



### Kultisten

	1		1
-1	2		

Falls du aufgrund der -Probe Ausdauer verlierst, wurdest du von dem schlangenhaften Kultisten gebissen und erhältst den Zustand „Vergiftet“.

### Spielaufbau

Yigs Spezialbegegnungskarten und folgende Monster werden beiseitegelegt: 6 Kultisten und 1 Schlangenmensch

### Mythosstapel

Stufe I:	1	2	1
Stufe II:	2	3	1
Stufe III:	2	4	0

## Yig

*Der Vater der Schlangen*

- ☉: Auf dem Feld der aktiven Expedition erscheint 1 Kultist. Falls anschließend 2 oder mehr Monster auf diesem Feld sind, wird der Verderbenmarker um 1 weitergerückt.
- Sobald 3 Mysterien aufgeklärt wurden, **gewinnen die Ermittler das Spiel.**
- Sobald Yig erwacht, **wird dieser Bogen umgedreht** und der auf der Rückseite beschriebene Effekt „Yig erwacht!“ tritt ein.

*Viele wissen, dass Yig die Mörder seiner Kinder mit einem schrecklichen Fluch belegt. Doch nur wenige kennen die Geschichte der Schlangenmenschen, die ihrem Gott schworen und grausam dafür bestraft wurden. Jetzt kehren sie zurück, um ihrem wahren Meister den Weg zu bereiten.*



# Yig erwacht!

Jeder Ermittler mit dem Zustand „Vergiftet“ erhält den Zustand „Fluch“.

Es werden 8 Mythosmarker auf diesen Bogen gelegt.



## Kultisten



2




2



-1

3



Falls du aufgrund der -Probe Ausdauer verlierst, wurdest du von dem schlangenhaften Kultisten gebissen und erhältst den Zustand „Vergiftet“.



# Das Nest der Schlange


## DAS LETZTE MYSTERIUM

*Die Schlangemenschen haben die Gunst von Yig zurückerlangt. Jetzt beten sie darum, dass er das menschliche Ungeziefer aus ihrem Königreich tilge.*

Sobald 3 Mysterien aufgeklärt sind, habt ihr Yigs Versteck in Mittelamerika gefunden; alle Kultisten auf dem Spielplan werden auf Feld 7 bewegt. Außerdem erscheint dort das epische Monster „Yig“.

Wenn das epische Monster „Yig“ besiegt wird, ist das Letzte Mysterium aufgeklärt und **die Ermittler gewinnen das Spiel.**

## Der Vater der Schlangen

- Falls ein Ermittler besiegt oder verschlungen wird, **scheidet sein Spieler nicht aus.**
- Immer wenn der Verderbenmarker weitergerückt würde, wird stattdessen 1 Mythosmarker von diesem Bogen entfernt. Falls anschließend keine Mythosmarker mehr auf diesem Bogen liegen, **verlieren die Ermittler das Spiel.**
- Immer wenn der Verderbenmarker zurückgesetzt würde, kann stattdessen 1 Ermittler den Zustand „Fluch“ ablegen.
- : 1 Kultist erscheint auf einem Feld mit Mysterium-Marker, Mythosmarker oder epischem Monstermarker.

