

MARVEL ZOMBIES

SENTINEL STRIKE

MARVEL



UM JOGO



COMPONENTES

5 MINIATURAS



3 SENTINELAS

1 SUPER-HERÓI

18 CARTAS



6 CARTAS
PROTOCOLO
DE COMBATE



1 CARTA DE REFERÊNCIA
DE REGRAS DAS SENTINELAS



3 CARTAS
DE IDENTIFICAÇÃO
DAS SENTINELAS

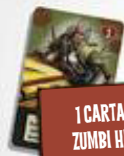
1 ZUMBI
HERÓI



CONTEÚDO MODO HERÓICO



1 CARTA DE ENTRADA
DE SENTINELA



1 CARTA DE
ZUMBI HERÓI



2 CARTÕES DE
IDENTIFICAÇÃO
DE SUPER-HERÓIS



CONTEÚDO MODO ZUMBI



1 CARTA DE ENTRADA
DE SENTINELA



2 CARTAS DE
SUPER-HERÓI



1 CARTÃO DE
IDENTIFICAÇÃO
DE ZUMBI HERÓI

DEFINIÇÕES ÚTEIS

Esta expansão funciona com ambos os modos de jogo, apresentando regras especiais e componentes que são equivalentes para ambos. Sendo assim, as regras para ambos os modos são explicadas juntas, utilizando as seguintes convenções:

- Os personagens controlados pelos jogadores são referidos como **Heróis dos Jogadores**. Isso se refere a um Zumbi Herói no Modo Zumbi ou a um Super-Herói no Modo Herói.
- Os personagens Heróis controlados pelo jogo são referidos como **Heróis Inimigos**. Isso se refere a Super-Heróis no Modo Zumbi ou a Zumbis Heróis no Modo Herói.

SENTINELAS

“Extermine uma Sentinela, extermine mil... não faz diferença. Nossos números são grandiosos demais. Eventualmente, mutantes, nós iremos sobrepujar vocês.”

Sentinel Strike é uma expansão para *Marvel Zombies* que traz os imponentes robôs Sentinelas para desafiar os jogadores! Esses caçadores automatizados se adaptam às estratégias dos jogadores, coordenando-se para eliminá-los. Para ajudar os jogadores, o próprio e poderoso Professor X junta-se à luta, tanto na versão Super-Herói quanto na versão Zumbi Herói. E, se isso não for suficiente, os jogadores podem até assumir o controle de Nana, a Sentinela reprogramada!

Esses robôs gigantes, programados para caçar e exterminar formas de vida, não se importam com a distinção entre vivos e mortos. Se ainda estiver se movendo, é uma ameaça que deve ser eliminada.

As Sentinelas são uma presença ameaçadora em todas as Missões desta expansão, com Regras Especiais que as afetam de diferentes maneiras.

As Sentinelas também podem ser adicionadas como Inimigos a qualquer outra Missão. Para usar as Sentinelas, basta adicionar as suas cartas de Entrada ao baralho de Entrada, embaralhar as cartas de Protocolo de Combate em um baralho com a face para baixo e manter as cartas de Identificação de Sentinela e de Referência de Regras por perto.

As Sentinelas são tratadas como Inimigos para todos os fins de jogo. Isso significa que elas não atacam outros Inimigos, e outros Inimigos não as atacam (sejam eles vivos ou zumbis). Existem, no entanto, algumas exceções:

- **Modo Herói:** As Sentinelas nunca têm como alvo os Espectadores, apenas os Heróis dos Jogadores.
- **Modo Zumbi:** As Sentinelas não podem ser devoradas. Elas são ignoradas para fins de alvo por Zumbi Herói Voraz.
- **Entrada:** Quando uma carta de Entrada de Sentinela é comprada, apenas uma única Sentinela é colocada na Zona para a qual a carta foi comprada. Se 2 ou 3 Sentinelas deverem entrar em jogo, as outras devem ser colocadas 1 a 1 nos próximos Pontos de Entrada ativos, seguindo a ordem horária habitual. Em seguida, compre 1 carta de Protocolo de Combate e anexe 1 carta de Identificação de Sentinela a cada Sentinela.



