



**Für diese Con kehren wir in die Jugendherberge Inzmühlen zurück, wo unsere SilvesterCons 1997 ihren Anfang nahmen.**

Dort erwarten Euch ein Bett und Vollverpflegung, die übrigens dem Rollenspieler Tages- und Nachtrhythmus angepasst wurden. Ein Festbankett und eine Taverne gibt's auch. Wir spielen modifiziertes Dragon Sys 1<sup>st</sup> Ed. Kombiniert mit DKWD(D)K. Charaktere aus anderen Systemen sind auch willkommen und werden bei rechtzeitigem Eingang oder beim Check-In konvertiert. Auch Anfänger sind gern gesehen. Die Con ist frei ab 16 Jahren. Der Rechtsteil auf der

Anmeldung ist verbindlich (hierzu mehr auf dem Anmeldebogen und den AGB's). Wir werden eine Zimmerkaution von 5,-€ erheben. Bitte bringt diese passend mit. Die Anreisebeschreibung und ein Infopakett bekommt ihr ca. zwei Wochen vor Conbeginn.

**Kosten wird Euch der ganze Spaß für 6 Tage:**

<b>Überweisung</b>	<b>Für SC's (100 Plätze)</b>	<b>Für NSC's (70 Plätze)</b>
<b>Bis zum 31.07.2012</b>	<b>220,- €</b>	<b>99,- €</b>
<b>Bis zum 30.09.2012</b>	<b>230,- €</b>	<b>110,- €</b>
<b>Bis zum 12.12.2012</b>	<b>240,- €</b>	<b>120,- €</b>
<b>Danach</b>	<b>260,- €</b>	<b>130,- €</b>

**Anmeldeschluss ist der 12.12.2012. Einsendeschluss für Charakterbögen, Bild und Geschichte ist der 01.12.2012.** Die Con ist frei ab 16 Jahren (siehe AGB's) Bitte überweist den Conbeitrag nur, wenn Ihr mit den AGB's einverstanden seid!

**Anmeldung & Orga-Fragen gehen an: Geld geht an:**

**Jesko Trinks**  
 Im Bruch 5d  
 44536 Lünen  
 02306 / 849 1580 (ab 19:30h)  
 0177 / 327 70 27 (Jesko Mobil)  
[roots@lost-ages.de](mailto:roots@lost-ages.de)

**Jesko Trinks**  
 Kto.Nr: 10 12 26 61 83  
 BLZ: 120 300 00  
 Bank: Deutsche Kreditbank AG  
 Zweck: Roots Chronicles II & Realname

Mehr Informationen unter: **[www.lost-ages.de](http://www.lost-ages.de)**

# Roots *Chronicles II*

## „Die Verlorene Insel“

Jugendherberge Inzmühlen 27.12.2012 – 1.1.2013

**15 Jahre SilvesterCons!**



*Als die Sturmwarnung kam hast du noch gelächelt, denn der Himmel war klar und die Wellen sanft.*

*Doch als das Inferno aus dem Nichts heraus über euch hereinbrach hast du verstanden, warum die Matrosen anfangen zu beten. Blutend brach der Navigator der Gilde zusammen und als das Schiff zerbarst und die tosenden Elemente dich zu verschlingen drohten hattest du nur noch einen Gedanken: Überleben!*

*Purer Willen und das letzte Aufbegehren deines Körpers ließen dich immer weiter kämpfen gegen diese stürmische Hölle.*

*Und dann sahst du Land. Mit letzter Kraft schleppst du dich an den felsigen Strand, zu erschöpft, um auch nur noch einen Meter weiter zu gehen. Gerettet! War dein letzter Gedanke, als Finsternis deinen Geist umfing...*

