

# Heroes of Might and Magic 2 - The Price of Loyalty

## Hex Liste: v1.1

Im folgenden nun eine Beispieldatei:

```
00000000 FFFF FFFF 4800 0000 4800 0000 5C00 0000 ....H...H...\...
00000010 0300 4848 0101 0101 0000 0101 0101 0000 ..HH.....
00000020 0101 0101 0000 0400 0400 0000 0000 0000 .....
00000030 0001 0204 0503 FFFF 0000 0000 0000 0000 .....
00000040 0000 0000 4200 4261 7474 6C65 204D 6167 ....B.Battle Mag-<- Kartenname
00000050 6963 2121 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ic!!.....-<- Kartenname
00000060 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000070 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000080 0000 596F 7520 6D75 7374 2074 6F20 7072 ..You must to pr-<- Beschrei-
00000090 6F76 6520 6F6E 6365 2061 6E64 2066 6F72 ove once and for-<- bung im
000000A0 2061 6C6C 2077 686F 2074 6865 206D 6F73 all who the mos-<- Spiel
000000B0 7420 706F 7765 7266 756C 206D 6167 6963 t powerful magic
000000C0 2063 6173 7465 7220 696E 2074 6865 206C caster in the l
000000D0 616E 642E 0000 0000 0000 0000 0000 0000 and.....
000000E0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000000F0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000110 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000120 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000130 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000140 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000150 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000160 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000170 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000180 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000190 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000001A0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0302 .....
000001B0 0001 0203 0000 0000 0000 FFFF 0204 0503 .....
000001C0 FFFF 000A 0A0A FFFF 0142 4154 544C 454D .....BATTLEM-<- DOSName
000001D0 412E 4D58 3200 0101 0101 FFFF FF01 0100 A.MX2.....-<- der Karte
000001E0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000001F0 0000 A000 0111 000D 426C 7565 2070 6C61 .....Blue pla
00000200 7965 7200 0000 0000 0000 0000 0047 7265 yer.....Gre
00000210 656E 2070 6C61 7965 7200 0000 0000 0000 en player.....-<- Mitspieler
00000220 0000 5265 6420 706C 6179 6572 0072 0000 ..Red player.r..
00000230 0000 0000 0000 0059 656C 6C6F 7720 706C .....Yellow pl
00000240 6179 6572 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ayer.....
00000250 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000260 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000270 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000280 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000290 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0101 .....
000002A0 0000 004D 502E 4758 3100 0000 0000 0000 ...MP.GX1.....-<- Savegame
000002B0 0004 0001 0000 0100 0101 0100 0000 0000 .....
000002C0 0300 0400 0300 0002 1400 1412 FFFF FFFF .....
000002D0 FFFF 1A1D 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000002E0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000002F0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000300 0300 0000 0100 00FF FFFF 02FF 0000 01FF .....
00000310 FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF .....
00000320 FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF .....
00000330 FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF ..... 1a
```

