

## Darkest Dungeon

Les captures d'écran ne marchent pas ...

Sauvegarde unique dans C:\Users\...\Documents\Profile\_0 (0 = 1ère campagne)

-> Duplication possible pour reprendre la partie à partir de cet instant.

Liens pour Débuter : <https://www.millenium.org/guide/221035.html>

Lien de Conseils : <https://www.millenium.org/guide/222483.html>

Affectation des Breloques, Au **hameau** :

1 . Ouvrir la fiche du personnage choisi parmi ceux de la liste (verticale à droite de l'écran) avec <Bouton Droit>.

2. Ouvrir le panneau des Breloques avec <Bouton Gauche> sur l'icône en forme de Coffre en bas sur la droite de l'écran Gauche>

-> les 2 fenêtres sont donc ouvertes ...

3. Faire glisser l'objet choisi depuis le panneau des Breloques/Bibelots vers 1 des 2 emplacements disponibles à côté des l'emplacements d'armes. (l'opération inverse est évidemment possible -> Enlever une Breloque)

Pour revendre les Breloques non utilisés depuis le panneau associé, appuyer sur <Shift> et non <MAJ> comme indiqué.

Pour se séparer d'objets dans l'inventaire pendant l'exploration d'un donjon (cas d'un inventaire plein), utiliser <Shift>.

\*\*\*\*\*

Il existe 15 Classes <=> Professions

Recrues : 1 Personnage par Classe + 1 Vestale (1 Vestale systématiquement dans le groupe actif pour débiter)

=> paramètre à la Diligence du hameau -> "Quartier des héros " : 16 ("Réseau de diligence" : 3 ou 4)

*Il est préférable de coupler la stratégie 1 classe = 1 personnage (devant atteindre le niveau 6) avec des groupes de 4 héros "jetables" utilisés uniquement pour accumuler des Legs et de l'argent (on ne les soignera pas, ils seront renvoyés dès leur mission de niveau 1*

*achevée*). Renommer chaque Personnage : Prénom + Classe

Campagne 1 : Alternier groupe actif, groupe en soins et groupe en attente (1 représentant de chaque classe devant atteindre le niveau 6 de détermination -> quêtes de recrutement).

Classes avec soins PV en combat (recrutement niveau 0) : Vestale, Occultiste, Arbalétrier et Médecin de Peste.

Classes avec soins Stress en combat (recrutement niveau 0) : Bouffon, Abomination et Maître Chien.

*Les 4 compétences de base des personnages sont aléatoires (cas particulier : l'Abomination a toutes les compétences activées), d'autres classes peuvent donc disposer de compétences de soins de PV ou de Stress dès le recrutement (celles cités peuvent donc, ne pas y avoir accès à l'embauche).*

Rajouter des compétence de Soins (PV ou Stress) utilisables pendant un campement -> Tente de Survie du Hameau (à faire dès que mission moyenne pour ne pas oublier).

Les breloques communes à toutes les classes doivent être systématiquement réaffectées au groupe actif avant chaque donjon => les enlever aux personnages du groupe précédents.

\*\*\*\*

Restriction de niveau : pas plus de 3 niveaux d'écart entre celui du donjon et celui du personnage.

Niveau maximum : 6

Bloquage attribut positif -> Sanatorium -> même endroit que pour attribut négatif

-> Verrouiller ou Supprimer attribut, comment -> Cliquer Gauche sur icône !

Faire soigner systématiquement les maladies -> Sanatorium

Les numéros de positions sont (de gauche à droite) : 4 3 2 1

Echange de legs : icône à droite de la liste

La majorité des classes sont athées, sauf : la Vestale, le Croisé et le Lépreux (+ le Flagellant -> extension The Crimson Court)

\*\*\*\*\* Déroulement de la partie \*\*\*\*\*

Préambule : Pour le Donjon Ténébreux, il faut autant de groupes que de quêtes soit 4 (1 personnage l'ayant déjà visité peut refuser d'y retourner ou bien subir plus de stress)

**1. Equipe "Jetables"** (4 recrues que l'on renvoie une fois le donjon de niveau 1 effectué)

-> Buts : Po, Legs et Breloques

Une fois atteint la somme souhaitée (80 000 Po pour moi) :

**2. Equipe "forte"** : 1 Arbalétrière, 1 Croisé, 2 Vestales, 1 Furie, 2 Abominations, 1 Bandit, 1 Lèpreux, 1 Maître Chien, 1 Pilleuse de tombe et 1 Médecin de peste.

-> buts : Po, Legs, Breloques et quêtes de recrutement et d'objectifs

**3. Equipe "faible"** montée un peu plus tard : 1 Antiquaire, 1 Occultiste, 1 Chasseur de prime, 1 Bouffon et 1 Homme d'Armes

-> + 1 Arbalétrière, 1 Vestale et 1 Furie et quelques compagnons "jetables" (\*) -> en partie à cause des restrictions de niveau.

-> buts : Po, Legs, Breloques et quêtes de recrutement

n.b. 1 : l'Homme d'Armes rejoint l'équipe "forte" au niveau 4

n.b. 2 : l'arbalétrière, la Vestale et la Furie se mêlent à l'équipe "forte", au niveau 6, en fin de partie.

n.b. 3 : possibilité de mélanger des personnages des 2 équipes afin de faire monter les "faibles" jusqu'au niveau 6.

**4. Dernière recrues** en fin de jeu : Croisé niv.4 -> niv 6 (équipe "forte") et Occultiste niv. 4 -> niv 5 (équipe "faible")

(\*) la classe de Mousquetaire (DLC gratuite) n'a pas de quête de recrutement, on peut l'adjoindre à l'équipe "faible" pour l'essayer.

Campagne terminée en 122 Semaines (45 quêtes)

Po : 71 693 / Breloques : 59 / Hameau : Tous les bâtiments à 100 % sauf Diligence : 92 % et Roulotte : 0 %

Morts : 3 compagnons jetables, 1 Abomination (revenue, en fin de partie, de l'au delà), 1 Furie, 2 Croisés et 1 Médecin de peste.