

Der BBLoBB III wird nach den offiziellen Blood Bowl 2025 Regeln mit den folgenden Anpassungen ausgetragen.

Gespielt werden 3 Spiele im "Resurrection-Style" (es werden keine Verletzungen, Ausfälle etc. in das folgende Spiel übertragen)

Jedes Spiel wird demselben Roster/Fähigkeiten gespielt mit denen sich die Trainer angemeldet haben

Die Spielzeit beträgt jeweils 2 Stunden und 30 Minuten. Sollten Spiele nach dieser Zeit noch nicht beendet sein, wird der aktuelle Zug beendet – aber nur falls dann beide Trainer auf die gleiche Anzahl an Zügen kommen; andernfalls wird das Spiel direkt abgebrochen. Es zählt der erreichte Spielstand.

Teamzusammenstellung:

Die Teams werden für das „Ausgewogene Spiel“ (BB S. 100 ff) mit den folgenden Anpassungen zusammengestellt.

Es wurden 5 Teamklassen (Tier) gebildet und nur die hier aufgeführten Teams sind zugelassen.

Je nach Tier erhält der Trainer 2 Goldbeträge und Fähigkeitspunkte (FP).

Das Gold für die Team Erstellung wird für Spieler, „Sideline-Stuff“ und Fähigkeiten ausgegeben, Das Gold für Anreize nur für die hier gelisteten Anreize. Eine Mittelübertragung zwischen den Beträgen ist nicht möglich! Ein Team muss aus mindestens 11 (ohne Starspieler) und maximal 16 Spielern (ggf. inkl. Starspieler) bestehen.

Die Fähigkeitspunkte werden für den Erwerb für Fähigkeiten und Starspieler genutzt.

TIER 1: Amazonen, Orks, Waldelfen, Alte Welt Allianz, Echsenmenschen, Norse, Skaven

- 1150k Gold für die Teamerstellung plus 100k Gold nur für Anreize, 6 FP

TIER 2: Dunkeelfen, Menschen, Nekromantie, Gruftkönige, Vampire, Schlurfende Untote, Zwerge, Unterweltbewohner, Nurgel,

- 1180k Gold für die Teamerstellung plus 120k Gold nur für Anreize, 8FP

TIER 3 Chaos-Auserkorene, Chaoszwerge, Chaosrenegaten, Elfenunion; Imperialer Adel, Schwarzorks,

- 1210k Gold für die Teamerstellung plus 160k Gold nur für Anreize, 9FP





TIER 4 Bretonen, Gnome, Khorne, Rotzlinge, Goblins, 10 FP

- 1250k Gold für die Teamerstellung – plus 180k Gold nur für Anreize






TIER 5 Oger, Halblinge

- 1300k Gold für die Teamerstellung plus 200k Gold nur für Anreize, 11FP













Extra Fähigkeiten: max. eine Fähigkeit / Spieler zu den folgenden Kosten:

-  20.000 und 1 FP – Primär nicht Elite Fähigkeit
-  30.000 und 1 FP– Primär Elite Fähigkeit
-  40.000 und 2FP– Sekundär nicht Elite Fähigkeit
-  50.000 und 2FP– Sekundär Elite Fähigkeit

„Sideline Stuff“:

-  0-3 Treue Fans für jeweils 5.000
-  0-8 Wiederholungswürfe (Kosten je nach Team)
-  0-6 Assistentstrainer für jeweils 10.000
-  0-6 Cheerleader für jeweils 10.000
-  Apotheker für 50.000 (nur Teams mit regulärem Zugriff)

Erlaubte Anreize:

-  0-3 Gebete an Nuffle für jeweils 10.000 (es wird mit einem W8 gewürfelt)
-  0-2 „Blitzers Bestes“ Fässer für jeweils 50.000
-  0-5 Teilzeit Assistent Coaches für jeweils 20.000
-  0-5 Teilzeit Cheerleader für jeweils 5.000
-  0-3 Bestechungen für jeweils 100.000 bzw. 0-6 Bestechungen für jeweils 50.000 für „Bestechung und Korruption“ Teams
-  0-8 Extra Team Training für jeweils 100.000
-  0-1 Meisterkoch für Halbling Teams 100.000
-  0-1 Starspieler für seine gelisteten Kosten und 2 FP
-  0-2 Wandernder Sanitäter für 100.000 (nur Teams mit Apotheker)
-  0-1 Begräbnisassistent für 100.000 (nur „Herren des Untodes“ Teams)
-  0-1 Seuchendoktor für 100.000 (nur „Günstling des Nurple“ Teams)
-  0-1 1Randalierende Neulinge für 150.000 (nur „Billige Lineman“ Teams)

HINWEIS: Sollte ein Starspieler bei einem Match in der Teamaufstellung von beiden Teams sein, spielt er dieses Spiel nicht mit.

Zeitplan:

- ❖ 09:00 – 09:30 – Anmeldung
- ❖ 09:30 – Begrüßung und Einführung
- ❖ 10:00 – 12:45 – 1. Spiel
- ❖ 12:45– 13:30 – Mittagspause
- ❖ 13:30 – 16:15 – 2. Spiel
- ❖ 16:30 – 19:15 – 3. Spiel
- ❖ 19:30 – Siegerehrung

Ermittlung der Jeweiligen Platzierungen und des Gesamtsieges:

Nach jedem Spiel:

- Sieg: 3 Punkte
- Unentschieden jeweils 1 Punkt
- 2+ Touchdown: 1 Punkt
- 2+ Verluste: 1 Punkt

Am Ende des Turniers:

- „Bemaltes Team“ (Mind. 3 Farben müssen auf den Figuren und die Positionen deutlich erkennbar sein): 2 Punkte Bonus
- Fähigkeiten sind gekennzeichnet z.B. durch Loom Bänder. 1 Punkt Bonus

Tiebreaker:

- Net Touchdowns
- Net Verluste
- Touchdowns erzielt
- Verluste verursacht

Bitte meldet Euch bis spätestens zum 30.04.2026 an.

Bitte sendet uns euren Teambogen bis spätestens zum 02.05.2026 per Mail an: alexander.stroh@cvjm-bickenbach.de zu. Die Teambögen werden von uns geprüft und eventuelle Änderungen werden angeordnet. Da wir nicht alle Teambögen gleichzeitig prüfen können bitten wir euch eure Teambögen so schnell wie möglich einzureichen.