PROFESSOR X

As Sentinelas possuem as seguintes características:

- **Ações:** 2
- **Vigor:** 4
- **XP concedidos:** 4
- As Sentinelas podem atacar a 1 Zona de distância. Isso significa que, se elas fossem se mover, mas tiverem Linha de Visão para uma Zona dentro do Alcance 1 que contenha qualquer alvo, elas atacam aquela Zona em vez de se moverem. Se múltiplas Zonas estiverem disponíveis, os jogadores escolhem qual delas será atacada.
- Cada Sentinela possui as habilidades descritas na carta de Protocolo de Combate atualmente anexada à sua carta de Identificação de Sentinela correspondente.
- No início de cada Fase dos Inimigos, role um dado para cada Sentinela no tabuleiro. Com um resultado 5+, descarte a carta de Protocolo de Combate atual dela e compre uma nova. Se o baralho acabar, reembaralhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.
- Ataques contra uma Zona que contenha uma Sentinela e outros Inimigos seguem regras especiais de escolha de alvos. Antes de atacar, os Heróis dos Jogadores devem decidir se vão visar uma única Sentinela naquela Zona ou todos os outros Inimigos ali presentes (essencialmente ignorando a Sentinela e seguindo a ordem usual de Prioridade de Alvos). Acertos adicionais obtidos ao atacar uma Sentinela não podem ser usados para eliminar outros Inimigos. Se houver múltiplas Sentinelas na mesma Zona, cada Ataque deve visar apenas 1 delas.

NANA

"PAPAI TÁ CHEGANDO, QUERIDO!"

Nana é uma Sentinela encontrada pelo Homem-Aranha, que a reprogramou para proteger os filhos de Reed e Sue Richards. Ela pode ser jogada no Modo Herói como um Super-Herói comum, utilizando qualquer uma das miniaturas de Sentinela. Nana também pode ser usada como um Inimigo no Modo Zumbi, adicionando sua carta de Super-Herói ao baralho.

As Sentinelas normais ainda podem ser usadas como Inimigos ao mesmo tempo, embora isso apresente um perigo extra. Se a carta de Entrada de Sentinela for comprada nos Níveis de Perigo Laranja ou Vermelho, os jogadores não terão uma 3ª Sentinela para colocar em jogo. Sendo assim, as 2 Sentinelas que entraram realizarão imediatamente uma Ativação Extra.

NOTA: Como as Missões do Modo Herói contidas nesta expansão exigem as 3 Sentinelas, Nana não pode ser usada ao jogá-las.

MISSÕES: MODO HEROICO

Estas Missões exigem as regras e os componentes encontrados na caixa base Marvel Zombies: X-Men Resistance para serem jogadas.

MH1 — MASSACRE DAS SENTINELAS

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Os zumbis já não eram o suficiente para lidarmos? Agora temos que enfrentar Sentinelas para piorar as coisas? E estas não são apenas modelos comuns Mark III. Isso seria fácil demais. Elas foram reforçadas com nanomáquinas que as tornam praticamente indestrutíveis. Para piorar a situação, nossos sensores estão captando mais alguma coisa vindo em nossa direção...

Piças de Mapa: **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

OBJETIVOS

Desligue-as! Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Elimine todas as 3 Sentinelas (veja as Regras Especiais).
2. Elimine a Sentinela Primordial (veja as Regras Especiais).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

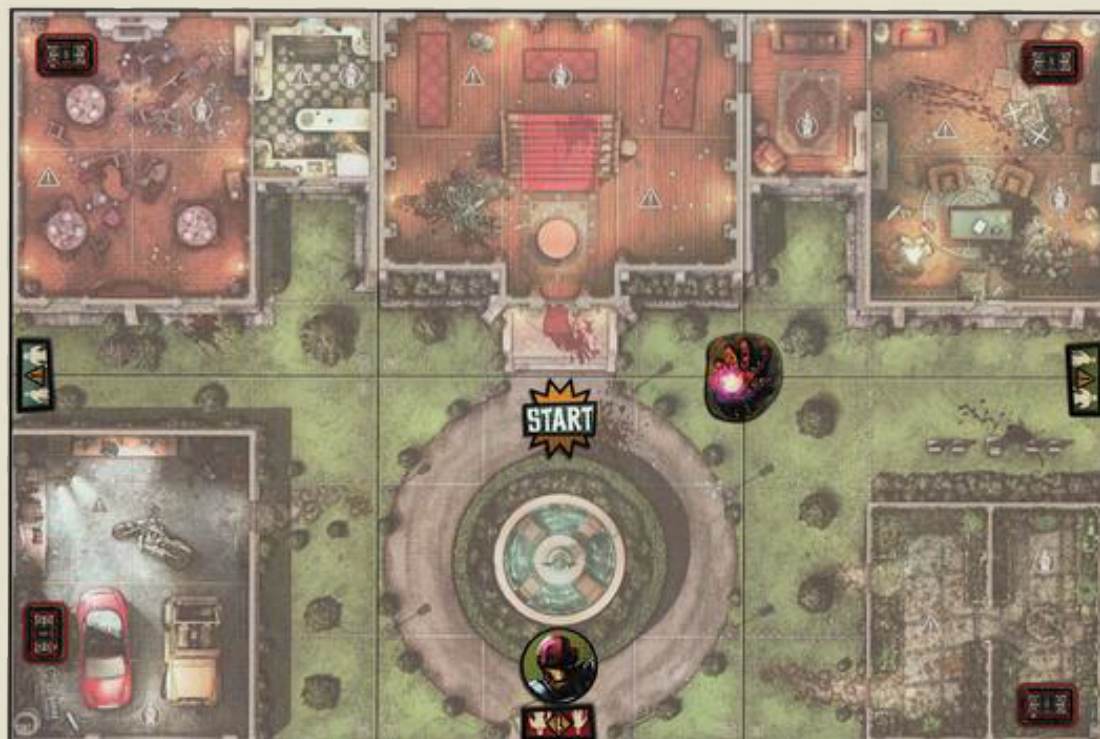
- **Massacre:** Coloque a Sentinela A no Primeiro Ponto de Entrada e compre uma carta de Protocolo de Combate para ela.
- **Ataque Programado:** Remova a carta das Sentinelas do baralho de Entrada.



