



*Wenn Feuer, Wasser, Erde und Luft fallen, erhebt sich das
Chaos, denn aus Flammen, Fluten, Felsen und Stürmen webt
sich der Untergang.*

Und nur wer das Chaos krönt, bannt es.

Oder geht mit ihm unter.

Die Krone des Chaos

Pakyrion 15

19. - 25. Juli 2026

Ort: Slawendorf Passentin / Mecklenburg - Vorpommern
Größe: 60 Spieler / 40 NSCs
Verpflegung: Vollverpflegung durch die LARP-Taverne „Wankende Hydra“
[Wichtig: Klicke hier für die Verpflegungsumfrage / Allergien](#)
Unterbringung: Häuser des Dorfes oder eigenes Zelt, saubere sanitäre Anlagen & Duschen

Preise

Anmeldung und Zahlung	Spieler ab 12 Jahren	Kinder 6 bis 11 Jahre	NSC / NSC Handwerker*	Spieler Handwerker *
bis 1.1.2026	245 Euro	145 Euro	155 Euro	210 Euro
bis 1.7.2026	255 Euro	160 Euro	170 Euro	220 Euro
Conzahler	275 Euro	180 Euro	190 Euro	240 Euro

Die Unterbringung in der Hütte kostet 30,- Euro Aufpreis.

Regeln: DKWD(D)K mit gesundem Menschenverstand (Basis DragonSys2)
Mindestalter: 16 Jahre, mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten.
Kinder unter 6 Jahre sind vom Teilnehmerbeitrag befreit.
Weitere Leistungen: Workshops zum mittelalterlichen Handwerk
Da sich jedoch auch die Handwerker erst verbindlich anmelden müssen, schaut bitte nach den aktuellen Kursen unter: <https://www.pakyrion.de/veranstaltungen>
per Mail an: saganteller@trapez.de
Con-Organizer: [Link zum Con-Organizer](#)

Kontodaten

IBAN: DE11 2004 1155 0837 9158 00
BIC: COBADEHD055
Inhaber: Astrid Wolpers
Zweck: Pakyrion 2026 & Realname des Angemeldeten
Paypal: saganteller@trapez.de
(als Freunde)



Scanne den QR-Code in deiner Mobile-Banking-App, füge den Betrag ein und den Verwendungszweck ein, fertig!

Wir haben einen Discord-Server (<https://discord.gg/MvqA7fzdrj>), zu dem wir dich einladen möchten.

Besonders die NSC können vorab mehr Informationen erhalten, aber auch Spieler sind gern gesehen. Wir sorgen dich dann mit den passenden Serverrollen!

Bitte schaut gern mal bei unseren Regelwerken auf <https://www.pakyrion.de/regelwerke> vorbei. Das betrifft alle Spieler, ganz besonders aber die magisch Begabten unter euch.

Spätestens 14 Tage vor dem Con erhältst du eine Anmeldebestätigung.

Wir freuen uns auf dich!



Die Krone des Chaos

Zirkon 15

Anmeldung - Outtime Daten

Name: _____ Vorname: _____
Straße: _____ PLZ, Ort: _____
Telefon: _____ Email: _____
Geburtsdatum: _____ Contage des Spielers: _____

Ich komme als Spieler NSC
Übernachtung in Hütte IT-Zelt OT-Zelt

Achtung, wir weisen darauf hin, dass die Hütten ggf. bei Regen undicht sind.

Bitte Anzahl und benötigte qm angeben (Abspannung und ggf. Tarp berücksichtigen)

Ich biete folgendes Handwerk an (bitte mit Orga absprechen):

Krankheiten

Ich reise an per Auto / Motorrad Bahn / muss abgeholt werden

Meine Daten dürfen **nicht** an andere Teilnehmer weitergegeben werden

Fotos von mir dürfen **nicht** auf www.saganteller.de veröffentlicht werden

Anmeldung - Charakter (Nur Spieler)

Charaktername:

Titel/Stand:

Beruf: _____ Contage des Charakters: _____

Gruppe / Heimat:

Spezies: _____ Spez. Charakter: Ja Nein

Glaube: _____ Gesinnung: _____

Werte / Artefakte / Zauber / besondere Fertigkeiten bitte auf Extrablatt darlegen.

