

Alcyon 10



Die Herrschaften der Finsternis

05. bis 08. Oktober 2006

Luxburg, Sommer 538

Ein leises Knacken im Unterholz ließ Brentan nervös zusammenzucken. Der kleingewachsene Söldner saß mit gezogenem Schwert auf den Knien auf einem morschen Baumstumpf und starrte unentwegt in die undurchdringliche Düsternis des die kleine Lichtung umgebenden Dickichts.

„Da war doch etwas!“ flüsterte er Ankalar zu, der es sich neben ihm auf einem flachen Stein bequem gemacht hatte. „Da schleicht sich etwas an uns heran. Das sind sicher Vaneths Jäger, die er uns hinterher geschickt hat! Bestimmt keine Menschen, sondern Orks oder schlimmeres.... Echsen! Sicher sind es welche von diesen grauenhaften Echsen! Sie werden uns einfach in Stücke reißen und...“

Mit geübtem festem Griff packte Ankalar Brentan und brachte ihn augenblicklich zum Verstummen. „Halt jetzt einfach dein Maul“, zischte er, „sonst musst du dir um irgendwelche Verfolger keine Sorgen mehr machen, weil ich dir den Hals umdrehe!“ Wenn man den kräftigen Südländer mit den beiden entstellenden Narben im Gesicht so sah, glaubte man ihm das aufs Wort.

Ankalar bereute es fast, den ängstlichen Lothringer mit auf die Flucht genommen zu haben. Zwar lautete eines der ungeschriebenen Gesetze Oures, niemals alleine durch die Drakensberge zu ziehen, aber mit diesem überängstlichen Gefährten an der Seite hatte man mehr Ärger als Nutzen.

Es war jetzt zwei Tage her, seit sie das Lager der Alcyoniten verlassen hatten. Ankalar war die Sache zu heiß geworden. Er mochte draufgängerische Befehlshaber, und es hätte ihm bestimmt nichts ausgemacht, diese Luxburger in einem offenen Kampf herauszufordern oder sie stattdessen aus dem Hinterhalt einen nach dem anderen umzubringen, aber die Pläne dieser Kultisten gingen selbst ihm zu weit. Kein Tag war seit seiner Ankunft in den Nördlichen Drakensbergen vergangen, an dem nicht irgendwelche Gefangenen an einem ihrer schrecklichen Obelisken geopfert wurden - und wenn man keine hatte, bediente man sich aus den Reihen der angeheuerten Söldner. Ankalar hatte sich darüber nicht sorgen müssen, denn das betraf nur die schlechteren Männer. Brentan hingegen fürchtete ständig um sein Leben, weil die anderen drei aus seiner Gruppe bereits säuberlich ausgeweidet worden waren und ihre ausgekochten Schädel nun eine der Weihstätten dieses Kultes schmückten.

Die Bezahlung, mit der die heimlichen Werber die Söldner in den Tavernen ganz Luxburgs und der angrenzenden Länder angelockt hatten, war ausgesprochen gut. Doch war man erst in Oure angekommen, stellte es sich schnell heraus, dass der geforderte Gehorsam bedingungslos war und mit seltsamen Schwüren einherging, die in dunklen Neumondnächten bei blutigen Ritualen geleistet werden mussten. Hier hatte Ankalar auch das erste Mal den gesehen, den sie ihren Anführer nannten: Vaneth. Eine hochgewachsene Gestalt mit skelettartigem Schädel, der nur noch entfernt an einen Elfen erinnerte. Seine Stimme war weithin dröhnend, sein Machtanspruch duldeten keinen Widerstand. Um sich herum hatte er eine Art Leibgarde geschart, die sich die „Hyaden“ nannten, und die ihren Meister an Grausamkeit und purer Lust am Töten noch bei weitem übertrafen.

Das alleine hätte den südländischen Söldner aber nicht zur Flucht bewogen, hätte er nicht weitere Entdeckungen gemacht an jenem schicksalhaften Abend vor zwei Tagen. Es war wieder einmal Neumond gewesen, und er hatte Wachdienst am Tor des Lagers in dem entlegenen Gebirgstal, als ein Konvoi aus mehreren von jeweils sechs Rappen gezogenen schwarz verhängten Kutschen und Planwagen eingetroffen war. Ankalar wurde von einem der Hyaden, der ihn anschrte, er sei eine so niedere Made dass es ihm untersagt sei auch nur in die Nähe der Spinnenfrau zu kommen, sofort weggeschickt. Seine Neugierde ließ ihn aber trotz der Gefahr im Schatten einer Hütte verharren und die Szene beobachten. So sah er, wie Vaneth freudig herbeigestürzt kam und zu der prachtvollsten Kutsche trat. Doch als der schwarz verhüllte Kutscher den Verschlag öffnete, entfuhr ihm einige Laute größter Enttäuschung. Heraus stieg mit einem weithin hallenden Lachen eine Respekt einflößende Frau mit weißem Haar, die einen reich verzierten Stab bei sich führte.

