

Guerra del Anillo en solitario

Juega con los Pueblos Libres contra una Sombra que se mueve sola gracias a **El Mazo de la Sombra**: 41 cartas, sin dados de acción para el bot.

Qué necesitas: un ejemplar de *Guerra del Anillo* (2ª edición), su reglamento oficial y las 41 cartas que se imprimen al final de este documento.

Cómo está organizado: la Parte I explica cómo encaja el bot en el turno. La Parte II explica cómo piensa y actúa la Sombra. La Parte III contiene las rutas de los Frentes y las hojas de cartas.

Variante no oficial creada por fans. No está afiliada, patrocinada ni aprobada por Ares Games, Devir ni Middle-earth Enterprises. *Guerra del Anillo* y todos sus nombres son marcas de sus respectivos titulares. Para jugar necesitas un ejemplar original del juego (2ª edición).

Parte I · Antes de empezar

1. Qué necesitas

Esta variante no sustituye al reglamento: usa todas las reglas normales del juego salvo las que cambia este documento. Ten a mano el **reglamento oficial de la 2ª edición**, que Devir publica gratis en su web.

Preparación: monta la partida con las reglas normales y después prepara el Mazo de la Sombra como se explica en la sección 3.

Rutas de los Frentes: antes de la primera partida, comprueba en tu tablero que cada región de las rutas (sección 6) es adyacente a la anterior.

Diseño de la variante: Lluís Wenceslau Aparicio (Wens), con la ayuda de Claude (IA). Texto de la variante bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0: puedes compartirlo y adaptarlo sin fines comerciales, citando la autoría.

¡Juega y cuéntame qué tal! Prueba la variante y envíame tu opinión, tus dudas o tus propuestas de mejora en mi página de Facebook: facebook.com/wencesgrafic. Con vuestras partidas iré publicando nuevas versiones.

2. El turno en solitario

Cada turno tiene seis fases. En cada una se indica qué haces tú y qué hace el bot.

Fase	Tú (Pueblos Libres)	El bot (Sombra)
------	---------------------	-----------------

1. Recuperar y robar	Recuperas todos tus dados, incluidos los de la Casilla de Búsqueda. Robas 1 carta de cada uno de tus dos mazos.	No roba cartas. Calcula cuántas Órdenes revelará (sección 3).
2. Comunidad	Puedes declarar la Comunidad y cambiar de Guía . Si la Comunidad está en Minas Morgul o Morannon, puedes entrar en Mordor .	—
3. Asignar Búsqueda	—	Pone 1 Dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda, o 2 si el Avance es 3 o más o la Comunidad está en Mordor. Máximo: tantos como Compañeros en la Comunidad (siempre al menos 1).
4. Tirada	Tiras tus dados.	Revela su fila de Órdenes. Cada Ojo añade 1 dado a la Búsqueda.
5. Acciones	Os alternáis empezando tú. Tú usas un dado; el bot ejecuta su carta de más a la izquierda. Si tienes menos acciones que el bot, puedes pasar . Si alguien se queda sin acciones, el otro hace las suyas seguidas. Cada dado que uses para mover la Comunidad va a la Casilla de Búsqueda.	
6. Victoria	Comprobad las victorias militares (10 PV de la Sombra o 4 PV tuyos). Si no, empieza otro turno.	

Parte II · La Sombra automática

3. El Mazo de la Sombra

La Sombra no tira Dados de Acción ni tiene mano de cartas. En su lugar usa estas 41 cartas:

- **6 cartas de Frente**, boca arriba junto al tablero. Cada una tiene una **ruta** de invasión ya trazada, una ruta de **refuerzos** y los Asentamientos donde **recluta**.
- **30 cartas de Orden** (el Mazo de Órdenes): 5 Ojo, 9 Ejército, 5 Personaje, 6 Alistar y 5 Evento. Sustituyen a los dados.
- **3 cartas de Servidor** con sus habilidades automáticas.
- **2 cartas de Referencia** con el turno del bot y la Regla de Ataque.

Cuántas Órdenes se revelan. En la fase 4, revela en fila tantas cartas como dados tendría la Sombra: **7 + 1 por Servidor en juego** (+1 en Difícil), máximo 10, **menos** los dados que ya estén en la Casilla de Búsqueda. Cada **Ojo** revelado añade 1 dado a la Búsqueda y se descarta. Cuando se acabe el Mazo de Órdenes, baraja sus descartes.

