



LA TROUPE BAT D'OURS

Association Loi du 1er juillet 1901 - Décret du 16 août 1901

ALCHIMISTE

Informations clés :



Axes de la profession : Réflexion et manipulation



Lieu d'exercice de la profession : Le laboratoire des alchimistes sera installé au sein du village.



Horaires du maître alchimiste : 9h - 20h

Principe de la profession :

Les alchimistes font partie intégrante du système économique du village. Ils produisent des potions et les mettent sur le marché afin de permettre aux autres villageois de bénéficier de leurs effets. Les alchimistes sont donc de réels supports pour le village car ils permettent aux habitants de bénéficier d'avantages importants.

Effet d'expérience :

Au fil du jeu, chaque alchimiste sera amené à progresser au sein de sa profession en obtenant un degré de maîtrise de plus en plus important. Il existe 3 degrés de maîtrise différents au sein de la profession (matérialisés par des badges) :

- Les apprentis alchimistes (degré 1),
- Les alchimistes expérimentés (degré 2),
- Les alchimistes virtuoses (degré 3).

Chaque degré de maîtrise supplémentaire permet aux alchimistes d'accéder à de nouvelles compétences (meilleure compréhension de l'alchimie), de faciliter leur travail (grâce aux instruments), et d'améliorer la qualité et la fiabilité de leurs potions (synthétisation de potions identifiées et plus puissantes).

Fonctionnement de la profession :

Tout au long du jeu, les alchimistes devront réaliser des expérimentations afin de percer les mystères, de comprendre et de maîtriser l'art de l'alchimie. Pour cela, les alchimistes achèteront des ingrédients, testeront différentes combinaisons, analyseront les résultats obtenus par leurs expérimentations et en déduiront les conclusions logiques qui s'imposent. A force d'expérimentations et par le biais d'une grille de déduction, les alchimistes récolteront de plus en plus d'informations sur la composition des ingrédients et seront peu à peu en mesure de déterminer leur composition, ce qui leur permettra de comprendre la manière dont les ingrédients interagissent entre eux pour produire des effets. Bien qu'au départ, les apprentis alchimistes ne disposent d'aucune aide pour fabriquer leurs potions, les alchimistes plus expérimentés auront la possibilité de faciliter leurs expérimentations à l'aide d'instruments à usage unique. Chaque potion synthétisée par les alchimistes lors des expérimentations est remise au maître alchimiste en échange d'une rémunération (qui varie en fonction de la qualité de la potion synthétisée).