00000340	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000350	FFFF	FFFF	FF6E	0000	0026	0000	0072	0000	.....n...&...r..
00000360	000C	0000	0002	0000	0006	0000	00A5	7201	.....r.
00000370	0002	0000	0001	0000	0006	0000	0001	0000	.....
00000380	0000	0000	0002	0000	00A4	3800	0000	0000	.....8.....
00000390	0000	0000	0001	01FF	0032	FFFF	FFFF	FFFF	.....2.....
000003A0	FF15	2700	0000	0000	0000	0000	0000	0000	..'.....
000003B0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000003C0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000003D0	0000	0001	0000	FFFF	FF01	FF00	02FF	FFFF	.....
000003E0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
000003F0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000400	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	..... 2a
00000410	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000420	FFFF	FFFF	6300	0000	0800	0000	1401	0000	....c.....
00000430	1300	0000	0D00	0000	0400	0000	12C5	0000	.....
00000440	0000	0000	0000	0000	0200	0000	0000	0000	.....
00000450	0000	0000	0000	0000	2E09	0000	0000	0000	.....
00000460	0000	0000	0200	FF00	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000470	0935	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.5.....
00000480	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000490	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000004A0	0000	0101	00FF	FFFF	00FF	00FF	FFFF	FFFF	.....
000004B0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
000004C0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	..... 3a
000004D0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
000004E0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
000004F0	FFFF	FF97	0000	0004	0000	004A	0100	0032	.....J...2
00000500	0000	0040	0000	0020	0000	0056	1300	0000	...@...V....
00000510	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000520	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000530	0000	0003	02FF	001B	17FF	FFFF	FFFF	FF1A	.....
00000540	0D00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000550	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000560	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000570	0001	0100	FFFF	FF01	FF00	03FF	FFFF	FFFF	.....
00000580	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000590	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
000005A0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	..... 4a
000005B0	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
000005C0	FFFF	3501	0000	5500	0000	6101	0000	0800	.5...U...a....
000005D0	0000	B500	0000	5100	0000	BADE	0200	0400	.....Q.....
000005E0	0000	0100	0000	0400	0000	0000	0000	0300	.....
000005F0	0000	0100	0000	A00F	0000	0000	0000	0000	.....
00000600	0000	FF00	0000	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	1829	.....)
00000610	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000620	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000630	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000640	0000	0000	00FF	0000	00FF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000650	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000660	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	..... 5a
00000670	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000680	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000690	FF00	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000006A0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000006B0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000006C0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000006D0	00FF	0000	00FF	FFFF	FFFF	FFFF	FF19	2000	.....
000006E0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
000006F0	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000700	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....
00000710	0000	0000	FF00	0000	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000720	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000730	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000740	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	..... 6a
00000750	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	FFFF	.....
00000760	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	.....

```

00000770 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000780 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000790 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000007A0 190A 0000 FF00 0000 0000 004C 6F72 6420 .....Lord      1b
000007B0 4B69 6C62 7572 6E00 0000 0000 0000 0000 Kilburn.....
000007C0 0000 FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF 0002 0000 .....
000007D0 0000 E803 0000 E803 0000 4000 0000 0100 .....@.....
000007E0 0202 0101 0100 0000 0000 0000 0000 0000 .....
000007F0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000800 0000 0000 B801 0001 FFFF FF23 0004 0000 .....#.
00000810 0000 0000 0000 0000 0000 0001 0000 0001 .....
00000820 0000 0000 0000 0000 0001 0000 0002 0000 .....
00000830 0002 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000840 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000850 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000860 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000870 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF .....
00000880 FFFF FFFF 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00000890 0000 0000 0000 0000 0000 000A 0001 FF00 .....
000008A0 0000 0000 0053 6972 2047 616C 6C61 6E74 .....Sir Gallant    2b

```

#### Teil A

```

00003D40 1A07 0C1B 1F28 3803 0302 0201 0900 4D65 .....(8.....Me      1c
00003D50 7261 6D65 6300 0000 0000 0002 0100 0429 ramec.....)
00003D60 33FF FF30 2A2C 2927 0300 0700 0400 0C00 3..0*,)'.....
00003D70 0800 32D7 BF58 3403 0012 0000 0000 0000 ..2..X4.....
00003D80 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 .....
00003D90 0001 0000 0106 0005 1912 1722 200D 020F ..... " ...
00003DA0 2F0A 1301 1A15 2A1B 1F08 2804 0403 0000 /.....*(.....
00003DB0 0A00 466F 7264 6572 204F 616B 7300 0003 ..Forder Oaks...    2c

```

#### Teil B

An dieser Datei werden wir nun das Hacken anschauen. In diesem Spiel steht alles, was wir benötigen, in diesem Savegame, das sich im Unterverzeichnis „GAMES“ des Heroes 2 Verzeichnisses befindet. Ich besitze das Expansion-Set, was sich an der Endung zeigt (\*.gx1 o. ä.). Erwähnenswert ist noch, daß die Offsetadressen variieren, die Abstände zwischen den verschiedenen Punkten zum Editieren jedoch nicht. Kommen wir nun zum ersten Teil des Hackens:

#### Ändern der Rohstoff- und Goldwerte:

Hierzu sehen wir uns die Abschnitte 1a bis 6a der Beispieldatei an. Jeder Abschnitt besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von FF-Paaren. Diese sind jedoch uninteressant; die Ziffern nach ihnen enthalten nämlich stets für jeden Spieler Rohstoffe. Die Zahlen nach dem ersten FF-Block sind die des menschlichen Spielers (Single Player mode)(rosa gefärbt). Wenn wir nun das erste der vier Paare durch FF ersetzen, haben wir 255 Einheiten Holz, machen wir das nun beim ersten der nächsten vier Paare, so haben wir 255 Erz usw. Da es sechs Arten Rohstoffe gibt sind die letzten vier Paare unser Gold. Ein Eintrag von FF FF FF 00 gibt uns somit 16.777.216 Gold. Das dürfte wohl für das ganze Spiel reichen. Solltest du jedoch dem Gegner eins auswischen wollen, editierst du an eines der Viererpaare folgenden Wert: FF FF FF 8F (= - 1.879.048.193); damit kann keiner mehr agieren.

Nun zum zweiten Teil des Kurses:

#### Ändern der Attribute eines Helden und seiner Armee:

Hierzu sehen wir uns die Abschnitte 1b und 2b an der Beispieldatei an. Zu Anfang steht der Name des Helden (hier: Lord Kilburn). Er kann beliebig umeditiert werden, je nach Belieben (max. 13 Buchstaben). Danach kommt, grau unterlegt, zwei Paare (im Beispiel 00 00). Diese bedeuten folgendes: 1. Paar: Pferdebild: 00 – Ritter, 01 – Barbar, 02 – Sorceress, 03 – Warlock, 04 – Wizard, 05 – Necromancer; 2. Paar: Heldenbild: 00 - ??.

Danach kommen acht Paare, ebenfalls grau unterlegt, die die Koordinaten des Helden angeben (wenn 00, dann nicht im Spiel). Um die genaue Position zu finden, am besten mit dem Karteneditor danach schauen, er gibt die exakten Koordinaten aus. Die ersten vier Paare ist die vertikale Koordinate (z.B.

29, danach 00 00 00), dann die nächsten vier Paare ist die horizontale Koordinate (z.B. 33, danach 00 00 00).

Ein paar Ziffern weiter stehen die Primärskills des Helden: 02 02 01 01, d.h. 2 Attack, 2 Defense, 1 Spellpower, 1 Knowledge. Auch hier kann beliebig editiert werden (nachdem man die Werte korrekt gefunden hat; die 01 danach ist nämlich immer gleich!), jedoch nur bis zu einem Wert von 60 (= 96 im Spiel, bei 99 ist dann Schluß -> Absturz); ich empfehle 50 zu setzen.

Der Abstand bis zu den rosa Werten ist immer gleich. Diese Werte bezeichnen die Armee des Helden. Die ersten fünf Paare sind die Monsterkennziffern (siehe Anhang: Monsterliste), die nächsten zehn Paare die Anzahl der Monster des entsprechenden Typs. Wir wollen natürlich viele Monster, also editieren wir FF 4F, dies sind 20.479 Monster (fünf mal für fünf Monstertypen; egal ob gleicher Typ oder verschieden). Das dürfte allen reichen!

Die hellgrünen Werte sind nun die Secondary Skills (z.B. Diplomacy, Wisdom, etc.). 00 heißt keine Ahnung, 01 Basic, 02 Advanced, 03 Expert. Leider kenne ich die Bereiche nicht, einfach ausprobieren (nur 8 Skills pro Held!).

Die türkisfarbenen Werte kennen nur zwei Zustände 00 und 01. 00 heißt unbekannt, 01 bekannt. Ja, dies sind die Zaubersprüche; am besten alle auf 01 setzen, dann kann dein Held jeden der 65 Zaubersprüche.