Cómo se ejecuta una Orden. En cada acción del bot, toma la carta de más a la izquierda de la fila. Haz **el primer paso numerado que se pueda hacer** y descártala. Si no se puede hacer ninguno, se descarta sin efecto.

Conceptos clave:

- **Frente activo:** su Nación está «En Guerra» y su último objetivo aún no ha caído.
- **Ejército de Frente:** el Ejército de la Sombra más avanzado sobre la ruta del Frente (su región de origen incluida).
- **Siguiente región:** la región de la ruta que viene justo después del Ejército de Frente.
- **Frente más avanzado:** el Frente activo cuyo Ejército está más cerca de su siguiente objetivo (★ Baluarte o ● Ciudad). Si empatan, el de número más bajo.
- **Frente cerrado:** cuando cae su último objetivo, gira la carta. Sus Órdenes pasan al Frente más avanzado.

Servidores. Entran con *La llamada del Señor Oscuro* si se cumplen los requisitos de su Carta de Personaje. Su carta de Servidor sustituye su habilidad normal y cada uno añade 1 Orden por turno.

4. Las decisiones del bot

Regla de Ataque. El bot solo ataca si sus unidades (Regulares + Élite) cumplen esto:

Tus unidades están en...	El bot necesita...
Región abierta o Villa	igual o más unidades que tú

Ciudad o Fortificación	tus unidades + 1
Baluarte (asedio)	el doble que tú

- **Amenaza:** si un Ejército tuyo está junto a un Asentamiento de la Sombra o lo asedia, cualquier carta de Ejército se aplica primero contra él, con el Ejército de la Sombra más cercano.
- **Mover:** el bot avanza por la ruta del Frente. Si tienes un Ejército en la siguiente región y no cumple la Regla de Ataque, se queda quieto y solo avanza el ejército que viene detrás. Siempre deja al menos 1 unidad en cada Baluarte de la Sombra y respeta el límite de 10.
- **Cartas de Combate:** en cada ronda de una batalla, atacando o defendiendo, revela la carta superior del mazo de Estrategia de la Sombra. Si su efecto de combate se puede aplicar, la usa; si no, se descarta. Si el mazo se agota, prueba con el de Personaje.
- **Continuar:** el bot sigue atacando mientras cumpla la Regla de Ataque. En una Batalla de Asedio, prolonga la batalla degradando una Élite siempre que le quede alguna y siga cumpliendo la Regla.
- **Bajas:** retira primero Regulares. Si solo le quedan Élites, degrada una a Regular.
- **Defender:** el bot nunca se retira. En uno de sus Baluartes, se retira al asedio si tiene menos unidades que el atacante.
- **Tras ganar:** avanza a la región si es su objetivo o está en su ruta.
- **Anillos Élficos:** cada ficha que le entregues la usa en su siguiente fase 4: añade 1 dado a la Búsqueda, como si convirtiera un dado en Ojo.
- **Cartas de Evento del bot:** cuando una Orden le hace jugar una, elige siempre las opciones que más te perjudiquen.
- **Búsqueda:** el bot tira los dados de Búsqueda y saca las losetas; tú resuelves el daño y mueves la figura cuando la Comunidad queda Descubierta, como en el juego normal.
- **Regla de oro:** si una decisión es ambigua o hay empate, elige la opción que peor te venga a ti.

5. Dificultad

Nivel	Ajuste
Aprendiz	Sin cambios.
Normal	Sauron empieza «En Guerra».
Difícil	Como Normal + 1 Orden más por turno.
Épico	Como Difícil + la Sombra gana con 8 PV.

Para un bot más agresivo, retira del Mazo de Órdenes una carta de Evento y añade una segunda copia de *Sin piedad*.

Parte III · Material

6. Rutas de los Frentes

Comprueba las rutas en tu tablero. Están trazadas leyendo los nombres de las regiones en la foto de tu mapa, y en una foto no siempre se ve si dos regiones se tocan. Recorre cada ruta con el dedo: cada región debe ser adyacente a la anterior y no puede haber una línea negra (terreno impasable) entre ellas.