13R	14R	15R
16R	17R	18R

REGRAS ESPECIAIS

- **Elas estão chegando:** Quando o primeiro Objetivo for pego, coloque a Sentinela B no Ponto de Entrada Verde. Quando o segundo Objetivo for pego, coloque a Sentinela C no Ponto de Entrada Azul.
- **Nanoreparo:** As Sentinelas só podem ser eliminadas em definitivo com um Pulsador Sônico (veja abaixo). Se elas forem eliminadas sem um Pulsador Sônico, coloque-as de volta em seus Pontos de Entrada originais durante a próxima Fase Final: a Sentinela A no Primeiro Ponto de Entrada, a Sentinela B no Ponto de Entrada Verde e a Sentinela C no Ponto de Entrada Azul.
- **Pulsadores Sônicos:** Os Objetivos representam Pulsadores Sônicos. Cada Objetivo concede 5 XP ao Super-Herói que o pegar. Os Super-Heróis mantêm os Objetivos ao lado de seus painéis e podem gastar 1 Ação para pegar ou dar um Objetivo a outro Super-Herói em sua Zona. Quando um Super-Herói com um Objetivo elimina uma Sentinela, ele pode descartar esse Objetivo para eliminar aquela Sentinela em definitivo.
- **A Sentinela Primordial:** Quando todas as 3 Sentinelas tiverem sido eliminadas em definitivo, a Sentinela Primordial entra em jogo no Primeiro Ponto de Entrada (use qualquer miniatura de Sentinela). Compre 3 cartas de Protocolo de Combate para a Sentinela Primordial. Ela usa as 3 ao mesmo tempo, e elas nunca são substituídas. A Sentinela Primordial só pode ser eliminada com um Pulsador Sônico.
- **5-6 Super-Heróis:** Durante a etapa de Entrada de Inimigos de cada Fase dos Inimigos, compre 1 carta de Entrada adicional para o Primeiro Ponto de Entrada.



MH2 — O CRIADOR

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

A ironia de Bolivar Trask buscar refúgio na Mansão X quando o surto zumbi começou não passa despercebida por nós. Trask se escondeu bem fundo na mansão e ativou um sinalizador remoto, invocando Sentinelas para o seu "resgate". Precisamos localizar Trask e fazê-lo desligar o aparelho, caso contrário as Sentinelas vão despedaçar a mansão antes mesmo dos zumbis!

Peças de Mapa: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.**

OBJETIVOS

Pare o sinal. Cumpra estes objetivos em ordem:

1. Resgate Bolivar Trask.
2. Desligue o Sinalizador (veja as Regras Especiais).
3. Elimine quaisquer Sentinelas restantes no tabuleiro.

10R	11R	12R
13R	14R	15R



PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Bolivar Trask.** Coloque a carta do Espectador Bolivar Trask aleatoriamente entre as 8 cartas de Espectador que começam no tabuleiro.
- **Sinalizador:** Coloque o Objetivo Azul aleatoriamente entre os Objetivos Vermelhos, com a face para baixo.
- **Ataque Programado:** Remova a carta das Sentinelas do baralho de Entrada.

