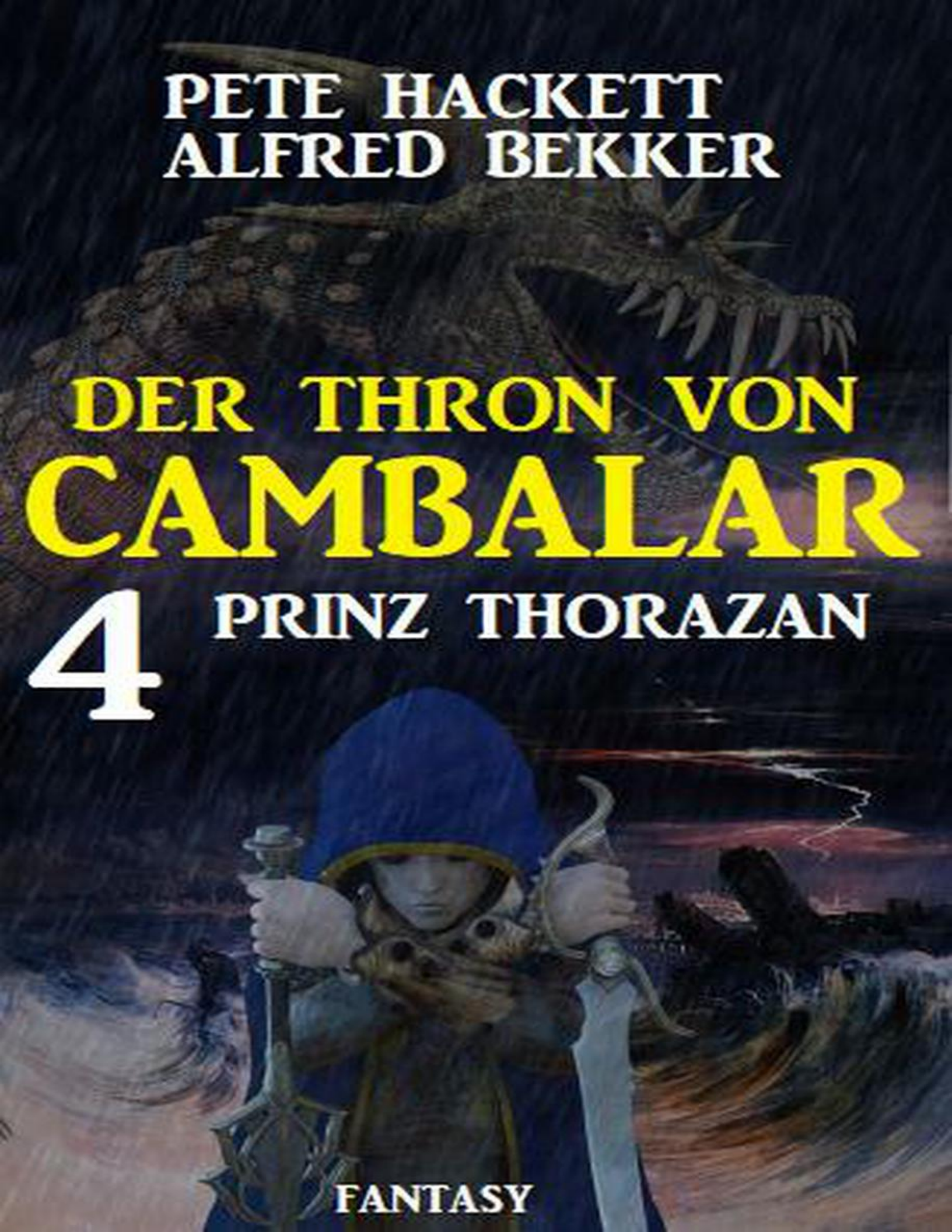


The background of the cover is a dark, atmospheric illustration. At the top, a large dragon with brown and grey scales is shown in profile, its head turned back towards its body. Below the dragon, a knight in a blue hooded cloak and armor is depicted from the chest up. He holds a sword with a cross-guard in his right hand and a dagger in his left. The knight's face is pale and serious. The background behind the knight shows a dark, stormy sea with white-capped waves and a distant, dark shoreline under a dark sky with a faint lightning bolt.

