

**COVER**

**TO**

**COME**

SenLinYu  
ALCHEMISED

**Teil III**



SenLinYu

# ALCHEMISED

Teil III



Aus dem Englischen von  
Christiane Sipeer, Karen Gerwig,  
Lisa Kögeböhn und Sybille Uplegger

Forever

www.ullstein.de

Forever by Ullstein

ISBN 978-3-98978-080-4

Sonderausgabe

1. Auflage Oktober 2026

© 2025 by SenLinYu

© der deutschsprachigen Ausgabe  
2025 by Ullstein Buchverlage GmbH,

Friedrichstraße 126, 10117 Berlin

Alle Rechte vorbehalten

Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text- und  
Data-Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich bitte an  
produktsicherheit@ullstein.de.

Illustrationen: © Avendell

Vorsatz und Nachsatz: © Eva Eller

Umschlaggestaltung: Franziska Stern @coverdungeonrabbit

Umschlagabbildungen und Vignetten: © Eva Eller (Türme);

© Anja Kaiser/AdobeStock (Monde, Sterne, Hintergrundmuster);

© Oniks Astarit/AdobeStock (Alchemiesymbole); © DLC Studio/

AdobeStock (Rose); © Christos Georghiou/AdobeStock (Rose,

Drachen); © mostkolpona/AdobeStock (Sonne, Monde); © vat2522/

AdobeStock (Rahmen); © CHANTHIMA SAENUBON/AdobeStock

(Zweige); © Vector Tradition/AdobeStock (Bögen); © Artmoreink/

AdobeStock (Bögen); © panupong1982/AdobeStock (Hintergrund);

© Stillfx/AdobeStock (Hintergrund); © liuzishan/freepik.com (Wald);

© lebedbebed/freepik.com (Bögen); © seamartini/iStock (Auge);

© Golden Shrimp/shutterstock (Alchemiesymbole); © Yevheniia

Lytvynovych/shutterstock

Gesetzt aus der Adobe Garamond und Felina Gothic

Satz: Savage Types Media GbR, Berlin

Druck und Bindearbeiten: GGP Media GmbH, Pößneck

# HINWEISE ZUM INHALT



**A**LCHEMISED IST EINE DÜSTERE Fantasy. Das Werk enthält kriegsbedingte Gewalt, Missbrauch im Kontext religiöser Strukturen, Darstellung komplexer Traumata, Suizidgedanken, Selbstverletzung, Menschenversuche, medizinische Folter, Eugenik, Kannibalismus, sexuelle Übergriffe, Vergewaltigung und Anspielungen auf Nekrophilie. Bitte denkt daran, dass die Behandlung dieser Themen nicht einer Befürwortung durch die Autorin gleichkommt. *Alchemised* ist in einer personalen Erzählweise geschrieben. Das bringt eine gewisse Einschränkung der Perspektive mit sich, die sich darin äußern kann, dass bestimmte Ereignisse von den Figuren nicht unmittelbar erlebt oder falsch interpretiert werden. Bitte lasst beim Lesen Umsicht walten.



# WICHTIGE FIGUREN



## **Familie Holdfast**

Orion Holdfast – Erster Prinzipat von Paladia, Begründer der modernen Alchemie

Apollo Holdfast – Vater von Luc, verstorbener Prinzipat von Paladia

Luc Holdfast – derzeitiger Prinzipat von Paladia, Anführer des Widerstands

Ilva Holdfast – Großtante von Luc und seine Statthalterin, Mitglied des Rats der Ewigen Flamme

## **Familie Bayard**

Lila Bayard – Erster Paladin von Luc

Soren Bayard – Zweiter Paladin von Luc, Zwillingsbruder von Lila

Sebastian Bayard – Erster Paladin von Apollo, Bruder von Titus

Titus Bayard – Vater von Lila und Soren, früherer General des Widerstands

Rhea Bayard – Ehefrau von Titus, Mutter von Lila und Soren

## **Widerstand**

Falcon Matias – Mitglied des Rats der Ewigen Flamme, spiritueller Anführer

General Althorne – Mitglied des Rats der Ewigen Flamme

Jan Crowther – Mitglied des Rats der Ewigen Flamme

Helena Marino – Heilerin

Elain Boyle – Heilerin

Matron Pace – Oberschwester im Hospital des Hauptquartiers

### **Todeslose**

Morrrough – auch *High Necromancer* genannt, Anführer der Todeslosen

Fabian Greenfinch – Gouverneur von Neu-Paladia

Kaine Ferron – auch *High Reeve* genannt, früherer Student am Alchemistischen Institut, Meister der Eisengilde