Frente	Nación	Ruta principal	Refuerzos	PV
I • Gondor	Sauron	Minas Morgul → Osgiliath → Minas Tirith ★ → Lossarnach → Lamedon → Dol Amroth ★	Morannon → Ithilien del Norte → Osgiliath	4
II • Harad	Sur y Este	Umbar → Harondor del Oeste → Pelargir ● → Lossarnach → Minas Tirith ★	Cercano Harad → Harondor del Este → Harondor del Oeste	1 (+2)
III • Rohan	Isengard	Orthanc → Vados del Isen → Abismo de Helm ★ → Edoras ●	Tierras Brunas del Norte → Tierras Brunas del Sur → Orthanc	3
IV • Lórien	Sauron	Dol Guldur → Valle Meridional del Anduin → Lórien ★	Moria → Lórien	2
V • El Norte	Sur y Este	Rhûn del Norte → Rhûn del Este → Valle del Carnen → Valle ● → Erebor ★	Rhûn del Sur → Rhûn del Norte	3
VI • Rivendel	Sauron	Moria → Acebeda → Vados del Bruinen → Rivendel ★	Monte Gundabad → Monte Gram → Landas de Etten → Rivendel	2

En total hay 15 PV en las rutas. La Sombra necesita 10, así que tiene que abrir varios frentes. Los Frentes I y II convergen sobre Minas Tirith, y Moria alimenta los Frentes IV y VI.

7. Registro de partidas

Partida	Nivel	Ganador	Turnos	Rutas que no encajan / qué ha sido raro
1				
2				

Cómo imprimir las cartas: imprime las hojas siguientes al 100 % (sin «ajustar a página»), recorta por la línea discontinua y, si quieres, métela en fundas con una carta vieja detrás para darles cuerpo.

REFERENCIA

El turno del bot

1. **Recuperar:** el bot no roba cartas de Evento.

2. **Búsqueda:** pon 1 dado de la Sombra en la Casilla (2 si el Avance es 3+ o la Comunidad está en Mordor).

3. **Órdenes:** revela en fila **N cartas:** 7 + 1 por Servidor en juego (+1 en Difícil), máx. 10, menos los dados de Búsqueda. Cada **Ojo** va a la Búsqueda.

4. **Acciones:** empiezas tú. En su turno el bot ejecuta la carta **más a la izquierda** y la descarta.

5. **Victoria:** normal. Mazo agotado: baraja los descartes.

El Mazo de la Sombra

REFERENCIA

Regla de Ataque

Región abierta o Villa ≥ **tus unidades**

Ciudad ≥ **tus unidades + 1**

Baluartes (asedio) ≥ **el doble**

Amenaza: si un Ejército tuyo está junto a un Asentamiento de la Sombra o lo asedia, toda carta de Ejército se aplica primero contra él.

Combate: revela la carta superior de Estrategia y úsala si sirve. Sigue atacando mientras cumpla la Regla. Bajas: primero Regulares.

Regla de oro: ante la duda, lo peor para ti.

