

## LE MUSICIEN

Il veut fabriquer ses instruments lui-même

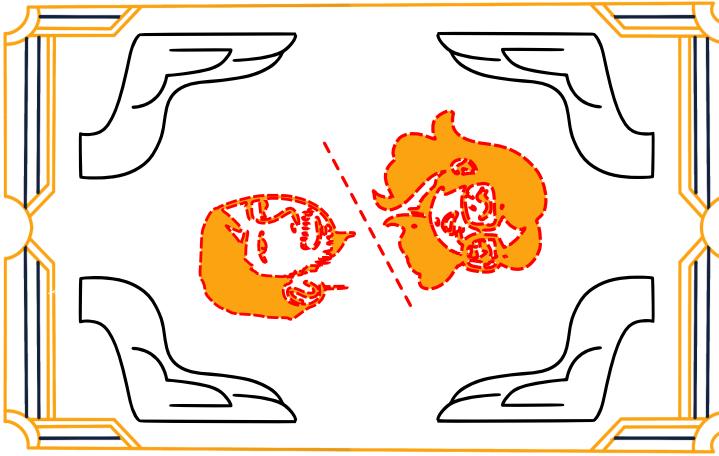


### POUVOIR

Il est motivé pour son projet. Ses projets utilisant la cnc et la fdm durent 1 jour de moins.

### FAIBLESSE

Il ne sait pas gérer ses matériaux pour son projet. Ses projets utilisant la cnc et la fdm coûtent le double de matériaux.



## LA PROFESSEURE

Elle aime transmettre aux autres.

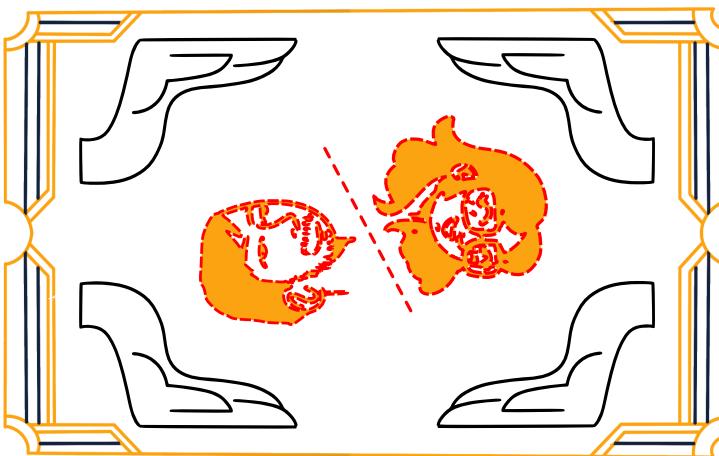


### POUVOIR

À la fin de chaque semaine, elle choisit un autre joueur et lui donne 1 ressource de son choix.

### FAIBLESSE

Chaque semaine, lorsque le joueur à votre droite pioche un événement positif, annule son effet.



## L'ARCHITECTE

Elle a souvent l'opportunité de réaliser des maquettes en carton-bois.

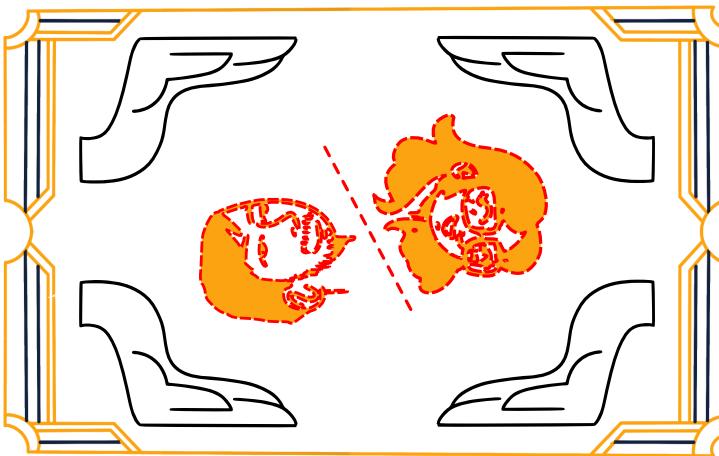


### POUVOIR

Dès qu'un projet utilisant la laser est terminé, le joueur qui l'a terminé et l'architecte gagnent 1 bois.

