

Might & Magic Heroes Cheat Sheet v1.2

Eigenschaften der Helden



Aggressor
Held hat +1 Angriff.



Supply Wagon
+5 Ressourcen wenn der Held ins Spiel kommt.



Mystic
Wenn der Held eine Scroll bekommt, zieht er 3 und wählt eine aus.



Explorer
Der Held darf durch Bergfelder ziehen, aber nicht dort stehen bleiben.



Artefact Finder
Wenn der Held ein Artefakt findet, zieht er 5 und wählt eins aus.



Heritage
Wenn der Held ins Spiel kommt +5 Gold.



Merchant
+2 Ressourcen bei der „Gather Resources“ Aktion.



Estates
+2 Gold bei der „Gather Resources“ Aktion.



Dimension Traveller
Der Held kann ohne einen Bewegungspunkt zu verbrauchen Portale benutzen.



Acclaimed Leader
Der Held startet mit +2 Elite Units mit der Stärke 2.



Wise
Der Held startet mit einem Skill.



Wanderlust
+1 Bewegungspunkt wenn der Held in der Hauptstadt startet.

Master

-1 Gold beim Kauf von Basic Units
-2 Gold beim Kauf von Elite Units

Leader

Nach dem Rekrutieren +1 Elite Einheit für 0 Gold.

Eigenschaften von Units & Kreaturen



Precise Attack
Angreifer kann den Ziel-Stack wählen und einen Miss neu würfeln.



Tough
+1 „Lebenspunkt“ pro Symbol.



Defence
Immun gegen **Precise Attack**. (Kann nicht gewählt werden) und bei Rückzug kann eine Einheit mit **Defence** abgegeben werden.



Pierce
Tough kann nicht gegen Treffer von **Pierce** Units eingesetzt werden.

Eigenschaften von Kreaturen



Terminator
Jeder Treffer auf einem D8 sind 2 schaden.



Regeneration
Wenn nach einem Clash noch nicht besiegt: Alle Schadenspunkte heilen.



Fury
Immer 5 Würfel im Angriff.

Symbole



XP
Kosten für neue Skills: Anzahl Skills + 3 XP (2 Skills ziehen, 1 behalten)



Onslaught
+1 für 9 und mehr Units; +1 für min. 1 Elite Unit mit Might 5; +1 für Offensive (Skill); +1 Vanquisher Gauntler (Artefakt)



Fortune
Wird eingesetzt um alle Miss neu zu würfeln oder um ein Misfortune aufzuheben.

Kreaturen fliehen:

Gelb bei Onslaught >1, Lila bei Onslaught >2, Brau bei Onslaught >3
Bei Flucht: Keine XPs

Gebäude



Ein neuer Held kann für 5 Gold angeheuert werden.
(Stufe 1, Kosten: 2 Ressourcen)



+3 Ressourcen oder +3 Gold bei der „Gather Resources“ Aktion
(Stufe 1, Kosten: 3 Ressourcen oder 3 Gold)



4te Aktionskarte und erlaubt 2:1 Umtausch zwischen Gold und Ressourcen (in beide Richtungen). Scrolls können verkauft werden. **(Stufe 2, Kosten: 5 Ressourcen)**



Hauptstadt hat nun ein Portal.
(Stufe 3, Kosten: 6 Ressourcen)



Elite-Units dürfen gekauft werden und Basic-Units dürfen zu Elite verbessert werden.
(Stufe 1, Kosten: 3 Ressourcen)



Rekrutierungslimit ist um 2 erhöht.
(Stufe 2, Kosten: 4 Ressourcen)



Einheitenlimit der Helden um 1 erhöht.
(Stufe 3, Kosten: 5 Ressourcen)



+3 Siegpunkte (kann nur mit dem entsprechenden Artefakt gebaut werden)
(Stufe 4, Kosten: 12 Ressourcen + 12 Gold)

Sondergebäude der Faktionen (Stufe 4, Kosten: 8 Ressourcen)



Guardian Angel (Haven / Weiss)
Einmal pro Clash kein Schaden durch Elite-Würfel.



Necromancy (Necropolis / Grün)
Nach einer Schlacht: Resurrect 2.



Blood Rage (Stronghold / Schwarz)
Gewinnt Gleichstand bei der Initiative.



Honour (Sanctuary / Blau)
Entscheidet vor der Schlacht ob der Elite-Würfel benutzt werden darf.