El Mazo de la Sombra

FRENTE I

Sauron

Gondor

RUTA

1. Minas Morgul

2. Osgiliath

3. Minas Tirith ★

4. Lossarnach

5. Lamedon

6. Dol Amroth ★

REFUERZOS

Morannon → Ithilien del Norte → Osgiliath

RECLUTA EN

Minas Morgul, Morannon

★ Baluarte · ● Ciudad · Gira la carta al capturar el último objetivo

FRENTE II

Hombres del Sur y del Este

Harad

RUTA

1. Umbar

2. Harondor del Oeste

3. Pelargir ●

4. Lossarnach

5. Minas Tirith ★

REFUERZOS

Cercano Harad → Harondor del Este → Harondor del Oeste

RECLUTA EN

Umbar, Cercano Harad, Lejano Harad

★ Baluarte · ● Ciudad · Gira la carta al capturar el último objetivo

FRENTE III

Isengard

Rohan

RUTA

1. Orthanc

2. Vados del Isen

3. Abismo de Helm ★

4. Edoras ●

REFUERZOS

Tierras Brunas del Norte → Tierras Brunas del Sur → Orthanc

RECLUTA EN

Orthanc, Tierras Brunas del Norte, Tierras Brunas del Sur

★ Baluarte · ● Ciudad · Gira la carta al capturar el último objetivo

FRENTE IV

Sauron

Lórien

RUTA

1. Dol Guldur

2. Valle Meridional del Anduin

3. Lórien ★

REFUERZOS

Moria → Lórien

RECLUTA EN

Dol Guldur, Moria

★ Baluarte · ● Ciudad · Gira la carta al capturar el último objetivo

FRENTE V

Hombres del Sur y del Este

El Norte

RUTA

1. Rhûn del Norte

2. Rhûn del Este

3. Valle del Carnen

4. Valle ●

5. Erebor ★

REFUERZOS

Rhûn del Sur → Rhûn del Norte

RECLUTA EN

Rhûn del Norte, Rhûn del Sur

★ Baluarte · ● Ciudad · Gira la carta al capturar el último objetivo

FRENTE VI

Sauron

Rivendel

RUTA

1. Moria

2. Acebeda

3. Vados del Bruinen

4. Rivendel ★

REFUERZOS

Monte Gundabad → Monte Gram → Landas de Etten → Rivendel

RECLUTA EN

Moria, Monte Gundabad

★ Baluarte · ● Ciudad · Gira la carta al capturar el último objetivo

SERVIDOR

+1 carta por turno

El Rey Brujo

ENTRADA

Según su carta. Se coloca con el Ejército de Frente de Sauron más avanzado.

PASIVA

Su ejército ataca aunque le falte **1 unidad** para cumplir la Regla de Ataque.

ORDEN

Vuela al Ejército del Frente más avanzado y, si cumple la Regla de Ataque, **ataca**.

Sustituye su habilidad normal al jugar con el bot

SERVIDOR +1 carta por turno Saruman ENTRADA Según su carta. Nunca sale de Orthanc. PASIVA Al empezar cada turno, si Isengard está «En Guerra», recluta 1 Regular en Orthanc. ORDEN Recluta 1 Élite de Isengard en Orthanc. Sustituye su habilidad normal al jugar con el bot <td> SERVIDOR +1 carta por turno Boca de Sauron ENTRADA Según su carta. Se coloca con el Ejército de Frente de Sauron más avanzado. PASIVA Las cartas de Alistar que no se puedan hacer se resuelven como La guerra se extiende. ORDEN Pon 1 dado más de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. Sustituye su habilidad normal al jugar con el bot <td> OJO El Ojo sin párpado Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Envuelto en llamas, el Ojo buscaba sin descanso. Orden de la Sombra </td></td>	SERVIDOR +1 carta por turno Boca de Sauron ENTRADA Según su carta. Se coloca con el Ejército de Frente de Sauron más avanzado. PASIVA Las cartas de Alistar que no se puedan hacer se resuelven como La guerra se extiende. ORDEN Pon 1 dado más de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. Sustituye su habilidad normal al jugar con el bot <td> OJO El Ojo sin párpado Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Envuelto en llamas, el Ojo buscaba sin descanso. Orden de la Sombra </td>	OJO El Ojo sin párpado Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Envuelto en llamas, el Ojo buscaba sin descanso. Orden de la Sombra
OJO La mirada de Barad-dûr Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Nada escapa a la vigilancia de la Torre Oscura. Orden de la Sombra <td> OJO El Ojo busca Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Por un instante, la mirada se volvió hacia el Oeste. Orden de la Sombra <td> OJO Una sombra en el Este Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Una voluntad enorme presiona sobre el Portador. Orden de la Sombra </td></td>	OJO El Ojo busca Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Por un instante, la mirada se volvió hacia el Oeste. Orden de la Sombra <td> OJO Una sombra en el Este Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Una voluntad enorme presiona sobre el Portador. Orden de la Sombra </td>	OJO Una sombra en el Este Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Una voluntad enorme presiona sobre el Portador. Orden de la Sombra
OJO Crebain de las Tierras Brunas Pon 1 dado de la Sombra en la Casilla de Búsqueda. No se ejecuta como acción: descártala al revelarla. Bandadas de cuervos espían desde el cielo. Orden de la Sombra <td> EJÉRCITO Frente I Marcha sobre Osgiliath El Ejército de Frente I: Ataca la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque. - Si no, avanza 1 región por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás. - Si su Nación no está «En Guerra»: Diplomacia con ella. Las huestes de Minas Morgul cruzan el río. Orden de la Sombra <td> EJÉRCITO Frente II Las velas negras El Ejército de Frente II: Ataca la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque. - Si no, avanza 1 región por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás. - Si su Nación no está «En Guerra»: Diplomacia con ella. Los corsarios de Umbar remontan el Anduin. Orden de la Sombra </td></td>	EJÉRCITO Frente I Marcha sobre Osgiliath El Ejército de Frente I: Ataca la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque. - Si no, avanza 1 región por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás. - Si su Nación no está «En Guerra»: Diplomacia con ella. Las huestes de Minas Morgul cruzan el río. Orden de la Sombra <td> EJÉRCITO Frente II Las velas negras El Ejército de Frente II: Ataca la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque. - Si no, avanza 1 región por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás. - Si su Nación no está «En Guerra»: Diplomacia con ella. Los corsarios de Umbar remontan el Anduin. Orden de la Sombra </td>	EJÉRCITO Frente II Las velas negras El Ejército de Frente II: Ataca la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque. - Si no, avanza 1 región por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás. - Si su Nación no está «En Guerra»: Diplomacia con ella. Los corsarios de Umbar remontan el Anduin. Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Frente III