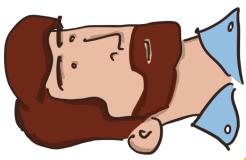
### FAIBLESSE

Elle ne peut pas réaliser de projet qui utilise l'électronique.



## L'ENTREPRENEUR

Il a besoin de faire des prototypes régulièrement pour développer son entreprise.

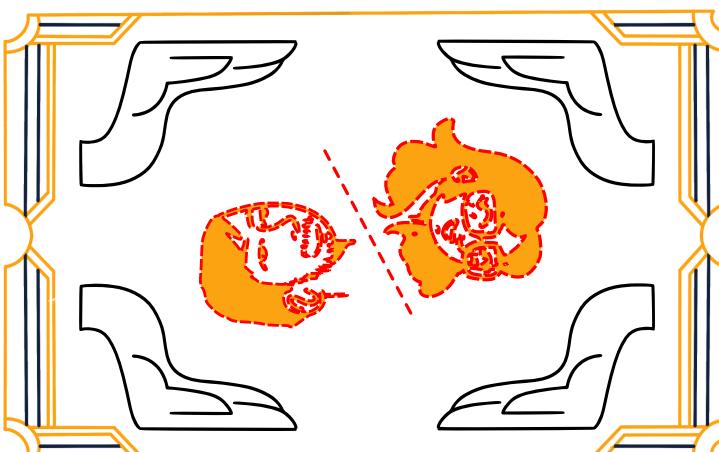


### POUVOIR

La première machine qu'il achète est gratuite.

### FAIBLESSE

Il veut se consacrer à son entreprise et n'a pas le temps de réaliser de projets au début. Il ne peut pas réaliser de projets pendant les 2 premières semaines.



## L'ÉTUDIANT

## SHANIA (INNOFAB)

C'est une super service civique.  
Elle adore la mode et le design.



### POUVOIR

Au début de chaque semaine, chaque joueur obtient grâces à elle +1 en vinyle.

### POUVOIR

Le coût d'achat d'une face de dés est réduit de 1.

### POUVOIR

Il prend plus de temps pour réaliser ses projets, +1 J sur chaque projet.

### FAIBLESSE

Impossible de réaliser les projets qui utilisent la laser.

### FAIBLESSE

Il prend plus de temps pour réaliser ses projets, +1 J sur chaque projet.

## ANTOINE (DEJCARTE)

Discret mais efficace, il saura vous surprendre pour vous aider à réaliser vos projets en électronique.



### POUVOIR

S'il tombe sur une face de dés "Composants", il multiplie par x2 sa valeur.

### POUVOIR

- 1 Vingle à enlever dans son compteur de ressources au début de son tour.

### FAIBLESSE

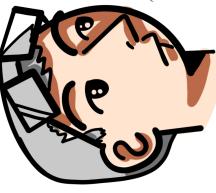
Il prend plus de temps pour réaliser ses projets qui utilisent une CNC, les CNC sont occupés 1 jour de plus, (+1J).

### FAIBLESSE

Il prend plus de temps pour réaliser ses projets qui utilisent une CNC, les CNC sont occupés 1 jour de plus, (+1J).

## FRED (COF)

Il adore la robotique et surtout le Coca Zéro.  
Son meilleur allié est ChatGPT.



### POUVOIR

Vous êtes protégé de tous les événements négatifs qui utilisent l'électronique.  
(Faux contact, Panne de courant, ...)

### POUVOIR

Il prend plus de temps pour réaliser ses projets, +1 J sur chaque projet.

### FAIBLESSE

Il prend plus de temps pour réaliser ses projets, +1 J sur chaque projet.

## L'ÉTUDIANT



### POUVOIR

Il a la capacité d'apprendre très vite.

### POUVOIR

Il a la capacité d'apprendre très vite.

