

AUFBAU DES EINSTIEGSSPIELS



Der Krieger bekommt:
4 Lebenspunkte
1 Goldstück
Startposition A7



Der Zwerg bekommt:
5 Lebenspunkte
4 Goldstücke
Startposition D4

SCHRITT FÜR SCHRITT SPIELAUFBAU

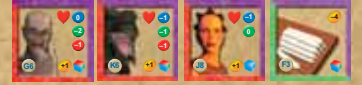
1. Die Gebietskarten werden ausgelegt (Abbildung).
2. Jeder Spieler sucht sich einen Heldenbogen aus und stattet diesen mit Goldstücken (GS) und Lebenspunkten (LP) aus (Abbildung). Die restlichen GS und LP werden neben dem Königreich bereit gelegt.
3. Die Heldentaten werden ausgeteilt (Abbildung) – die restlichen kommen aus dem Spiel.
4. Die Spieler stellen ihre Spielfigur und ihr Herrenhaus auf ihre Startposition.
5. Die 32 verdeckten Spielmarken werden auf den Gebietskarten verteilt (Abbildung).
6. Die Marken zum ersten Teil der jeweiligen Heldentat werden auf den Gebietskarten verteilt (Abbildung).
7. Die fünf magischen Gegenstände werden auf den Gebietskarten verteilt (Abbildung).
8. Die Zahlenplättchen werden neben dem Königreich bereit gelegt.
9. Aus den Karten des Namenlosen wird der 'König der Finsternis' aussortiert und neben dem Königreich bereit gelegt – die restlichen kommen aus dem Spiel.
10. Die Marke des Namenlosen wird neben die Karte des Namenlosen gelegt, sie kommt in den Beutel, wenn ein Spieler den ersten Teil seiner Heldentat erfüllt hat.
11. Die Marken seiner Diener und Wächter werden verdeckt neben dem Königreich bereit gelegt.
12. Aus den verbliebenen Marken werden die rechts abgebildeten aussortiert und aus dem Spiel genommen – die restlichen kommen in den Stoffbeutel.



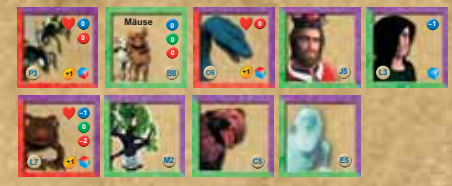
5 Marken mit magischen Gegenständen auf ihren Koordinaten auslegen



Je erste Marke der Heldentaten auslegen.



DIESE MARKEN SIND BEIM EINSTIEGSSPIEL NICHT DABEI!



Die Elfin bekommt:
4 Lebenspunkte
2 Goldstücke
Startposition M3



Die Magierin bekommt:
2 Lebenspunkte
3 Goldstücke
Startposition P4



Erfahrungswürfel (EWs)

Diener des Namenlosen

Wächter des Namenlosen

Karte des Namenlosen

Zahlenplättchen

Basarmarken

Lebenspunkte

Goldstücke

Würfel