



# LA TROUPE BAT D'OURS

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

## ARCHITECTE

### Informations clés :



**Axes de la profession :** Innovation et artisanat



**Lieu d'exercice de la profession :** L'atelier des architectes sera installé au sein du village.



**Horaires du maître architecte :** 9h - 20h

### Principe de la profession :

Les architectes font partie intégrante du système économique du village. Ils inventent et réalisent toutes sortes d'objets afin de répondre aux besoins des villageois. Les architectes sont donc indispensables car sans eux, les villageois manqueraient de confort et les autres métiers ne pourraient être exercés, faute d'objets disponibles.

### Effet d'expérience :

Au fil du jeu, chaque architecte 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 architectes (degré 1),
- Les architectes expérimentés (degré 2),
- Les architectes virtuoses (degré 3).

Chaque degré de maîtrise supplémentaire permet aux architectes d'accéder à de nouvelles compétences (fabrication de nouveaux objets), de faciliter leur travail (grâce aux instruments), et d'augmenter leur production (quantités produites lors de chaque fabrication).

### Fonctionnement de la profession :

Tout au long du jeu, les architectes devront acheter des matières puis les manipuler afin de produire des objets. Les objets produits sont remis au maître architecte en échange d'une rémunération. Bien qu'au départ, les apprentis architectes ne disposent que de leurs mains pour fabriquer des objets, les architectes plus expérimentés auront la possibilité de faciliter leur travail à l'aide d'instruments à usage unique. Chaque objet ayant son propre processus de fabrication, les architectes devront se munir des matières adéquates puis récupérer auprès du maître architecte les outils nécessaires à leur fabrication. Les architectes réaliseront ensuite un prototype de l'objet de leurs propres mains qu'ils amèneront, une fois achevé, au maître architecte afin de produire des exemplaires de l'objet en question (plus ou moins selon le degré de maîtrise de l'architecte) et de percevoir leur rémunération (qui varie en fonction des quantités produites).