### FAIBLESSE

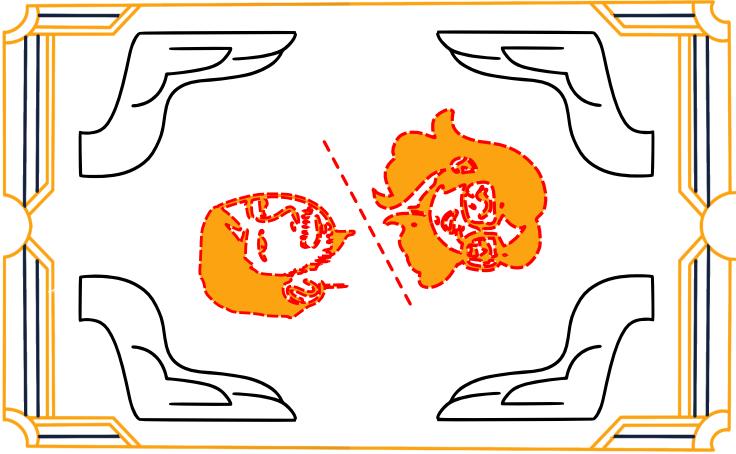
Il prend plus de temps pour réaliser ses projets, +1 J sur chaque projet.

### FAIBLESSE

Il prend plus de temps pour réaliser ses projets, +1 J sur chaque projet.

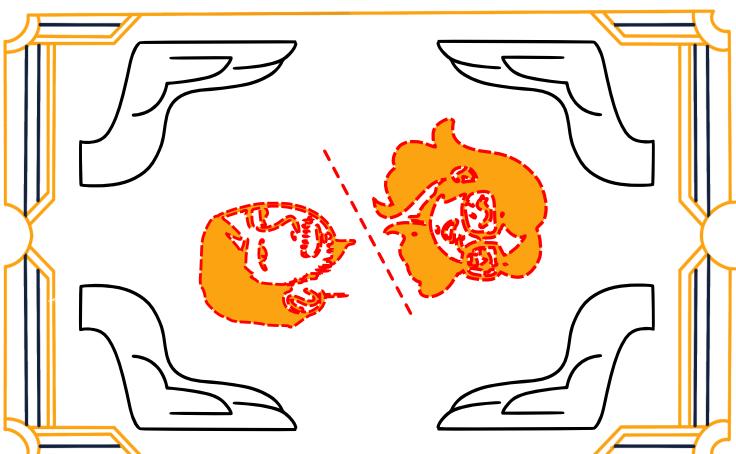
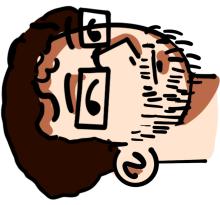
## THOMAS

(INNOFAB)  
**POUVOIR**  
Sorti de la Fab Academy, il sera à votre disposition pour accompagner sur une multitude de projets, tout aussi variés que les autres !



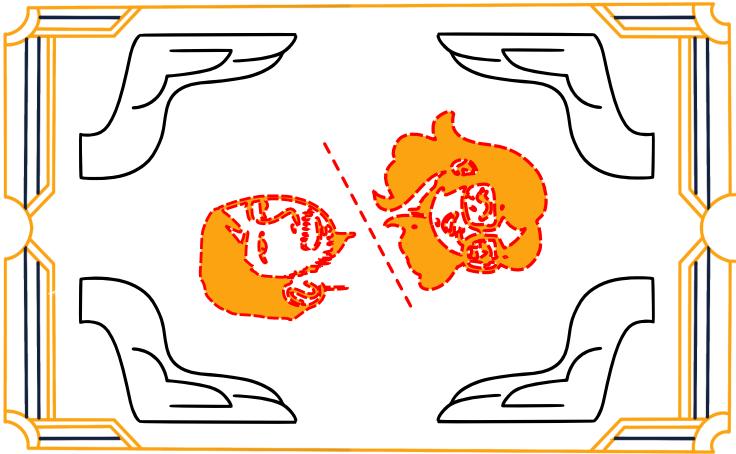
## LEVI

(COF)  
**POUVOIR**  
Force tranquille, et modéliste hors pair, mais l'électronique ça reste à faire !



## PAULINE

(INNOFAB)  
**POUVOIR**  
Son dada, c'est le bois. Ébéniste et Fabmanager, Pauline saura vous accompagner dans la bonne humeur, quel que soit votre projet, du moment que vous lui donnez du beurre de cacahuète.



## ARTHUR

(INNOFAB)  
**POUVOIR**  
Dernier service choisissez à rejoindre l'équipe de Castres. Il n'en est pas moins très efficace ! Et il adore les jeux de société !