„Vaneth! Ich sehe, Ihr freut Euch mich gesund und munter zu sehen! Ich grüße Euch von Eurer Gemahlin, die im Warndt verbleiben wollte. Heil Alcyon! Heil Rylianthoeth! Heil dem kommenden Herrscher! Ihr werdet entzückt sein, alter Freund, wenn Ihr seht, was ich Euch als Verstärkung mitgebracht habe – und das ist erst der Anfang!“

Sie wies auf die Planwagen und erneut ertönte ihr dämonisches Lachen. „Sagt, Vaneth, wann kann ich IHN sehen? Ist ER erneut so prächtig gewachsen? Nur noch kurze Zeit, dann könnt Ihr Eure Heerscharen zu dem vorbestimmten Ort führen, um IHN zu inthronisieren... Ich hoffe, Ihr habt genug Söldner zusammenbekommen. Die Andoraner, Lyriel, Urgan, dieser Emporkömmling Eryndur und ihre ganzen

Schergen werden sicher halb Oure durchkämmen, um Euch einen Strich durch die Rechnung zu machen... Ihr schweigt, Vaneth? Hattet Ihr etwa meine Herrin anstatt meiner erwartet? Ihr seht mich zutiefst betrübt!“ Ankalar wich langsam im Schutze der Schatten zurück. Er wusste jetzt, wer diese Frau war, und fürchtete die Laune des gereizten Vaneth. Das würde einige Söldner das Leben kosten!

Mit pochendem Herz schlich er um mehrere der einfachen Hütten herum und war überrascht, als er plötzlich vor einem der Planwagen stand. Ein unglaublich ekelhafter Geruch ging von ihm aus, so dass der Südländer gegen die Übelkeit ankämpfen musste. Am liebsten wäre er so schnell wie möglich von hier weg, aber andererseits reizte es ihn herauszufinden, was die Lich wohl mit der „Verstärkung“ gemeint hatte. Er zog sich seine Gugel vor Mund und Nase und huschte zum hinteren Ende des unbewachten Wagens. Die Plane war hier nicht sehr sorgfältig geschlossen worden, und fast gegen seinen Willen hob seine leicht zitternde Hand eines der Enden in die Höhe. Eine Wolke unsagbaren Gestankes strömte ihm entgegen und ließ ihn trotz seines Atemschutzes würgen. Gleichzeitig umschwirrten ihn Massen von Fliegen und anderer widerwärtiger Insekten. Im Halbdunkel, dass von einer fernen Fackel nur unzureichend erhellt wurde, erkannte er zunächst fast nichts, dann aber begannen sich Einzelheiten aus der schwarzen Masse direkt vor ihm herauszulösen. Ein Arm streckte sich unendlich langsam nach ihm aus. Verwesendes Fleisch hing in Fetzen von einem bleichen Knochen herab, und eine modrige Hand, von Gewürm bedeckt, ballte krallenartige Finger zu einer Faust. Jetzt vernahm Ankalar ein leises, tiefes und unmenschliches Stöhnen. Dann kam noch mehr Bewegung in den Berg aufgeschichteter Leiber, aus dem die Ladung des Planwagens bestand.

Entsetzt prallte der Söldner zurück und ließ die Plane los. Untote! Er taumelte einige Schritte rückwärts und stieß dabei gegen eine Gestalt. Blitzschnell wirbelte er umher und zog in der gleichen Bewegung seinen Dolch, aber vor ihm stand nur einer der anderen Söldner, ein armes Schwein namens Brentan. Sein Gesicht war so bleich, dass er im Dunkeln fast wie ein Geist wirkte. Er hatte es offensichtlich auch gesehen. „Lass uns abhauen!“, flüsterte Ankalar ihm zu, „das ist zuviel des Guten! Wir werden sonst so enden wie die armen Kerle in diesen Wagen.“

Brentan nickte geistesabwesend. Stand er unter Schock? Dem Südländer war es egal. Bei seinem Weg durch die Berge konnte er einen Gefährten gebrauchen. In Verescat angekommen konnte er die Informationen über die Alcyoniten sicher für gutes Geld verkaufen. Er gab dem schwächlichen Lothringer ein Handzeichen ihm zu folgen, und schlich in Richtung des Tores davon...

