

VOIDFALL



2



14+



60-90 min.

Lo que para algunos es un juego, para ellos es una lucha eterna por escapar al olvido.

VOIDFALL lleva al tablero una simulación de un MOBA, donde 2 equipos de 4 combatientes intentaran destruir las torres enemigas.

COMPONENTES

- 1 Tablero principal
- 2 Tableros individuales
- 12 Meeples de personaje
- 90 Cubos (60 de poder, 30 de daño)
- 16 contadores (8 de movimiento y 8 de vida)
- 1 Marcador de iniciativa, 1 de ronda.
- 32 Marcadores de estado.
- 12 Cartas grandes de personaje.
- 40 Cartas (28 de objeto y 12 de personaje)
- 46 Losetas (16 torres, 10 dragones, 20 enemigos y 4 de poder)



MECÁNICAS

Evolución de personajes con 7 niveles de experiencia.

Poderes únicos de cada personaje.

Puntos de acción, con disponibilidad variable.

Resolución automática de combates.

Personalización de personajes mediante objetos.

Programación de acciones con la asignación de puntos de poder.

Enfriamiento de poderes y habilidades de forma integrada para un mismo equipo.

Victoria definida por muerte súbita o por puntos de victoria.

CARACTERÍSTICAS

Elevada interacción.

Elevada rejugabilidad:

Gran cantidad de combinaciones de equipos.

Baja incidencia del azar.

Turnos épicos:

Multitud de combos de habilidades.

Entretorno muy reducido.

Cohesión en la gestión del equipo,

gracias a esta mecánica de puntos de poder.



CONTACTO:

PABLO BURGOS CASTRO
pabloburg@gmail.com