

Rundenübersicht						
Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6	Phase 7
Globales Ereignis	Spieler Ereignis	Feld Ereignis	Verstärkung Verlust	Bewegung Angriffe	Schlacht	Bauphase
Jeder Spieler wirft einen W20 und sieht auf der Welt-Ereignistabelle nach welcher Effekt eintritt.	Jeder Spieler wirft 2W6 und sieht auf der Spieler-Ereignistabelle nach welcher Effekt eintritt.	Jeder Spieler wirft einen W6 für jedes von ihm eroberte Feld und sieht auf der Feld-Ereignistabelle nach welcher Effekt jeweils für das gewürfelte Feld eintritt.	Jeder Spieler erwürfelt entsprechend seinen eingenommenen Feldern seinen „Ertrag“ und verrechnet diesen mit vorangegangenen möglichen Verlusten. Anschließend werden die Armeeeinträge ergänzt und/oder neue Truppen angeworben.	Jeder Spieler bewegt und greift nacheinander an. So schließt Spieler A alle Bewegungen und Angriffe ab und übergibt dann an Spieler B der seinerseits Angriffe und Bewegungen abhandelt. Dies wird so oft wiederholt bis Jeder Spieler ein mal am Zug war.	Alle Schlachten finden vom Grundverständnis her simultan statt(Echtzeit in Rundenform). Gelände und mögliche Sonderregeln hängen von dem umkämpften Feld der Kampagnenkarte ab. Ansonsten gilt: WHFB 8.ED+Hausregeln	Nachdem alle Kämpfe abgehandelt wurden darf jeder Spieler bis zu einem Bauauftrag aufgeben

2W6	Spieler-Ereignis	Anmerkung
2	Siegeszug des Auserwählten	Doppelte Punktzahl an „Ertrag“ in dieser Runde
3	Des Schicksals blutiger Tribut	Verlust eines Helden(vom Spieler selbst bestimmbar)
4	Genialer Baumeister	Alle Gebäude werden 1Pkt. Bauzeit zusätzlich gutgeschrieben
5	Der Feind greift an!	Angriff eines zufällig ermittelten Spielerfeldes mit W6*100P von einer zufälligen Fraktion
6	Verschollenes Artefakt geborgen	Spieler erhält einen zufällig ermittelten gewöhnlichen magischen Gegenstand
7	Das Gras wächst die Vögel singen, möge die nächste Runde Krieg bringen!	Nichts passiert
8	Der Gral ist verloren!	Spieler verliert einen magischen Gegenstand(nach Wahl des Spielers)
9	Unerwartete Verstärkung	Spieler erhält 2W6*20P
10	Das Ausmaß der Verwüstung	In dieser Runde wird einem Bau des Spielers eine Runde gutgeschrieben
11	Neue Hoffnung	Erhalt einer kostenlosen grauen Heldenauswahl(frei nach Wahl des Spielers)
12	Rebellion!	Alle Felder des Spieler rebellieren nun in dieser Runde bei 1,3,6

W20	Welt-Ereignis	Anmerkung
1	Unheilvoller Regen	-1 auf den Trefferwurf aller schießenden Modelle und KM müssen testen ob sie schießen dürfen (W6 bei 6 kein Schuss)
2	Alles verzehrender Hass	Alle Modelle erhalten die Sonderregel „Hass“
3	Peitschender Sturm	Alle „Flieger“ dürfen in dieser Runde NICHT abheben
4	Gemeinsam sind wir stark!	Alle 20*20mm Modelle/Einheiten erhalten +1 auf das Kampfergebnis
5	Magische Stürme	Alle Zauberer erhalten +1 auf ihre Komplexitätswürfe
6	Infernalischer Meteoritenhagel	Platziere einen Marker in der Mitte der Karte und lasse diesen mit Artillerie und Abweichungswürfel sein Ziel finden. Das Getroffene Feld/Spieler erleidet W20*50P Verluste
7	Große Flutkatastrophe	Alle Flussfelder geben in dieser Runde Keine Punkte
8	Höllennritt	Alle 25*50mm Modelle/Einheiten erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Moralwert (bis Maximum 10)
9	Der Wille des Chaos	Alle Völker des Bösen erhalten +50 Siegespunkte in der Schlacht
10	Verteidiger der Welt	Alle Völker des Guten erhalten +50 Siegespunkte in der Schlacht
11	Vernichtender Erstschlag	Alle 25*25mm Modelle/Einheiten erhalten +1 auf Initiative
12	Unbeugsamer Wille	Alle Modelle/Einheiten erhalten Magieresistenz (1)
13		
14	Zielwasser	Alle schießenden Modelle erhalten einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf
15	Schwere Schneestürme	Alle Bergfelder geben in dieser Runde Keine Punkte
16	Kataklysmischer Warpausbruch	Alle Zauberer erhalten +2 auf ihre Komplexitätswürfe
17	Göttliche Intervention	Alle Modelle/Einheiten erhalten Magieresistenz (1)
18	Warpmutation	Alle 40*40 Modelle/Einheiten erhalten eine 6+ Regeneration(nicht kumulativ!)
19	Schicksalstag	Jedes Modell erhält einen 6+ Rettungswurf(nicht kumulativ!)
20	Gleißende Sonne	-1 auf den Trefferwurf aller Modelle im Nahkampf