La Mano Blanca

El Ejército de Frente III:

1. **Ataca** la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque.
2. Si no, **avanza 1 región** por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás.
3. Si su Nación no está «En Guerra»: **Diplomacia** con ella.

Diez mil orcos marchan desde Isengard.

Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Frente IV

La sombra del Bosque Negro

El Ejército de Frente IV:

1. **Ataca** la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque.
2. Si no, **avanza 1 región** por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás.
3. Si su Nación no está «En Guerra»: **Diplomacia** con ella.

Dol Guldur vacía sus mazmorras.

Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Frente V

Carros del Este

El Ejército de Frente V:

1. **Ataca** la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque.
2. Si no, **avanza 1 región** por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás.
3. Si su Nación no está «En Guerra»: **Diplomacia** con ella.

Los Aurigas cabalgan hacia la Montaña Solitaria.

Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Frente VI

Orcos de las Montañas

El Ejército de Frente VI:

1. **Ataca** la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque.
2. Si no, **avanza 1 región** por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás.
3. Si su Nación no está «En Guerra»: **Diplomacia** con ella.

Los tambores resuenan bajo Moria.

Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Más avanzado

La guerra se extiende

El Ejército del Frente más avanzado:

1. **Ataca** la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque.
2. Si no, **avanza 1 región** por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás.
3. Si su Nación no está «En Guerra»: **Diplomacia** con ella.

Ningún reino quedará a salvo.

Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Más avanzado

Tambores en la profundidad

El Ejército del Frente más avanzado:

1. **Ataca** la siguiente región de su ruta si cumple la Regla de Ataque.
2. Si no, **avanza 1 región** por su ruta, y el siguiente ejército de la ruta o de Refuerzos avanza 1 región tras él. Si tienes un Ejército en la siguiente región, solo avanza el de detrás.
3. Si su Nación no está «En Guerra»: **Diplomacia** con ella.

Bum... bum... bajo la montaña.

Orden de la Sombra

EJÉRCITO

Sin piedad

1. **Ataque oportunista:** cualquier Ejército de la Sombra junto a uno tuyo que cumpla la Regla de Ataque, ataca (el de más ventaja).
2. Si ninguno puede: resuélvela como **La guerra se extiende**.

La Sombra golpea donde el Oeste es débil.

Orden de la Sombra

PERSONAJE

Frente I

El Capitán Negro

1. Si el Ejército de Frente I tiene Nazgûl o Servidor y cumple la Regla de Ataque, **ataca**.
2. Si no: **Vuelo de los Nazgûl:** 1 Nazgûl a cada Ejército de Frente activo que no tenga Líder; el resto, al Frente más avanzado.

Esta noche caerá la Ciudad Blanca.

Orden de la Sombra

PERSONAJE

Más avanzado

Sombras aladas

1. Si el Ejército del Frente más avanzado tiene Nazgûl o Servidor y cumple la Regla de Ataque, **ataca**.
2. Si no: **Vuelo de los Nazgûl:** 1 Nazgûl a cada Ejército de Frente activo que no tenga Líder; el resto, al Frente más avanzado.

El grito de las bestias aladas hiel la sangre.

Orden de la Sombra

PERSONAJE

Vuelo de los Nazgûl

Vuelo de los Nazgûl: 1 Nazgûl a cada Ejército de Frente activo que no tenga Líder; el resto, al Frente más avanzado.

Si hay Boca de Sauron en juego, se mueve hasta 3 regiones hacia el Frente más avanzado.

