



- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der zugehörigen Figur und erhält die Würfel, den Holzstein und 2 Holzscheiben in seiner Farbe.
- Jeder Spieler legt eine Scheibe auf das Sonnenaufgangsfeld. Die andere Scheibe und der Holzstein markieren die Startwerte: 7 Willenspunkte / 1 Stärkepunkt.
- Legt alle Kreaturen (Wargor (DIH), Fluggors (BB) und Gors und Wardraks (Grundspiel)) bereit.
- Legt die 3 roten und die 4 schwarzen Würfel bereit. Legt den Holzstein und die rote Holzscheibe auf die Kreaturenleiste.
- Mischt 8 Nebelplättchen (Die RidN): 3x Gold, 1x SP, 2x Gor je 1x -2 und -3 WP und legt sie auf die Nebelfelder (graue Kreise)
- Legt je 2 Mondbeeren (Magische Helden) auf die zugehörigen Mondbeerenfelder (kleine Kreise)
- Verteilt alle Gegenstände auf der Ausrüstungstafel der Bonusbox und legt die beiden zugehörigen Legendenkarten Ausrüstungstafel-Zeltstadt offen dazu.
- Legt einen roten Holzkegel auf **Feld 4** der Kraft-des-roten-Mondes-Anzeige.
- Legt die Legendenkarte Tulgorischer Handel (Alte Geister) offen **neben Feld O20** und legt 2 Sand der Temm und den Knochenhelm darauf.
- Legt das Experimentierpulver (Magische Helden) auf **Feld W15**.

Lest weiter auf **CHECKLISTE TULGOR 2**.



- Legt das Floß (Alte Geister) an den Steg auf **Feld O0**.
- Legt die Sternchen, das Gold und die roten X neben dem Spielplan bereit (Grundspiel). Legt zusätzlich auch einen roten Markierungsring bereit.
- Erwürfelt mit einem schwarzen, einem 10-seitigen und dem Runenwürfel die Position von **3 Steppenblüten** (Rietgrasblüten - Alte Geister) und **2 Takuri-Federn** (Magische Helden).
- Stellt den Erzähler auf Feld α der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten der gewünschten Legende nach Alphabet, sodass oben "a" und unten "ω" liegt. Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben legt ihr sie neben dem Spielfeld bereit.
- Beginnt jetzt, indem ihr die Karte "a1" vorlest.