

Liste der im Roman „Drei wie Pech & Schwefel : Homunculus“ vorkommenden Monster & Kreaturen

Amphibischen, Die oder das Amphibische Volk, vermutliche Erbauer des Tytanen, siedelten vor den Menschen auf dem Stadtgebiet Eár Galions, verschwanden mit sinkendem Wasserstand.

Basilisk, magische Echse, lähmt; „Gerüchtweise, bruchstückhaft hatte er gehört vom lähmenden Harnstein des Basilisken [...] – die Götter allein wussten, was es noch alles geben mochte!“

Bombardierkäfer, Käfer, der sich mit zwei Substanzen verteidigt, die zusammen ein explosives Gemisch ergeben.

Brokarra, Riesenfaultier, 6-beinig, unnatürlich, Pflanzenfresser, langsames Reit- und Lasttier, ca. 5s lang, Schulterhöhe 1 1/2 s, trägt als Lasttier große Lasten.

Crassus-Käfer, Käferart (in Bilsenkrauts Lebendtierabteilung).

Drachen-Seeanemone, Blaue, Blumentier, eine nur in der südlichen See in einigen Korallenriffen lebende, höchst giftige Seeanemonenart, der Giftcocktail besteht aus vier Giften und zwei Hormonen.

Eisdrache, magisches Wesen extrem kalter Gebiete; „Gerüchtweise, bruchstückhaft hatte er gehört [...] vom Blut des Eisdrachen, dessen Gefrierpunkt nicht zu ermitteln war, [...] – die Götter allein wussten was es noch alles geben mochte!“

Ghoul, B. berichtet im gimriticischen Kinderheim Sankta Lyssas Erhöhung davon, auf seiner Flucht aus dem Land des äußersten Westens in den Katakomben G. begegnet zu sein: „Doch aus seinen wenigen, kurzen Ruhezeiten wurde er gerissen vom Geheul der schrecklichen Ghoule, die in Rudeln Jagd auf ihn machten, um ihn bei lebendigem Leib aufzufressen!“

Glas-Skorpion, kleine, fast durchsichtige, im Schwarm auftretende Skorpione der Wüsten. Das sehr starke Gift der Skorpione wirkt langsam und lähmt zuletzt den Herzmuskel.

Gruftalb, B. berichtet im gimriticischen Kinderheim Sankta Lyssas Erhöhung davon, auf seiner Flucht aus dem Land des äußersten Westens in den Katakomben einem G. begegnet zu sein: „Einmal spie ihm ein Gruftalb seinen Odem ins Gesicht!“

Heteroptera, Gattungsbezeichnung für Wanzen als Untergruppe der Insekten. B. erwähnt das im Zusammenhang mit den Phillopha-Wanzen.

Homunculus, bezeichnet einen auf nicht natürlichem Wege, vielmehr durch eine Vielzahl alchymistischer, ausschließlich nichtmagischer Kunstgriffe erschaffenen Menschen. In den sieben Fragmenten des Alchymistischen Almanachs des Rheodot findet die Möglichkeit der Erzeugung eines H. zum ersten Mal Erwähnung. Eine frühe und umfangreiche, wenngleich zweifelhafte Beschreibung zur Genese einer solchen Kreatur geben die Schriften des Petrigleas, datiert auf das Jahr 22 n.GZ.

Jikla-Riesen-Holzwespe, hiervon verwendet wird bei Assassinen die unbehandelte Ei-Legeröhre, der sog. *Jikla-Stachel*: "Der Mann in der Sänfte derweil hatte den einzigen letalen Fehler begangen, der bei einem Assassinen-Angriff mit Jikla-Stachel und Gift möglich war. Er hatte sich den Stachel mit den bloßen Fingern aus dem Fleisch gezogen. Denn erst wenn der Stachel von zwei Fingern zusammengedrückt wird, erst in diesem Augenblick wird auch das Gift herausgedrückt und in die Blutbahn abgegeben."

Klumpbeutler, das Tier, das sich an Ghram gekuschelt hatte, war in etwa so groß wie ein Waschbär und sah zumindest aus, als würde es die Hosen eines Waschbären tragen. Der gesamte Oberkörper inklusive der mit langen Grabekrallen versehenen Vorderläufe war aber wie bei einem

Gürteltier unbehaart und eher ledrig. Die röhrenförmig ausgebildete Schnauze war sehr lang und schmal und auch die kleinen Trichterohren waren eher die eines Ameisenbären.

Kryptozoen, verborgene Lebensformen (in Bilsenkrauts Lebendtierabteilung).

Kumax-Hamster, Zucchini verschlingende, über alle Maße plüschige und furchtlose Kumax-Hamster (in Bilsenkrauts Lebendtierabteilung).

Leviathan, magisches Wesen, in den Kellern der Spezial-Apotheke denkt Bombaabrabriummug an die Dutzenden Sekrete des berggroßen Leviathans, ein Wesen des verlorenen Kontinents Akrosul

Llotse-Äffchen, (in der Lebendtierabteilung von Bilsenkrauts Spezial-Apotheke): Winzige weiße Llotse-Äffchen gellten.