Die nun folgenden 14 FF-Paare sind die Artefakte-Slots. Unser Beispielheld ist ein Ritter, daher fehlt im ein Zauberbuch. Welche Werte eingesetzt werden können und ob das Spiel sie korrekt verarbeitet: siehe Anhang: Artifact List (nur in Englisch, da ich die engl. Version besitze; sorry.).

Die nun folgenden Werte bis zum nächsten Heldenamen sollten unverändert bleiben.

*P.S.: Für Probierfreudige: Soll ein ganzer Held „verschwinden“, so setze alle Werte ab dem Namen bis zum nächsten Heldenamen einfach auf 00! Der Held verschwindet nun nach Beenden deiner Runde. Es ist jedoch möglich, daß nun ein Gewinnen der Karte nicht mehr geht, da der Held noch als unsichtbares Phantom existiert.*

Nun zum letzten Teil des Hackerkurses:

### Ändern der Monster in den Stadtslots:

Leider kenne ich nur die Codierung der Monster; wer mehr über die gebauten Gebäude weiß und wo sie stehen, kann mir mailen: [BIFI4U@GMX.DE](mailto:BIFI4U@GMX.DE).

Doch nun zu den die Stadt bewachenden Monster. Die Veränderung geht analog zu der beim Helden: fünf Slots für fünf Monster, die Kennziffern stehen im Anhang: Monsterliste, die Anzahl sollte vielleicht FF 4F sein. Es besteht jedoch ein wichtiger Unterschied: die Angaben der Stadt befinden sich nicht unter dem Stadtnamen, sondern ÜBER ihm. (siehe Abschnitt 1c und 2c.) Die gelb markierten Werte entsprechen der Verteidigung von ‚Forder Oaks‘, die zwei FF-Paare davor müssen stehen bleiben.

So, nun folgen noch zwei Anhänge und das war's dann auch schon.

Viel Spaß beim Editieren Eurer HoMM 2-Spielstände.

*P.S.: Was meint Ihr zu diesem Kurs? Bitte Mails an: BIFI4U@GMX.DE!*

## ANHANG I:

# Artifact list:

### Abbreviations:

k = knowledge   a = attack skill   pd = per day   ci = correctly interpreted by  
s = spell power   d = defense skill   \$ = gold   homm2

Name	Does	Hex	Ci
Ultimate Book of Knowledge	+ 12 k	00	No
Ultimate Sword of Dominion	+ 12 a	01	No
Ultimate Cloak of Protection	+ 12 d	02	No
Ultimate Wand of Magic	+ 12 s	03	No
Ultimate Shield	+ 6 a and + 6 d	04	No
Ultimate Staff	+ 6 s and + 6 k	05	No