## Das ROOTS

Die ROOTS-Reihe wurde vor vielen Jahren begonnen mit dem Ziel, Plot für alle Charakterklassen zu bieten, Neueinsteiger zu fördern und Hintergründe und Ambiente mit viel Liebe zu gestalten. Zu unserem **Jubiläum 15 Jahre SilvesterCons**, 1997 begonnen mit dem GEZEITEN I, wünschen wir uns ein Con wie in den Anfangstagen des LARP: Durch den Schiffbruch werden Eure Charaktere an Gestade gespült, die ihnen völlig unbekannt sind und wo Vorwissen über Eridmea zwar ein bisschen helfen wird, aber nicht viel. Neueinsteiger starten also mit demselben Wissensstand. Lasst für uns bitte die schweren Rüstungen zu Hause – denn in Vollplatte schwimmt man nur in eine Richtung: Nach unten! Und wie der Einleitungstext beschreibt, startet der Plot nach einem Schiffbruch.

Diesmal soll nur eure Fantasie, euer Improvisationstalent, das blanke Schwert und eurer Grips nötig sein, um euch in unserer Welt durchzuschlagen. Dies erhöht die Chancen für LARP-Neulinge und schafft einen neuen Reiz für alte Hasen, die plötzlich „nackt“ dastehen. Die Plots und Gegner sind so angelegt, dass ihr sie auch unter diesen erschwerten Bedingungen lösen und besiegen könnt. Wer nun gar nicht ohne seine Panzerung spielen kann oder will, für den werden wir eine Queste in den Plot einbauen, wie er auf wundersame Weise seine Ausrüstung vom Meeresgrund holen kann. Natürlich hoffen wir, dass das kaum nötig sein wird – und es wird ganz bestimmt mit einem gewissen Risiko für den Charakter verbunden sein.

Neben dem modifiziertem **DragonSys 1<sup>st</sup> Edition**, nach dem wir generell spielen, lassen wir diesmal wieder **DKWD(D)K** zu. Wir waren da schon immer recht flexibel, wollen es diesmal aber ganz klar noch mal sagen: Es ist uns viel, viel wichtiger, dass jemand eine Fähigkeit / Zauber schön ausspielt, als dass er stumpf ein Regelsystem anwendet. Für die, die sich mit DragonSys wohler fühlen sei gesagt, dass es dem System immer an einigen Dingen mangelte, die wir uns ausdenken mussten, wie z.B. Alchimisten-, Kräuter- oder Schlosssystem. Hier sind unsere Hausregeln und Regeländerungen zu DragonSys auf unserer Homepage zu finden



*Als du mit den anderen Überlebenden erwachst beschließt ihr in Richtung Landesinneres zu gehen. Dort muss es Wasser geben, Nahrung und Hilfe. Die überlebenden Matrosen sind nervös. Diese Insel ist auf den Karten nicht eingezeichnet und ihr fragt euch, wo ihr wohl gelandet seid. Die Landschaft ist idyllisch, fast zu perfekt und ein Kribbeln im Nacken lässt dich vorsichtig sein. Endlich, als ihr fast aufgeben wolltet, findet ihr eine Siedlung. Doch die Menschen dort sind eigenartig. Sehr bald bemerkst du, dass du noch lange nicht außer Gefahr bist und die Menschheit hier nicht die herrschende Spezies. Du wirst dich entscheiden müssen: Tricksen, Kampf, Kollaboration, Sklaverei ... oder Opferaltar.*

## Zum Spiel

Wir hoffen darauf, dass Ihr Euch eine Rolle ausdenkt, die das Spiel insgesamt bereichert und dass Diskussionen überflüssig werden. Wir bitten Euch Eure Charakterstorys möglichst frühzeitig einzureichen, damit wir die Möglichkeit haben, (ggf. mit Absprache) persönliche Plots zu gestalten. Gespielt wird rund um die Uhr, überall außer in Du/WC, Time-Out ist unerwünscht. Wenn es nicht anders geht, zieht Euch bitte aus dem Spielgeschehen zurück, damit Ihr keinen anderen mitreißt. Nichts ist schlimmer als Outtimegespräche in der Taverne! Seid Euch auch auf diesem Con der Sterblichkeit Eurer Charaktere bewusst. Wir freuen uns, wenn alle überleben, doch lässt sich der Tod nicht immer vermeiden vor allem bei Spieler-Spieler-Aktionen.

