





Chaque Damgarou doit alors lancer le **Dé du Voleur**  chacun après l'autre, celui ayant obtenu le chiffre le plus élevé commence et le sens de jeu se fera dans le sens horaire  à partir du Damgarou qui commence. A noter que le Damgarou qui débute devra s'occuper de **compter les tours durant la partie**.



Dans le cas où plusieurs Damgarous auraient le chiffre le plus élevé, ils devront le relancer entre eux et ce, jusqu'à ce qu'un seul Damgarou ait le chiffre le plus élevé.


Une fois l'ordre de jeu des Damgarous défini par le lancé de dé, distribuez 1 Darique supplémentaire au Damgarou 2, 2 Dariques au Damgarou 3 et enfin 3 Dariques au Damgarou 4 (pour ce dernier, seulement si la partie compte 4 Damgarous)

S'il en reste, les Dariques restant seront remis dans la **boîte du jeu** et ne seront pas utilisés durant la partie.

Une fois cela fait, chaque Damgarou pioche 2 cartes **Quête d'Éther** et 2 cartes **Quête d'Artéfact** tout en les cachant aux autres Damgarous. Chaque Damgarou va alors n'en garder qu'une seule par type (1 carte **Quête d'Éther** et une carte **Quête d'Artéfact**) et remettre ensuite les 2 cartes restantes non choisies sous chaque pile de carte respective.

Le plateau de jeu est séparé en 10 **Régions** représentant l'étendu des territoires de l'empire Perse à la période Achéménide. Chaque **Région** contient 4 **Lieux**  dont 1 **Capitale**  contenant la **Ressource Unique** de la région,

2 **Villes**  contenant chacune une **Ressource Commune**  ,

et 1 **Gisement**  contenant chacun 1 **Pierre Précieuse** 