Ultimate Crown	+ 4 s/d/k/a	06	No
Golden Goose	10.000 \$ pd	07	Yes
Arcane Necklace of Magic	+ 4 s	08	No
Caster's Bracelet of Magic	+ 2 s	09	No
Mage's Ring of Power	+ 2 s	0A	No
Witch's Broach of Magic	+ 3 s	0B	No
Medal of Valor	Increases morale (+ 1)	0C	Yes
Medal of Courage	The Same	0D	Yes
Medal of Honor	The Same	0E	Yes
Medal of Distinction	The Same	0F	Yes
Fizbin of Misfortune	Decreases morale (- 2)	10	Yes
Thunder Mace of Dominion	+ 1 a	11	No
Armored Gauntlets of Protection	+ 1 d	12	No
Defender Helm of Protection	+ 1 d	13	No
Giant Flail of Dominion	+ 1 a	14	No
Ballista of Quickness	1 more shot for ballista in castle combat	15	Yes
Stealth Shield of Protection	+ 2 d	16	No
Dragon Sword of Dominion	+ 3 a	17	No
Power Axe of Dominion	+ 2 a	18	No
Divine Breastplate of Protection	+ 3 d	19	No
Minor Scroll of Knowledge	+ 2 k	1A	No
Major Scroll of Knowledge	+ 3 k	1B	No
Superior Scroll of Knowledge	+ 4 k	1C	No
Foremost Scroll of Knowledge	+ 5 k	1D	No
Endless Sack of Gold	1000 \$ pd	1E	Yes
Endless Bag of Gold	750 \$ pd	1F	Yes
Endless Purse of Gold	500 \$ pd	20	Yes
<b>Nomad Boots of Mobility</b>	<b>Increase mobility on land</b>	<b>21</b>	<b>Yes</b>
<b>Traveler's Boots of Mobility</b>	<b>Increase mobility on land (less)</b>	<b>22</b>	<b>Yes</b>
Lucky Rabbit's Foot	Increases luck	23	Yes
Golden Horsehoe	"	24	Yes
Gambler's Lucky Coin	"	25	Yes
Four-Leaf-Clover	"	26	Yes
<b>True Compass of Mobility</b>	<b>Increases movement on land and sea</b>	<b>27</b>	<b>Yes</b>
Sailor's Astrolabe of Mobility	Increases movement on sea	28	Yes
Evil Eye	Halves the cost for casting curse spells	29	Yes
Enchanted Hourglass	All spells last now 2 turns longer	2A	Yes
Gold Watch	Doubles effectiveness of hypnotize spell	2B	No
Skullcap	Costs for mind influencing spells are halved	2C	Yes
<b>Ice Cloak</b>	<b>Halves all damage taken from cold spells</b>	<b>2D</b>	<b>Yes</b>
<b>Fire Cloak</b>	<b>" fire "</b>	<b>2E</b>	<b>Yes</b>
<b>Lightning Helm</b>	<b>" lightning "</b>	<b>2F</b>	<b>Yes</b>
<b>Evercold Icicle</b>	<b>Cold spells do 50% more damage</b>	<b>30</b>	<b>Yes</b>
<b>Everhot Lava Rock</b>	<b>Fire "</b>	<b>31</b>	<b>Yes</b>
<b>Lightning Rod</b>	<b>Lightning "</b>	<b>32</b>	<b>Yes</b>
Snake Ring	Halves the casting cost for bless spells	33	Yes
Ankh	Doubles ressurect/animate spells' effect	34	Yes
Book of Elements	Doubles effectiveness of summoning spells	35	Yes
Elemental Ring	Halves casting costs for summoning spells	36	Yes
Holy Pendant	Immune to curse spells	37	Yes
Pendant of Free Will	Immune to hypnotize spell	38	Yes
Pendant of Life	Immune to death spells	39	Yes
<b>Serenity Pendant</b>	<b>Immune to berserk spell</b>	<b>3A</b>	<b>Yes</b>
Seeing Eye Pendant	Immune to blindness spell	3B	Yes
Kinetic Pendant	Immune to paralyze spell	3C	Yes
Pendant of Death	Immune to holy spells	3D	Yes
Wand of Negation	Immune to dispel magic spells	3E	Yes
<b>Golden Bow</b>	<b>Eliminates 50% penalty for walls</b>	<b>3F</b>	<b>Yes</b>
Telescope	1 more square adventuring	40	Yes
Statesman's Quill	Surrender costs 10% ot total army costs	41	Yes
Wizard's Hat	All spells last now 10 turns longer	42	Yes

