

ANTOINE

(DE)CARTES)
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.

FAIBLESSE

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

L'ARCHITECTE

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



POUVOIR

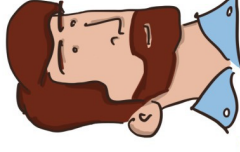
Dès qu'un projet utilisant la laser est terminé, le joueur qui l'a terminé et l'architecte gagnent 1 bois.

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.

ARTHUR

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



POUVOIR

Il a la possibilité d'ouvrir une fois le fablab un samedi quand il veut durant la partie. Rajoute 1J de plus pour réaliser les projets.

FAIBLESSE

Il ne peut jouer qu'avec un seul dé.