**PETE HACKETT
ALFRED BEKKER**

**DER THRON VON
CAMBALAR**

4 PRINZ THORAZAN

FANTASY

Prinz Thorazan: Der Thron von Cambalar 4

Alfred Bekker and Pete Hackett

Published by Alfred Bekker, 2021.

Inhaltsverzeichnis

[Title Page](#)

[Prinz Thorazan](#)

[Copyright](#)

[Prolog](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[6](#)

[7](#)

[Der Thron von Cambalar: Personen und Orte](#)

[Further Reading: Gorian-Zyklus 6 Folgen - Fantasy-Paket
1600 Seiten](#)

Prinz Thorazan

Der Thron von Cambalar 4

von Pete Hackett & Alfred Bekker

nach einem Exposé von Alfred Bekker

Der Umfang dieses Buchs entspricht 91
Taschenbuchseiten.

Prinz Thorazan will heiraten, um mit einem Kind, das die Gabe der Voraussicht besitzt, den Thron in der Familie zu halten. Doch sein Vater und der Hochmeister Damlak hegen eigene andere Pläne. Und dann ist da auch noch der Zwillingsbruder Carraq, der seine Ansprüche nicht so einfach aufgeben will.

Copyright

Ein CassiopeiaPress Buch: CASSIOPEIAPRESS, UKSAK E-Books, Alfred Bekker, Alfred Bekker präsentiert, Cassiopeia-XXX-press, Alfredbooks, Uksak Sonder-Edition, Cassiopeiapress Extra Edition, Cassiopeiapress/AlfredBooks und BEKKERpublishing sind Imprints von

[Alfred Bekker](#)

© Roman by Author

nach einem Exposé von Alfred Bekker

COVER: STEVE MAYER NACH MOTIVEN VON JOHN MARTIN

© dieser Ausgabe 2021 by AlfredBekker/CassiopeiaPress, Lengerich/Westfalen

Die ausgedachten Personen haben nichts mit tatsächlich lebenden Personen zu tun. Namensgleichheiten sind zufällig und nicht beabsichtigt.

Alle Rechte vorbehalten.

www.AlfredBekker.de

postmaster@alfredbekker.de

Folge auf Twitter:

<https://twitter.com/BekkerAlfred>

Erfahre Neuigkeiten hier:

<https://alfred-bekker-autor.business.site/>

Zum Blog des Verlags!

Sei informiert über Neuerscheinungen und Hintergründe!

<https://cassiopeia.press>

Alles rund um Belletristik!

Prolog

Die Welt von Cambalar ist sehr trocken und zu vier Fünfteln mit Land bedeckt. Es gibt zwei Binnenmeere, ein großes und ein kleines. Diese sind durch einen Fluss, den sogenannten Strom der Unendlichkeit miteinander verbunden. Er entspringt in einem für irdische Verhältnisse gewaltigen, unbesteigbaren und angeblich bis in die luftlose Dunkelheit des Kosmos emporragenden Gebirges, dessen Gipfel als Sitz der Götter der Unendlichkeit gilt. Von dort aus fließt der 'Strom der Unendlichkeit' zunächst in das Große Meer und anschließend in das Kleine Meer. Danach verliert er sich irgendwo in der Unendlichkeit einer steinigen Ödnis und Wüste. (Es gibt extreme Jahreszeiten und starke klimatische Schwankungen: Die Wüste darf man sich nicht wie die Sahara vorstellen, sondern eher wie die Gobi oder die Salzwüste von Utah, in der im Winter Schnee auf den Kakteen liegt.) Niemand weiß, wo der Strom der Unendlichkeit endet, denn die große Ödnis wird von nichtmenschlichen Kreaturen bewohnt, während sich die Menschen um die beiden Meere und die Flussverbindung dazwischen gruppieren.

Und niemand weiß, was jenseits des Gebirges ist. In den Höhenzügen unterhalb der Sphäre der Götter leben asketische Einsiedler-Mönche, die als Heilige gelten, sowie Kreaturen, die angeblich ohne Luft leben können: Geister, Dämonen und Gnome. Es hat diese Wesen aber kaum jemand je gesehen.

In der Wüste leben die Sandlinger - Menschen mit Echseneigenschaften, die offenbar sehr wenig Wasser brauchen. Sie kommen auch zum Handeltreiben in die Menschenreiche - oder zum Plündern. Man sieht nie ihre Gesichter, denn ihre Kleidung lässt kaum mehr als die Augen frei.