REGRAS ESPECIAIS

- **Busca.** Cada Objetivo Vermelho concede 5 XP ao Super-Herói que o pegar.
- **Sinalizador do Bolivar.** O Objetivo Azul representa o Sinalizador de Trask. Quando o Objetivo Azul for revelado, deixe-o em sua Zona e TODOS os Super-Heróis ganham 5 XP. Para desligar o Sinalizador, um Super-Herói com a carta de Espectador do Bolivar Trask deve gastar 1 Ação na Zona do Sinalizador, removendo-o. Se Bolivar Trask for eliminado ou descartado antes disso, o jogo é perdido.

Resgate-me! Até que o Sinalizador de Trask seja desligado, no final de cada Fase dos Inimigos (desde o início), se houver menos de 3 Sentinelas no tabuleiro, coloque 1 Sentinela no Primeiro Ponto de Entrada. Se já houver 3 Sentinelas no tabuleiro, elas realizam 1 Ação de Movimento. Assim que Bolivar for resgatado, as Sentinelas sempre priorizarão o Super-Herói com a carta dele, a menos que outro esteja ao alcance para ser atacado.

5-6 Super-Heróis. Durante a etapa de Entrada de Inimigos de cada Fase dos Inimigos, compre 1 carta de Entrada adicional para o Primeiro Ponto de Entrada.



MISSÕES: MODO ZUMBI

Estas Missões exigem as regras e os componentes encontrados na caixa básica Marvel Zombies: Um Jogo Zombicide para serem jogadas.

MZ1 — REPROGRAMADA

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Como se lidar com Super-Heróis já não bastasse, agora parece que eles reprogramaram as Sentinelas para caçar zumbis, não mutantes. A pior parte disso é que elas são máquinas, não carne, então não ganhamos nada lutando contra elas! Só ficaremos mais vorazes por causa da fome. Em vez disso, vamos fazer a coisa inteligente: evitar esse desperdício de tempo passando de fininho por elas. Ouvimos falar de alguns túneis antigos perto do edifício do Clarim Diário que podem levar ao subterrâneo. Com sorte, os sobreviventes também tentaram ir por ali... Estaremos famintos assim que chegarmos.

Peças de Mapa: 2V, 3R, 4V, 6R, 8R, 9V.

OBJETIVOS

O caminho para o subterrâneo. Cumpra estes objetivos em ordem:

1. Pegue os Objetivos Azul e Verde (veja as Regras Especiais).
2. Escape pela Saída com todos os Zumbis Heróis. Qualquer Zumbi Herói pode sair por esta Zona gratuitamente no final do seu Turno, desde que não haja Inimigos nela.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Desativando o alarme.** Coloque o Objetivo Azul aleatoriamente entre os Objetivos Vermelhos, com a face para baixo.
- **Primeira caçadora de zumbis.** Coloque a Sentinela A conforme indicado no mapa e compre uma carta de Protocolo de Combate para ela.
- **Ataque Programado.** Remova a carta das Sentinelas do baralho de Entrada.



REGRAS ESPECIAIS

- **Encontrando os cartões de acesso.** Cada Objetivo Vermelho concede 5 XP ao Zumbi Herói que o pegar. Os Objetivos Azul e Verde concedem, cada um, 5 XP para TODOS os Zumbis Heróis quando forem pegos.
- **Trancado!** A Porta Vermelha nunca pode ser aberta. A Porta Azul só pode ser aberta depois que o Objetivo Azul tiver sido pego. A Porta Verde só pode ser aberta depois que o Objetivo Verde tiver sido pego.
- **Protocolo de defesa.** O Ponto de Entrada Azul fica ativo desde o início do jogo. Quando o Objetivo Azul for pego, coloque 1 Sentinela no Ponto de Entrada Azul e remova este Ponto de Entrada do jogo.
- **O alarme do Clarim Diário.** O Ponto de Entrada Verde torna-se ativo assim que o Objetivo Verde for pego. Quando isso acontecer, coloque 1 Sentinela no Ponto de Entrada Verde, comprando 2 cartas de Protocolo de Combate para ela. Ela usa ambas ao mesmo tempo, e elas nunca são substituídas.
- **5-6 Zumbis Heróis.** Durante a etapa de Entrada de Inimigos de cada Fase dos Inimigos, compre 1 carta de Entrada adicional para o Primeiro Ponto de Entrada.

