

SHANIA (INNOFAB)

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



POUVOIR

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

FAIBLESSE

Impossible de réaliser les projets qui utilisent la laser.

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, l'anne de courant, ...)

FAIBLESSE

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

PAULINE (INNOFAB)

Son dada, c'est le bois. Ebéniste 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.



POUVOIR

Une fois par tour, elle peut utiliser 1 bois pour lancer 1 dé à nouveau ou activer à nouveau un pouvoir de machine.

FAIBLESSE

Elle ne lance qu'un dé pendant les 2 premières semaines.

THOMAS (DES CARTES)

Sorti de la Fab Academy, il sera vous accompagner sur une multitude de projets, tout aussi variés les uns que les autres !



POUVOIR

Il a la capacité d'optimiser ses fichiers et son temps. Tous ses projets sont réalisés avec un Jour de moins (-1J).
Les projets d'1J sont fait instantanément !

FAIBLESSE

Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités +2 par matériaux pour la réalisation d'un projet.

LA PROFESSEURE

Elle aime transmettre aux autres.



POUVOIR

Au début 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.

LEVI (COF)

Force tranquille, et modélisateur hors pair, mais l'électronique ça reste à faire !



POUVOIR

Une ressource d'achat peut-être remplacée par un Filament pour les machines et les projets.

FAIBLESSE

Les machines Électroniques utilisées pour la réalisation de ses projets sont occupées x2 plus longtemps.

LE MUSICIEN

Il veut fabriquer ses instruments lui-même



POUVOIR

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

FAIBLESSE

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

L'ÉTUDIANT

Il a la capacité d'apprendre très vite.



POUVOIR

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

FAIBLESSE

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