reborn (1 – 50)

- **Niveaux 1 – 10**

Les quêtes de classe et les catégories 1 à 10 du Bestiaire sont suffisantes pour avancer rapidement. Quelques mobs supplémentaires ou Aléas complèteront le tout.

- **Niveaux 10 – 16**

À ce niveau, les **Opérations de Guilde** deviennent disponibles et resteront rentables jusqu'au niveau 40.

- **Niveaux 16 – 50**

La **Roulette Gain de Niveau** est une excellente source d'XP jusqu'au niveau maximum. Faire des donjons à son niveau est aussi très efficace, bien que les files d'attente puissent être longues pour les classes DPS, donc prévoir des activités comme le Bestiaire ou les Aléas en parallèle.

Le Palais des Morts est une alternative viable aux donjons, particulièrement pour les classes DPS. Accessible dès le niveau 16, il est toutefois conseillé d'attendre le niveau 30 pour accéder à toutes les compétences. Débloquez-le via la quête « Mystères souterrains dans la forêt » à la Nouvelle Gridania (x:12.0, y:13.1).

IV - Monter de niveau via Heavensward (50 – 60)

Les niveaux 50 à 60 sont parmi les plus longs à monter. Mis à part les donjons, les autres activités comme les **quêtes tribales** et les **mandats** sont moyennement rentables.

Pour optimiser :

- Profitez pleinement de la **Roulette Gain de Niveau** et des nouvelles roulettes (Défi, Raid en alliance, Donjons 50/60/70/80).
- **Le Palais des Morts** reste viable, bien que moins efficace.

V - Stormblood 60 – 70

Le Pilier des Cieux remplace le Palais des Morts. Débloquez-le via la quête « Le Pilier des Cieux » à la Mer de Rubis (x:6.2, y:11.7) après avoir atteint le palier 51 du Palais des Morts.

Les quêtes tribales commencent à rapporter de l'XP correct. Elles sont une bonne option pour diversifier vos activités.

VI - Shadowbringer 70 – 80

Le leveling devient plus rapide avec de nouvelles méthodes :

- **Quêtes tribales des Pixies** : Rapides, elles rapportent environ 1 000 000 d'XP pour trois quêtes. Débloquez-les via la quête « Entre rêve et réalité » à Crystarium (x:13.1, y:15.3).
- **Bozja** : Zone instanciée où vous pouvez réaliser des Aléas offrant une grande quantité d'XP. Pour y accéder, complétez la suite de quêtes commençant par « La relique perdue » à Kugane (x:12.2, y:12.3) et ayez terminé le Raid Alliance de Stormblood.

VII - Endwalker 80 – 90

Les quêtes tribales et Eurêka Orthos rendent le leveling aussi rapide que dans Shadowbringers :

- **Quêtes tribales des Arkasodaras** : Courtes et efficaces, elles rapportent environ 3 000 000 d'XP. Débloquez-les en terminant la série de quêtes commençant par « L'aventurière de la Steppe d'Azim » à Thavnair (x:25.5, y:36.0).
- **Eurêka Orthos** : Ce donjon sans fond est accessible après avoir atteint le palier 51 du Palais des Morts. Débloquez-le via la quête « Le laboratoire secret » à Mor Dhona (x:21.8, y:8.2).