MZ2 — SUSPEITAMENTE AUSENTE

MÉDIA / 60 MINUTOS

As Sentinelas vêm nos caçando já há algum tempo, mas esta manhã parece que tudo ficou silencioso. Talvez elas tenham partido. Nós realmente não sabemos. Isso significa, no entanto, que os sobreviventes podem estar mais uma vez tomando as ruas em uma tentativa de escapar. Faz um tempo que não temos uma refeição adequada desde que aquelas Sentinelas chegaram. Vimos pela última vez um grande grupo deles perto do Edifício da Oscorp, antes de ele entrar em confinamento... Vamos começar nossa nova caçada por lá...

Peças de Mapa: 1R, 2V, 3R, 4V, 6R, 7R.

OBJETIVOS

O caminho é o metrô. Cumpra estes objetivos em ordem:

1. Encontre os Objetivos Azul e Verde.
2. Derrote todas as 3 Sentinelas.

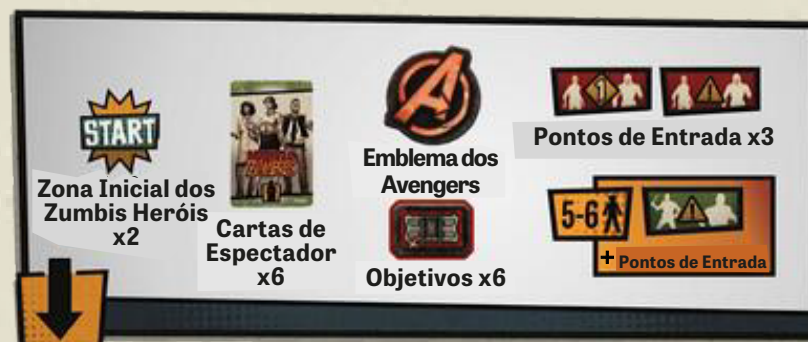
3R	6R	4V
7R	1R	2V

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Encontrando as Sentinelas.** Coloque os Objetivos Azul e Verde aleatoriamente entre os Objetivos Vermelhos, com a face para baixo.
- **Ataque Programado.** Remova a carta das Sentinelas do baralho de Entrada.
- **Divididos resistiremos.** Divida os Zumbis Heróis igualmente entre as 2 Zonas de Início.
- **5-6 Zumbis Heróis.** O Ponto de Entrada Verde é usado apenas em jogos com 5 ou 6 Zumbis Heróis. Ele fica ativo desde o início do jogo.

REGRAS ESPECIAIS

- **Comida para o cérebro.** Cada Objetivo Vermelho concede 5 XP ao Zumbi Herói que o pegar. Os Objetivos Azul e Verde concedem, cada um, 5 XP para TODOS os Zumbis Heróis quando forem pegos.
- **De tocaia.** Assim que os Objetivos Azul e Verde tiverem sido pegos, coloque imediatamente 1 Sentinela em cada Ponto de Entrada Vermelho.





CRÉDITOS

CONCEPTION DU JEU

Michael SHINALL et Fábio CURY

Basé sur un concept de

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT et David PRETI

DÉVELOPPEMENT

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO et Toi VON GLEHN

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Thiago ARANHA

PRODUCTEUR EXÉCUTIF ET COORDINATEUR DES LICENCES

Mike BISOGNO

PRODUCTION

Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN et Gregory VARGHESE

DIRECTION ARTISTIQUE

Mathieu HARLAUT

RESPONSABLE ILLUSTRATIONS

Marco CHECCHETTO

ILLUSTRATIONS

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN et Simon TESSUTO

RESPONSABLE DE CONCEPTION GRAPHIQUE

Marc BROUILLON

CONCEPTION GRAPHIQUE

Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Louise COMBAL, Max DUARTE et JÚlia FERRARI

SCULPTURE

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS et Edgar RAMOS

RENDUS 3D

Edgar RAMOS

RELECTURE

Jason KOEPP et Hervé DAUBET

ÉDITEUR

David PRETI

TESTEURS

Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase du PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO et Simon SWAN.

Remerciements spéciaux à Brian Ng chez Marvel, sans qui rien n'aurait été possible.

TRADUÇÃO

Nando PESA • Era Nerd

©2023, TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RÉSERVÉS. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Distribué par CMON grâce à la sous-licence de Spin Master Ltd. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd./Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques de commerce de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./Zombicide, CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. All rights reserved./Tous droits réservés. No part of this product may be reproduced without specific permission./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.



Content may vary from pictures.
Meets CPSC Safety Requirements.

MADE IN CHINA