Power Ring	2 spellpoints more pd refreshed	43	No
Ammo Cart	Free shots for all long range units	44	No
Tax Lien	Costs you 250 \$ pd	45	Yes
Hideous Mask	No army camp joins your hero's army	46	Yes
Endless Pouch of Sulfur	1 sulfur pd	47	No
Endless Vial of Mercury	1 mercury pd	48	No
Endless Pouch of Gems	1 gem pd	49	No
Endless Cord of Wood	1 wood pd	4A	No
Endless Cart of Ore	1 ore pd	4B	No
Endless Pouch of Crystal	1 crystal pd	4C	No
Spiked Helm	+ 1 a/d	4D	No
Spiked Shield	+ 2 a/d	4E	No
White Pearl	+ 1 s/k	4F	No
Black Pearl	+ 2 s/k	50	No
Magic Book	Keeps your spells	51	-
Dummy 1	No effects; <i>the following artifacts are only</i>	52	-
Dummy 2	No effects; <i>available in the expansion set</i>	53	-
Dummy 3	"	54	-
Dummy 4	"	55	-
Spell Scroll		56	No
Arm of The Martyr	+ 3 s, but adds the undead morale penalty	57	No
Breastplate of Anduran	+ 5 d	58	No
Broach of Shielding	50% protection of Armageddon and Elemental Storm, - 2 s	59	No
Battle Garb of Anduran	Combines all Anduran artifacts, gives max. luck and morale, the Town Portal spell, + 5 a/d/s	5A	No
Crystal Ball	Gives you detailed info about heroes, towns..	5B	Yes
Heart of Fire	Halves damage taken from fire spells, doubles damage taken from cold spells	5C	Yes
Heart of Ice	Halves damage taken from cold spells, doubles damage taken from fire spells	5D	Yes
Helmet of Anduran	+ 5 s	5E	No
Holy Hammer	+ 5 a	5F	No
Legendary Scepter	+ 2 a/d/s/k	60	No
Masthead	+ 1 luck and morale in sea combat	61	Yes
Sphere of Negation	Disables spell casting in combat (both sides)	62	Yes
Staff of Wizardry	+ 5 s	63	No
Sword Braker	+ 4 d and + 1 a	64	No
Sword of Anduran	+ 5 a	65	No

## ANHANG II:

# Monsterliste:

Die Monsterkennziffern sind stets zweistellig und werden immer korrekt interpretiert. Leider sind Monsternamen und Zugehörigkeit in Englisch gehalten, da ich die engl. Version besitze.

Name	Zugehörigkeit	Hex
Peasant	Knight	00
Archer	Knight	01
Ranger	Knight	02
Pikeman	Knight	03
Veteran Pikeman	Knight	04
Swordsman	Knight	05
Master Swordsman	Knight	06
Cavalry	Knight	07
Champion	Knight	08
Paladin	Knight	09
Crusader	Knight	0A

Goblin	Barbarian	0B
Orc	Barbarian	0C
Orc Chief	Barbarian	0D
Wolf	Barbarian	0E
Ogre	Barbarian	0F
Ogre Lord	Barbarian	10
Troll	Barbarian	11
War Troll	Barbarian	12
Cyclops	Barbarian	13
Sprite	Sorceress	14
Dwarf	Sorceress	15
Battle Dwarf	Sorceress	16
Elf	Sorceress	17
Grand Elf	Sorceress	18
Druid	Sorceress	19
Greater Druid	Sorceress	1A
Unicorn	Sorceress	1B
Phoenix	Sorceress	1C
Centaur	Warlock	1D
Gargoyle	Warlock	1E
Griffin	Warlock	1F
Minotaur	Warlock	20
Minotaur King	Warlock	21
Hydra	Warlock	22
Green Dragon	Warlock	23
Red Dragon	Warlock	24
Black Dragon	Warlock	25
Halfling	Wizard	26
Boar	Wizard	27
Iron Golem	Wizard	28
Steel Golem	Wizard	29
Roc	Wizard	2A
Mage	Wizard	2B
Archmage	Wizard	2C
Giant	Wizard	2D
Titan	Wizard	2E
Skeleton	Necromancer	2F
Zombie	Necromancer	30
Mutant Zombie	Necromancer	31
Mummy	Necromancer	32
Royal Mummy	Necromancer	33
Vampire	Necromancer	34
Vampire Lord	Necromancer	35
Lich	Necromancer	36
Power Lich	Necromancer	37
Bone Dragon	Necromancer	38
Rogue	Neutral	39
Nomad	Neutral	3A
Ghost	Neutral	3B
Genie	Neutral	3C
Medusa	Neutral	3D
Earth Elemental	Neutral	3E
Air Elemental	Neutral	3F
Fire Elemental	Neutral	40
Water Elemental	Neutral	41

*P.S.: Wer die deutschen Bezeichnungen für Monster und Artefakte hat oder nur etwas vom HoMM2-Chef wissen will oder sonstiges über HoMMX, bitte Mails an: [BIFI4U@GMX.DE](mailto:BIFI4U@GMX.DE)*