Zwei Tage später waren sie in der Nähe von Verescat angekommen. Verfolger waren bisher keine aufgetaucht, aber Ankalar hatte sich auch größte Mühe gegeben, ihre Spuren zu verwischen. Er achtete darauf, sich weder in den Großen Sumpf zu verirren, noch dem Gebiet der Gallier zu nahe zu kommen. Jetzt waren sie nur noch einen Steinwurf von einer lagernden Patrouille des Ordens entfernt, die sie sicher nach Verescat bringen konnte.

„Lass uns endlich gehen, Ankalar. Ich bin mir sicher, die Alcyoniten haben uns Echsen hinterhergeschickt.“ Seufzend erhob sich der Angesprochene. „Also gut. Lass uns gehen.“

Zufrieden eilte Brentan auf den Rand der Lichtung zu und verschwand als erster im Unterholz. Schweigend und so leise wie möglich folgten sie einem Wildwechsel und näherten sich schließlich einem Lagerfeuer, an dem die Patrouille aus Verescat die Nacht verbrachte.

„Da sind sie. Endlich! Jetzt müssen wir uns nur noch Gedanken darüber machen, wie wir zu ihnen Kontakt aufnehmen, ohne dass sie uns direkt umbringen.“

„Ich habe schon darüber nachgedacht. Ausgiebig sogar!“, murmelte Ankalar und zog seinen Dolch.

„Hilfe! Alcyoniten!“, brüllte er so laut er konnte. „Zu Hilfe! Orden Andorans, der Feind ist nah!“

Brentan starrte ihn fassungslos an. „Was ist los? Was machst du denn da??? Hier ist doch gar niemand!“

„Da irrst du dich aber gewaltig, kleiner Freund!“, Ankalar lächelte kühl, während er den Dolch seinem überraschten Gegenüber in die Brust stieß. Noch während dieser in Todeskrämpfen zuckend zu Boden ging, riss er Brentans Dolch aus der Scheide und schnitt sich damit einmal quer durch das Gesicht. Das wirkte einfach echter. Dann ließ er sich auf den aufgeweichten Boden fallen und rief noch einmal laut um Hilfe. Bald schon würde er in Verescat in Sicherheit sein.

Komtur Bertrand Weißenfels saß in seinem Arbeitszimmer und starrte hinaus in die Dämmerung des Spätsommertages. Vor ihm lag ein mehrere Seiten langer Brief in zweifacher Ausfertigung, in dem er ausführlich die neuen Erkenntnisse betreffs der Lage in Oure schilderte. Es schien nun offensichtlich, dass der Feind Großes vorhatte in den Grenzgebieten zwischen dem Großen Sumpf und den Drakensbergen, und es mehr als dringlich war, entsprechende Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Seine Briefe gingen an den wohlgeschätzten Dieterian Pandragon, Mitglied seines Ordens, und an die Gräfin von Oure. Sie würden sicher die richtigen Rückschlüsse ziehen, was zu tun wäre, und mit Hilfe von Truppen und zahlreichen Freiwilligen den Kampf gegen die Dunklen Mächte aufnehmen. Es standen Tage der Entscheidung bevor!

Alcyon 10 ist wie alle seine Vorgänger ein klassischer Abenteuercon mit Gruselementen. Wir legen viel Wert auf Plot und Action, d.h. wer einen ruhigen Ambientecon sucht, ist bei uns definitiv falsch! Nächtliche Ausflüge in den Wald und zahlreiche Visionen und Träume (auch spät in der Nacht bzw. früh am Morgen) gehören genauso zu einem Alcyon wie tolle Locations, Licht & Sound, und hoch motivierte NSC´s, die euch auch gerne in den Häusern und Hütten „besuchen“ ☺

„Alcyon 10“ spielt wieder in der Grafschaft Oure, und zwar in der Nähe der Komturei Verescat. Vor dem Hintergrund des gerade in Luxburg tobenden Krieges findet hier eine entscheidende Auseinandersetzung zwischen den Dunklen Mächten und ihren Widersachern statt. Ziel der Expedition ist es, die Inthronisation des neuen Herrschers der Alcyoniten zu verhindern. Wir wünschen schon einmal viel Glück! ☺

Aktuelle Infos (IT und OT) findet ihr wie immer auf unserer Homepage: www.fantasiewelten.de