Los Nueve cabalgan de nuevo.

Orden de la Sombra

PERSONAJE

Los Jinetes buscan

1. Si la Comunidad está **Descubierta**: mueve 1 Nazgûl a su región.
2. Si no: **Vuelo de los Nazgûl**: 1 Nazgûl a cada Ejército de Frente activo que no tenga Líder; el resto, al Frente más avanzado.

Olfatean el rastro del Anillo.

Orden de la Sombra

PERSONAJE

Los Servidores actúan

1. Si hay algún Servidor en juego, usa la **Orden** de su carta (Rey Brujo → Saruman → Boca de Sauron).
2. Si no: **Vuelo de los Nazgûl**: 1 Nazgûl a cada Ejército de Frente activo que no tenga Líder; el resto, al Frente más avanzado.

Los siervos del Señor Oscuro obedecen.

Orden de la Sombra

ALISTAR

Frente I

Los fuegos de Barad-dûr

1. Si **Sauron** no está «En Guerra»: **Diplomacia**.
2. Si lo está: **recluta 2 Regulares en los Asentamientos de reclutamiento del Frente de Sauron (I, IV o VI) más avanzado**.

Las forjas no descansan ni de día ni de noche.

Orden de la Sombra

ALISTAR

Frente I

Las fraguas de Mordor

1. Si **Sauron** no está «En Guerra»: **Diplomacia**.
2. Si lo está: **recluta 1 Élite en un Asentamiento de reclutamiento del Frente I**.

Trolls de las colinas, criados en la oscuridad.

Orden de la Sombra

ALISTAR

Frente III

La voz de Saruman

1. Si **Isengard** no está «En Guerra»: **Diplomacia**.
2. Si lo está: **recluta 2 Regulares en los Asentamientos de reclutamiento del Frente III**.

Su voz es un encantamiento.

Orden de la Sombra

ALISTAR

Frente II

El oro de Harad

1. Si **Hombres del Sur y del Este** no está «En Guerra»: **Diplomacia**.
2. Si lo está: **recluta 2 Regulares en los Asentamientos de reclutamiento del Frente II**.

Los Haradrim acuden con sus olifantes.

Orden de la Sombra

ALISTAR

Frente V

Hordas de Rhûn

1. Si **Hombres del Sur y del Este** no está «En Guerra»: **Diplomacia**.
2. Si lo está: **recluta 2 Regulares en los Asentamientos de reclutamiento del Frente V**.

Del Este llegan hombres sin número.

Orden de la Sombra

ALISTAR

La llamada del Señor Oscuro

1. Pon en juego un **Servidor** cuyos requisitos se cumplan (Rey Brujo → Saruman → Boca de Sauron).
2. Si no: recluta **1 Élite** en el Frente más avanzado.

Tres servidores responden a la llamada.

Orden de la Sombra

EVENTO

Designios del Señor Oscuro

Revela la carta superior del mazo de **Estrategia** de la Sombra.

- 1. Si su evento se puede jugar: el bot lo juega con las opciones **más dañinas para ti**.
- 2. Si no: descártala.

Sus planes se extienden por toda la Tierra Media.
Orden de la Sombra

EVENTO

Espías de la Sombra

Revela la carta superior del mazo de **Estrategia** de la Sombra.

- 1. Si su evento se puede jugar: el bot lo juega con las opciones **más dañinas para ti**.
- 2. Si no: descártala.

Hay ojos en cada colina.
Orden de la Sombra

EVENTO

Traición

Revela la carta superior del mazo de **Estrategia** de la Sombra.

- 1. Si su evento se puede jugar: el bot lo juega con las opciones **más dañinas para ti**.
- 2. Si no: descártala.

Hasta los sabios pueden caer.
Orden de la Sombra

EVENTO

Voces en la oscuridad

Revela la carta superior del mazo de **Personaje** de la Sombra.

- 1. Si su evento se puede jugar: el bot lo juega con las opciones **más dañinas para ti**.
- 2. Si no: descártala.

Un susurro frío en la mente del Portador.
Orden de la Sombra

EVENTO

Mensajeros negros

Revela la carta superior del mazo de **Personaje** de la Sombra.

- 1. Si su evento se puede jugar: el bot lo juega con las opciones **más dañinas para ti**.
- 2. Si no: descártala.

Llegan emisarios con palabras envenenadas.
Orden de la Sombra