Das größte Reich auf dieser Welt ist das Reich von Cambalar. Cambalar ist der Name der Hauptstadt, die auf einer Insel mitten im Großen Meer liegt. Die gesamte Küste dieses Meeres wird von Cambalar beherrscht. Dieses Imperium muss nahezu ständig verteidigt werden: Gegen Barbaren am Rande der Ödnis, die sich manchmal mit den Sandlingern zusammentun oder auch gegen die Freien Städte am Kleinen Meer und das Königreich Tolvanea am Strom der Unendlichkeit. Die Bewohner Cambalars sind auf die Einfuhren aus ihren Kolonien rund um das Große Meer angewiesen.

Es wäre unmöglich für Cambalar, sich gegen alle Gegner an allen Grenzen auf einmal zu verteidigen. Aber erstens gehen die selten koordiniert vor (und sind untereinander fast immer verfeindet) und zweitens gehören die Könige Cambalars dem Geschlecht der Dwannuach an. Unter ihnen ist die Gabe der Voraussicht weit verbreitet. Die Grenze zwischen tatsächlicher seherischer Begabung und ausgeprägtem strategischen Denken ist dabei fließend. Manche Angehörige des Dwannuach-Adels vermögen zu sehen, was im nächsten Augenblick geschieht, andere sehen bis zu einem Monat weit in die Zukunft, wobei diese Zukunft kein unabänderliches Schicksal darstellt, sondern eher eine wahrscheinliche Möglichkeit.

Diese Fähigkeit ist Voraussetzung, um in Cambalar König sein zu können. Denn der König muss vorhersehen können, wo das Reich als nächstes angegriffen wird. Nur dann kann er seine Truppen rechtzeitig per Schiff an den richtigen Ort schicken und den Angriff abwehren.

Die Existenz des Reiches hängt davon ab, alle wissen dies.

Doch die Dwannuach-Könige von Cambalar regieren keineswegs nur aus eigener Herrlichkeit. Sie sind ihrerseits auf eine Truppe von Kriegern angewiesen, die als die Unsterblichen bezeichnet werden.

Und das sind sie tatsächlich! Durch eine magische Prozedur, die mit der Einnahme eines Tranks verbunden ist (die aber niemand genau kennt, der nicht dazugehört), verändern sich die aufgenommenen Neumitglieder. Sie werden unempfindlich gegen Schmerz und Verwundung. Ihre Kraft und ihre Schnelligkeit nimmt über menschliches Maß zu. Ihre Haut wird weiß und pergamentartig, die Haare schlohweiß oder grau. Nach einiger Zeit sind sie nur noch sehr schwer zu töten, denn ihre Selbstheilungskräfte lassen Verwundungen sofort heilen. Abgetrennte Arme und Beine wachsen innerhalb von Stunden nach. Man muss sie regelrecht zerstückeln oder köpfen, wenn man sie umbringen will.

Ihre Körper altern nicht, ihre Schwertarme kennen keine Müdigkeit.

Man nennt sie die Diener von Tason, dem Totengott - denn ihm opfern sie in einem Ritual ihre Seele, um Unsterblichkeit und (nahezu) Unverwundbarkeit für ihre Leiber zu bekommen. Dieser Schwur wird hoch oben im Gebirge abgelegt, nachdem bei den Neulingen (von denen es nicht viele gibt, da die Verluste bei den Unsterblichen gering sind) die Veränderung bereits so weit fortgeschritten ist, dass ihnen auch die dünne Luft nichts ausmacht.

Neulinge ersetzen bei den Unsterblichen die wenigen Gefallenen. Sie werden nach bestimmten, geheimen Merkmalen "erwählt".

Die Unsterblichen werden von Hochmeister Damlak kommandiert, der enorme Macht ausübt. Auf Grund seines langen Lebens hatte er viel Zeit, ein Netzwerk zu knüpfen, das ihn nach dem König zum mächtigsten Mann des Reiches von Cambalar macht. Und doch ist er auf den König angewiesen, denn ohne dessen Fähigkeit zur Voraussicht wäre Cambalar verloren.

Der König wiederum weiß, dass er auf den Hochmeister angewiesen ist, der das Wissen um die Magie der Unsterblichkeit bewahrt.