Atreus Ferron – Vater von Kaine

Enid Ferron – Mutter von Kaine

Aurelia Ingram – Ehefrau von Kaine

Basilius Blackthorne – Todesloser

Artemon Bennet – Leiter des neu-paladischen Forschungsinstituts

Mandl – Aufseherin am Außenposten

### **Sonstige**

Stroud – Ärztin, Leiterin des Repopulationsprogramms

Shiseo – Alchemist aus dem Östlichen Kaiserreich

Lancaster – früherer Student am Alchemistischen Institut, Mitglied der Nickelgilde

# GLOSSAR



*Alambik* – Gefäß zur Destillation

*Alchemisierung* – Umwandlung eines Metalls in ein anderes, gilt als schwierigste Form der Alchemie

*Amiant* – feuerabweisendes Gewebe, das Soldaten im Kampf tragen

*Animantie* – äußerst seltene alchemistische Begabung, eigene und fremde Erinnerungen und Gefühle zu untersuchen und zu verändern

*Anwärter* – Menschen, die in die Reihe der Todeslosen aufgenommen werden wollen, auch *Novizen* genannt

*Aszendenz* – Zunehmen bzw. Vollmond von Lumithia, verstärkt die Resonanz von Alchemisten

*Athanor* – Ofen für alchemistische Prozesse

*Aufhebung* – Verfahren, um die Resonanz eines Alchemisten zu unterdrücken, etwa mit Nullium-Fesseln

*Bannkreis* – Begrenzung eines Schemas, innerhalb dessen die Resonanz wirkt

*Cetus* – gilt als erster Alchemist des Nordens und Verfasser zahlloser alchemistischer Schriften

*Chelat* – bindet und neutralisiert Metalle wie etwa Nullium im Blut

*Chymie* – alchemistische Verarbeitung von Pflanzen zu medizinischen Zwecken

*Emanation* – Strahlung eines Elements, hier Lumithium, mit dem die Resonanz träger Metalle verstärkt wird

*Etras* – Inselnation südlich von Paladia, Heimat von Helena Marinos Familie

*Evanescenz* – Abnehmen bzw. Neumond von Lumithia, mindert die Resonanz von Alchemisten