Bitte beachtet, dass uns Charaktergeschichten besonders wichtig sind. Sie geben uns die Möglichkeit, auf eure Geschichte einzugehen. Es mag sein, dass wir Besonderheiten eures Charakters aufgreifen und im Con verarbeiten.



Die Krone des Chaos

Zirkion 15

AGBs - Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 Vertragsabschluss

a) Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters (Pakyrion-Orga) zustande. Der Veranstalter verpflichtet sich, mindestens 14 Tage vor Beginn der Veranstaltung zu antworten. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb dieses Zeitraums, so ist der Teilnehmer nicht an seine Anmeldung gebunden.

§ 2 Sicherheit

a) Der Teilnehmer versichert, unter ausdrücklicher Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter hierzu befragt werden.

b) Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.

c) Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insb. Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit selbständig zu prüfen. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu entfernen.

d) Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspielen hinausgehende Gefahren für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Dazu zählt insbesondere: Klettern an ungesicherten Steilhängen, Mauern und Palisaden, das Entfachen von Feuern an nicht dafür vorgesehenen Feuerstellen.

e) Wer Alkohol oder Medikamente, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig machen, zu sich genommen hat, hat von Kämpfen jeder Art sowie körperlich gefährlichen Übungen, wie z.B. Klettern, unbedingt Abstand zu nehmen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.

f) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.

g) Teilnehmer, die diesen Sicherheitsbestimmungen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags hat.

§ 3 Haftung

a) Mit Ausnahme der Verletzung von Körper, Leben oder Gesundheit wird die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder seines gesetzlichen Vertreters beruhen.

b) Schadensansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzungen und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

c) Der Teilnehmer bestätigt, eine private Haftpflichtversicherung abgeschlossen zu haben.

d) Eltern haften für ihre anwesenden Kinder. Die Aufsichtspflicht wird nicht an den Veranstalter übertragen!

§ 4 Urheberrechte

a) Alle Rechte (Bild und Ton) bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

b) Der Veranstalter ist berechtigt, die Veranstaltung ganz oder in Teilen aufzunehmen und diese Aufzeichnungen zum Zweck der Eigenwerbung zu nutzen.

c) Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass Fotos, auf denen er zu sehen ist, veröffentlicht werden, es sei denn, er hat diesem Paragraphen in der Anmeldung ausdrücklich widersprochen.

d) Alle Rechte der aufgeführten Handlung, sowie das vom Veranstalter verwendete Ensemble an Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

e) Aufnahmen seitens der Teilnehmer sind für private Zwecke ausdrücklich erlaubt.

f) Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§ 5 Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

a) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.

b) Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags von der Veranstaltung auszuschließen.

c) Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Zustandekommen des Vertrages gem. §1, egal zu welchem Zeitpunkt, wird eine Stornogebühr von 20,- € fällig.

d) Eine Rückerstattung des Teilnahmebetrages bei Nichtteilnahme ist nur bis 6 Wochen vor dem Veranstaltungstermin möglich. Zu einem späteren Zeitpunkt kann keine Rückerstattung mehr erfolgen. Eine Absage muss schriftlich erfolgen, sonst gilt diese als nicht bindend.

§ 6 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

a) Die Zahlung des Teilnehmerbeitrags erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von 20 € fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittung geltend zu machen.

b) Bei Anmeldungen im Namen und auf Rechnung Dritter haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 7 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

a) Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers umfassen alle Daten des Anmeldeformulars wie Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, E-Mail-Adresse sowie Daten zu Essgewohnheiten und ggf. Krankheiten. Diese Daten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -geschichte etc.).

b) Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht weitergegeben.

§ 8 Sonstiges

a) Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

b) Änderungen des Vertrags bedürfen der Schriftform. Dies gilt auch für diese Klausel.

c) Erziehungsberechtigte erklären sich mit einer zeitweisen Betreuung ihrer Kinder durch Wildnispädagogen des „Wild wurzeln e.V.“ einverstanden. Die Betreuung kann auch außerhalb des Veranstaltungsgeländes stattfinden.