Unterbringung:

- Haus: Die zweistöckigen Ferienhäuser haben jeweils zwei bis drei Zimmer mit insgesamt sechs bzw. acht Betten. Dazu sind sie sehr komfortabel ausgestattet mit WC, separater Dusche, Küche und Sitzgruppe mit Tisch und Sofas. Auf Wunsch ist es möglich, ein Haus mit bis zu 11 Personen zu belegen, wobei dann die entsprechenden Feldbetten selbst mitgebracht werden müssen.
- Gruppenhütte: Die Gruppenhütten haben jeweils vier Etagenbetten für insgesamt acht Personen. Sanitäre Einrichtungen und Kochmöglichkeiten gibt es in den Hütten selber nicht. Zur Verfügung steht der Sanitärbereich des Hauptgebäudes und die vorhandenen Grillmöglichkeiten.
- Zelt: eigenes Zelt ☺

Sonstiges:

- Ort: Max-Braun-Zentrum / Oberthal (40 km nördlich von Saarbrücken, Saarland)
 - Datum: 05. bis 08. Oktober 2006 (4 Tage)
 - Selbstversorger – Con mit Taverne
 - Mindestalter: 16 Jahre
 - Teilnehmerzahl ca. 100 Spieler und 40 NSC´s
- Regelsystem: Modifiziertes Dragonsys, nach anderen Regelsystemen spielende Charaktere setzen sich bitte mit der SL in Verbindung. Unsere Regelmodifikationen sind auf der Homepage einzusehen.

Finanzielles:

Anmeldung bis	05. August 2006	31. August 2006	ab 01. September 2006
Spieler/Haus	79,- Euro	85,- Euro	90,- Euro
Spieler/Hütte	68,- Euro	73,- Euro	78,- Euro
Spieler/Zelt	57,- Euro	64,- Euro	70,- Euro
NSC/Haus	40,- Euro	40,- Euro	40,- Euro
NSC/Zelt	20,- Euro	25,- Euro	25,- Euro

Was wir von euch brauchen:

- eine ausgefüllte und **unterschiedene** Anmeldung
- das **Charakterdatenblatt** eures Charakters
- den **Lebenslauf** eures Charakters
- ein **Foto** von euch in eurer Gewandung
- den überwiesenen **Conbeitrag**

Anmeldung an:

Michael Hess
Mozartstr. 9
69181 Leimen

Con-Informationen:

Telefonisch:
Michael Hess: 06224 – 172995
Mail:
Marlac@gmx.de
Homepage: www.fantasiewelten.de

Geld an:

Historica Events
Kontonummer: 42569707
BLZ: 60010070
Postbank

Verbindliche Anmeldung zu Alcyon 10

05. bis 08. Oktober 2006 in Oberthal/ Max-Braun-Zentrum

Spieler:

Name:	Telefon
Vorname:	Email:
Straße:	Besonderheiten: (Allergiker, benötigte Medikamente, Phobien)
PLZ/Ort:	
Geburtsdatum:	

Anreise:

Mit dem Auto Marke: Farbe: Kennzeichen

Mit der Bahn

Ich suche eine Mitfahrgelegenheit ab

Ich biete eine Mitfahrgelegenheit ab

Ich gehöre zur Gruppe/ zu folgenden Personen:

Ich habe ein Ambientezelt:	Ich biete Schlafplätze (Zahl):
Zeltmaße:	
Schlafe bei Gruppe:	Ich suche einen Schlafplatz:

Sonstiges:

<input type="checkbox"/> Spieler	Kontonummer:	zwecks evtl. Rücküberweisung
<input type="checkbox"/> NSC	Bankleitzahl:	
	Bank:	

Ich habe überwiesen:

nur für SL:

Haus	Hütte	Zelt	
79,- Euro	68,- Euro	57,- Euro	bis 05.08.06
85,- Euro	73,- Euro	64,- Euro	bis 31.08.06
90,- Euro	78,- Euro	70,- Euro	ab 01.09.06
40,- NSC		25,- NSC	

Anmeldung am:	
Bezahlt am:	
Charakterbogen:	
Hintergrund:	
Foto:	

Charakter:

Name:	Conpunkte:	Contage:	
Rasse:	Spezialisierung: (Magier/Krieger/Abenteurer/keine)		
Heimatland:			
Beruf/Titel:			
Gruppe:			

Warum ist der Charakter anwesend ?
Was hat er für Ziele ?(evtl. extra Blatt)

Ich habe die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen und akzeptiere sie voll und ganz.