*Falcon* – höchster religiöser Rang im Orden der Ewigen Flamme

*Graue* – umgangssprachliche Bezeichnung der Leibeigenen

- Hevgoss* – westliches Nachbarland von Paladia, regiert von Militokraten, die mit Neu-Paladia verbündet sind
- High Necromancer* – Anführer der Todeslosen, belohnt seine Anhänger mit Unsterblichkeit und will den Orden der Ewigen Flamme vernichten; auch bekannt als *Morrhough*
- High Reeve* – Stellvertreter und Henker des High Necromancers
- inert* – Eigenschaft eines Metalls, das nicht oder kaum resonant ist
- Interferenz* – Störung der Resonanz und der Regeneration, die sich wie ein Rauschen anfühlt
- Kampfalchemie* – alchemistische Beherrschung von Waffen
- Kestrel* – religiöser Rang im Orden der Ewigen Flamme
- Lapsus* – Mitglied einer Alchemistenfamilie, das keine Resonanz aufweist
- Laudanum* – schmerzlindernde Opiumtinktur
- Legierung* – Verschmelzung zweier Metalle
- Leibeigene* – Leichen ohne Bewusstsein und Willen, die demjenigen gehorchen, der sie wiedererweckt hat
- Leiber* – umgangssprachliche Bezeichnung der Leibeigenen
- Lich* – abwertende Bezeichnung für einen Todeslosen, der eine Leiche statt seines eigenen Körpers nutzt
- Lumithia* – Kriegsgöttin der Alchemie, Namensgeberin des großen Monds am Nachthimmel
- Lumithium* – edles, unzerstörbares Metall, das Resonanz erzeugt
- Luna* – Mondgöttin, die vor allem in Etras verehrt wird, Namensgeberin des kleinen Monds am Nachthimmel
- Metallurgie* – alchemistische Bearbeitung von Metallen
- Mithridatismus* – durch Gewöhnung erworbene Immunität gegen Gifte
- Mo'lian'shi* – äußerst seltenes Metall, das Resonanz unterdrückt und nur im Östlichen Kaiserreich zu finden ist
- Necromancer* – erster Nekromant, der eine Armee aus Leibeigenen zusammenstellte und im ersten Nekromantie-Krieg von Orion Holdfast besiegt wurde
- Nekromantie* – Wiedererweckung toter Körper zu Leibeigenen
- Neu-Paladia* – Paladia unter der Herrschaft der Todeslosen
- Novis* – östliches Nachbarland von Paladia, dessen Königsfamilie dem Widerstand nahesteht
- Nullium* – Legierung aus Lumithium und Mo'lian'shi, die Resonanz unterdrückt und Regeneration verlangsamt, wird in Waffen und Fesseln verwendet
- Oblat* – Ordensmitglied der Ewigen Flamme
- Orden der Ewigen Flamme* – gegründet von Orion Holdfast zur Bekämpfung der Nekromantie
- Paladia* – Stadtstaat, bestehend aus Ost- und Westinsel sowie dem Festland; traditionell unter Regentschaft des Prinzipaten

- Paladin* – Leibwächter des Prinzipaten
- Phylakterium* – Knochenstück, aus dem Talismane gewonnen werden
- Prinzipat* – von Sol erwählter Herrscher von Paladia; alle Prinzipaten stammen aus der Familie der Holdfasts
- Pyromantie* – alchemistische Beherrschung des Feuers
- Repertoire* – Gesamtheit aller Stoffe, die ein Alchemist mit seiner Resonanz beeinflussen kann
- Resonanz* – Energie, mit der ein Alchemist auf Metalle, anorganische Stoffe und in seltenen Fällen auch auf Menschen einwirken kann
- Resonanzschirm* – Doppelscheibe mit Gas dazwischen, wird als bildgebendes Verfahren genutzt, vergleichbar mit Röntgenstrahlen
- Rivertide* – Ruinenstadt unterhalb von Paladia, Schauplatz des ersten Nekromantie-Kriegs
- Schema* – Illustration eines komplexen alchemistischen Prozesses, der nicht allein durch Resonanz gesteuert werden kann
- Shrike* – religiöser Rang im Orden der Ewigen Flamme
- Sol* – Sonnengott der elementaren Quintessenz, der den Menschen die Resonanz geschenkt hat
- Solis Splendor* – Haus der Familie Bayard
- Spirefell* – Landsitz der Familie Ferron
- Stasis* – Zustand der Bewusstlosigkeit, in dem gefangene Widerstandskämpfer konserviert werden
- Stein der Himmel* – der Legende nach ein von Sol geschaffener mächtiger Stein, den er Orion Holdfast schenkte
- Talisman* – mit Lumithium beschichteter Knochensplitter aus dem Phylakterium, der in einen Todeslosen eingesetzt wird und ihm Unsterblichkeit verleiht
- Todeslose* – unsterbliche Anhänger des High Necromancers, die ihre Körper fast unbegrenzt regenerieren können und zur Nekromantie fähig sind
- Transferenz* – Übertragung einer Seele in einen lebendigen Körper
- Transmutation* – alchemistische Veränderung eines Objekts oder eines Menschen
- Tribut* – Ausbrennen der Vitalität und somit auch der Resonanz
- Vitalität* – eigene Lebenskraft, die Vivimanten und Nekromanten einsetzen
- Vivimantie* – seltene Form der Resonanz, die auf andere Menschen wirkt und zur Heilung benötigt wird; gilt im Orden der Ewigen Flamme als Frevel, wenn sie nicht selbstlos eingesetzt wird
- Vivisektion* – chirurgische Eingriffe an lebenden Menschen oder Tieren
- Zentrale* – Sitz des Repopulationsprogramms, vormals Alchemieturm und Hauptquartier des Widerstands