*Du siehst einen der Schiffbrüchigen länger auf eine Stelle im Gras starren.*

*„Verdammt, flüstert er. Aus den Spuren lese ich, dass gestern Nacht eine Jagd hier ihr Ende gefunden hat. Ich weis nicht wer oder was gejagt hat, aber das Opfer war ein Mensch...“*

## Spieler

Zur Anmeldung den Anmeldebogen ausfüllen und uns schicken, Charakterbogen, Charakterbild und den Hintergrund beilegen. Oder auf unsere Homepage gehen und sich dort direkt online anmelden, das bevorzugen wir, weil es uns Arbeit spart. Wir benötigen die Bilder für persönliche Plots und die Punktevergabe.

## NSC

Wenn ihr bei uns NSC spielen wollt: Es wird einen bunten Mix aus vielen kleinen Rollen geben aus denen ihr im Laufe des Cons sich sicherlich EURE Lieblingsrolle herauskristallisieren wird, die ihr relativ frei, immer wenn ihr Lust habt, spielen könnt. Es gibt natürlich auch größere, vielschichtigen Rollen, von denen manche recht komplex und auf Dauer angelegt sind. Und selbstverständlich gibt es wieder Spaß mit Träumen und Visionen, die dieses Mal nicht nur im Keller stattfinden werden.

Ihr habt eine NSC - Koordination (Jesko) auf dem Con zur Betreuung, ebenso wie eine Kampf-SL. Ein komplettes NSC - Plotbuch wird euch zugeschickt. Ergänzende Vorschläge sind willkommen. Allgemeine NSC's Rollen werden generell erst auf dem Con verteilt, aber komplizierte Rollen mit viel Vorbereitung können vorher individuell nach Anfrage vergeben werden. Es lohnt sich auf jeden Fall sich vorher mit uns abzusprechen, damit man schon mal Vorlieben und Abneigungen von Rollen miteinander besprechen kann.

Zum Treffen, Kennenlernen, Wiedersehen und Besprechen bieten wir dieses Jahr wieder Ein **NSC BOOT CAMP** an.

Es findet statt vom **28.09. -30.09.2012** im **Pfadfinderheim Castrop Rauxel**.

Dieses ist für alle angemeldeten NSC's des ROOTS Chronicles II kostenlos. Lediglich für alle, die sich lieber bekochen lassen, als sich selbst zu versorgen fällt ein Unkostenbeitrag von 20,- € an. Angemeldete Spieler dürfen leider nicht teilnehmen. Dort bieten wir wieder verschiedene Seminare an, Spielweltkunde, Dungeonbau, Ritualkreisgeometrie, Pyrotechnik (kleiner Effekt - große Show), Spruchzauberei, Kampf, uvm. Vorschläge, was ihr schon immer mal auf einer solchen Veranstaltung haben / lernen / erleben wolltet: gerne an roots@lost-ages.de!

# Kurzfragebogen:



Charaktername: \_\_\_\_\_

Rasse: \_\_\_\_\_

Profession (Beruf): \_\_\_\_\_

Verlernte EP's \_\_\_\_\_ Con-Tage (Charakter) \_\_\_\_\_

Tendenz:  gut  böse  neutral

Titel / Rang (Hohepriester z.B.) \_\_\_\_\_

Magieresistenz (gegen) \_\_\_\_\_

Giftr Resistenz (gegen) \_\_\_\_\_

Immunitäten (gegen) \_\_\_\_\_

Kämpferschutz \_\_\_\_\_  Regeneration \_\_\_\_\_  Adel \_\_\_\_\_

Schlösser öffnen \_\_\_\_\_  Giftkunde \_\_\_\_\_  Handel \_\_\_\_\_

Kräuterkunde \_\_\_\_\_  Seelenschutz \_\_\_\_\_  Heilen \_\_\_\_\_

Geschich.+Legenden \_\_\_\_\_  2. Gesicht \_\_\_\_\_  Meucheln \_\_\_\_\_

Schriften \_\_\_\_\_  Spuren lesen \_\_\_\_\_  Fallen \_\_\_\_\_

Religion Kurzbeschreibung

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Questen, Ziele, Hoffnungen, Flüche, Verfolger:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Wie bist du auf das ROOTS aufmerksam geworden?