Datum, Ort

Unterschrift

Allgemeine Geschäftsbedingungen des Veranstalters

§1 Allgemeine Bestimmungen

1. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, etc.).
2. Der Teilnehmer versichert unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen körperlich und geistig 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.
3. Das Mindestalter zur Teilnahme an den Veranstaltungen beträgt soweit nicht anders angegeben 16 Jahre. Ausnahmen von dieser Regelung sind vom Veranstalter zu erfragen.
4. Alle Nebenabreden und Änderungen des Teilnehmervertrags sowie der AGB bedürfen der Schriftform. Sie erlangen Gültigkeit erst nach der schriftlichen Bestätigung des Veranstalters.
5. Im Falle der Unwirksamkeit einzelner Vorschriften dieser AGB treten an deren Stelle die vergleichbare gesetzliche Regelungen.
6. Die Wirksamkeit dieser AGB wird von der Unwirksamkeit einzelner Bestandteile dieser AGB nicht berührt
7. Gerichtsstand ist Saarbrücken

§2 Sicherheit

1. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und ohne weiteres Zutun des Veranstalters seine Ausrüstung dem Veranstalter für eine Sicherheitsüberprüfung vorzuführen.
2. Der Teilnehmer verpflichtet sich, nach Möglichkeit gefährliche Situationen 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, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht überprüften Waffen oder Ausrüstung, sowie übermäßiger Alkoholkonsum.
3. Den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
4. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

§3 Haftung

1. Schadensersatz aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluss und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, sein gesetzlicher Vertreter oder seine Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
3. Der Veranstalter, sein gesetzlicher Vertreter oder seine Erfüllungsgehilfen sind nicht haftbar zu machen für Schäden, die durch nicht ermittelbare Dritte verursacht wurden.
4. Der Veranstalter haftet nicht für Personen oder Sachschäden, es sei denn dass grob fahrlässiges, oder vorsätzliches Verhalten des Veranstalters oder seines gesetzlichen Vertreters vorliegt. Für selbstverschuldete Schäden haftet der jeweilige Verursacher. Eine private Haftpflichtversicherung empfehlen wir grundsätzlich und setzen diese daher voraus.

§4 Urheberrecht und Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
2. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufgezeichnet und diese Aufzeichnungen gewerblich verwertet werden.
3. Aufnahmen von seitens der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.
4. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit vorherigem schriftlichen Einverständnis des Veranstalters zulässig.

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

1. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers bis zu 30 Tage vor Veranstaltungsbeginn wird ein pauschaler Betrag von Euro 20,- zur Deckung der dadurch entstandenen Unkosten fällig. Über diesen Termin hinaus, gilt eine Unkostenpauschale von Euro 35,-. Im Einzelfall steht es dem Veranstalter frei, einen höheren Betrag durch Nachweis etwaiger Schäden geltend zu machen.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, ist eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages nicht möglich.
4. Bei Nicht Erscheinen auf der Veranstaltung (egal aus welchen Gründen) kann der Teilnehmerbetrag nicht zurückerstattet werden.
5. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung wahrnimmt. Eine derartige Regelung bedarf aufgrund der besonderen Natur der Veranstaltung der Zustimmung des Veranstalters.

§6 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so gilt eine pauschale Nachbearbeitungsgebühr von Euro 10,- als vereinbart. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters tatsächlich entstandene, höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. 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.
3. Bei Anmeldungen in Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.
4. Die angegebenen Staffelpreise gelten für den Eingang des Teilnehmerbeitrages auf unserem Konto. Das Datum des Einganges der Anmeldung hat keinen Einfluß auf den zu zahlenden Betrag.

§7 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 auf unbegrenzte Zeit gespeichert werden. Darüber hinaus werden die vom Teilnehmer eingesandten oder abgegebenen Unterlagen vom Veranstalter einbehalten.
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.
4. Soweit der Teilnehmer der Weitergabe seiner Kundendaten an andere Veranstalter widersprochen hat, wird er darauf hingewiesen, dass bei einem eintretenden Zahlungsverzug bei unbestrittener Forderung (Vollstreckungsbescheid, unbestrittener Mahnbescheid, Unwiderrspochene Mahnung nach zwei Wochen) eine Mitteilung bzw. Auskunftserteilung an einen anderen Veranstalter nach §28 abs(2) 1.a) BDSG erfolgen kann, soweit dies zur Wahrung berechtigter Interessen dieses Veranstalters erforderlich scheint.