\_\_\_\_\_

Wir freuen uns schon auf euch!  
**Euer ROOTS SL-Team**

# Anmeldung:



Name: \_\_\_\_\_

Straße, Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Mobiltelefon: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Ich möchte kommen als  SC  NSC  Endschlacht-NSC

Ich bin:  Vegetarier  Sanitäter  Schwanger

Ich habe Krankheiten / Phobien / Allergien / besondere Essgewohnheiten:

\_\_\_\_\_

Ich komme mit dem Zug am \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_ in Handeloh an.

Ich bin der Fahrer eines Autos, Kennzeichen: \_\_\_\_\_

Ich möchte in ein Zimmer mit der Gruppe:

\_\_\_\_\_

Als NSC habe ich folgende Wunschrolle(n)

\_\_\_\_\_

Als NSC kann ich mitbringen:

\_\_\_\_\_

Es gelten die beigefügten Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Veranstalters. Mit der Unterschrift bestätigt Teilnehmer, dass er diese zur Kenntnis genommen hat und erklärt sich mit ihnen einverstanden. Bei Minderjährigen ist eine Unterschrift des Erziehungsberechtigten und eine Namensnennung des „Conpaten“ notwendig.

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift

#### §1 - Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden. Die Bestätigung kann in schriftlicher oder elektronischer Form erfolgen. Ab der Bestätigung ist der Teilnehmer zur Überweisung des Beitrages verpflichtet. Ist der Preis der Veranstaltung an eine monatliche Staffelform gebunden, ist der am Überweisungstag gültige Preis zu entrichten.
2. Der Veranstalter kann innerhalb der 14 Tage nach Anmeldung des Teilnehmers in schriftlicher oder elektronischer Form das Zustandekommen eines Vertrages ohne Nennung von Gründen ablehnen.

#### § 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens vier Wochen vor Veranstaltungsbeginn hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung und Bild zur Verfügung zu stellen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

#### § 3 - Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender 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 im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. 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, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.
3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sei den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

#### § 4 - Haftung

1. 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, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

#### § 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
2. Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwenden.
3. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.
4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

#### § 6 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von 15 % des Veranstaltungspreises fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5% des Veranstaltungspreises.

3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
4. Zwei Wochen vor Veranstaltungsbeginn ist eine Rückerstattung nicht möglich.

#### § 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Ist ein Vertrag nach § 1 zustande gekommen, wird bei fehlendem Zahlungseingang der Beitrag auch bei nicht erscheinen oder mangelnder Absage vom Veranstalter zum gegenwärtigen Preis der Veranstaltung in Rechnung gestellt. Der Veranstalter behält sich vor, dies an dritte abzugeben.
2. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
3. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.
4. Ist eine Ratenzahlung des Beitrages vereinbart worden, so gilt die Beitragshöhe des Zeitpunktes, an dem die erste Überweisung von mindestens 50,- Euro getätigt wurde.
5. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
6. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

#### § 8 - Altersbeschränkung

1. Die Veranstaltung ist frei ab 16 Jahren mit Einschränkungen. Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben, alle unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen. Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der zu beaufsichtigende Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.
2. Minderjährigen unter 16 Jahren ist die Teilnahme auch in Begleitung ihrer Eltern nicht gestattet.

#### § 9 - NSC Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSC's, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

#### § 10 - Unterbringung

1. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
2. Der Veranstalter ist bemüht, aber nicht verpflichtet Wünsche der Teilnehmer nach der Größe oder der ebenfalls dort untergebrachten Personen zu erfüllen.

#### § 11 - Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

#### § 12 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

#### § 13 - Sonstiges

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland, Erfüllungsort und Gerichtsstand ist Lünen.