Meduse, magisches Wesen mit Schlangenkörper, Oberkörper einer Frau mit Schlangenhaar, Bogenschützin, deren Anblick das Opfer zu Stein erstarren lässt. „Gerüchteweise, bruchstückhaft hatte er gehört [...] vom schleichend-tückischen Gift der Kopfschlangen einer Meduse [...] – die Götter allein wussten was es noch alles geben mochte!“

Nesselfeuerfrosch, giftige, nesselnde Froschart: „... als überaus kreativ empfand er sein Froschlaichpflaster – hergestellt vom Laich des Nesselfeuerfrosches.“

Noctarch, (auch "König der Könige" oder "Schah-in-Schah") zur Wahrung der eigenen Totenruhe mit mächtiger Magie (siehe laborierte M.) ausgestatteter Geist, der mit Rhûnenmagie an einen Ort (Mausoleum) gebunden wird.

Phillopha-Wanzen, Gattung Heteroptera, B. züchtet diese in seiner Teedose: „Die Wanzen darin liefern innovativerweise ein Antidoton, dass auf keinem anderem Wege zu beschaffen ist.“

Rhûnenviper, sehr gewandte, ungiftige Schlange der Wüstengebiete, die Zeichnung der Haut ähnelt magischen Rhûnen. Lt. B. habe der Mensch des Altertums gedacht, dass Rhûnenvipern deshalb nicht giftig seien, weil die Rhûnen auf ihrer Schlangenhaut rein zufällig eine magische Wirkung hätten, die die Wirksamkeit des Giftes ihrer Zähne aufhobe.

Seelenvögel, B. berichtet im gimriticischen Kinderheim Sankta Lyssas Erhöhung von dem Land des äußersten Westens: „Jetzt war es in diesem Land so, dass dort einmal jährlich ein Schwarm Seelenvögel vorbeizog. So ein Schwarm war so groß, dass er für einen ganzen Tag den Himmel verdunkelte, von Horizont zu Horizont. Einer Sage nach waren dies die Seelen aller lebenden Menschen auf der ganzen Welt.“

Sophinen, Meeressäuger: nur noch seltener [als die Sylenen] waren die schon fast mystischen Sophinen!

Spinn-Assel, Megaform der Spinnassel mit ihren abnorm vergrößerten Facettenaugen, laut B. so groß wie Katzen, „unter anderen Umständen eine Delikatesse, vor allem die Kruste – und natürlich das cremige Kernstück“. ... "Ach, dieser schmelzige Kern", seufzte er, "es handelt sich um die riesige Spinndrüse, hat gesotten die Konsistenz von Gänseschmalz, schmeckt so nussig und nur ganz leicht nach Fisch!", er kam jetzt ernstlich ins Schwärmen, "Zusammen mit Kapern und Senf-saat auf frisch gebackenem Weißbrot gehört das zu den ganz großen Delikatessen dieser Welt!"

Spinnenläufer, Megaform des Spinnenläufers mit seinen abnorm vergrößerten Facettenaugen. Es waren es die bis zu einem $\frac{3}{4}$ Stab langen, sehr schnellen Spinnenläufer mit ihren je nach Alter bis zu 15 Beinpaaren, die versuchten, ihn mit ihren vorderen Giftfüßen zu berühren, um ihn zu lähmen.

Spox, Schwarzer, vom Aussehen her ein "wimmelndes, schwarzes Pulver", ist die grässlichste Form der Krätze, die sich ausgehungert quer durch den frißt, der damit in Berührung kommt.

Stymphalide, meist paarweise anzutreffende Flugungeheuer mit Sägezähnen und 4 Krallen (2 Flügelkrallen), die die Thermik der Steppen und Wüstengebiete ausnutzen. Stymphaliden haben am Hals einen roten Schallsack, es ist das Wappentier der Potentaten des Landes Galion.

Sylenen, Schule von, Meeressäuger: "Sieh nur, eine große Schule Sylenen!", strahlte der Alchymist, mit dem feisten Finger auf das Naturschauspiel weisend, "Das es sich um Sylenen handelt, das kann man eindeutig an ihrem Blas erkennen!", ereiferte sich der Mann.

Troglodyt, Verwandte der Echsenmenschen mit Chamäleoneigenschaften, die sie nutzen, um sich in Höhlen etc. zu verstecken und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Der Gestank, den die Kreaturen im Kampf aussondern, ist beißend.

Vampyrlemuren, die wollhaarigen und schwanzlosen Feuchtnasenasaffen waren die größte Lemurenart mit einer Kopf-zu-Rumpf-Länge von knapp über 3 Fuß und einem Gewicht von 7-10 Stein. Die nachtaktiven Blutsauger hatten hundartige Schnauzen, schwarze Köpfe, ein graues Fell und verursachen einen durchdringenden, klagenden Schrei, der in freier Wildbahn meilenweit zu hören war, ebenso wie ihr sprichwörtliches wohlbekanntes, kreischendes Gezänk. Der Ladenbesitzer hielt sie wohl wegen ihres speziellen, stark blutverdünnenden Speichels. Ein großes Männchen fletschte seine Blutsauger-Zähne, als es B. mit seinen riesigen, gelben Teller-Augen ansichtig wurde. Einzelne Tiere sind für den Menschen ungefährlich.

Zombie, B. berichtet im gimriticischen Kinderheim Sankta Lyssas Erhöhung davon, auf seiner Flucht aus dem Land des äußersten Westens in den Katakomben Zombies begegnet zu sein: „Z. waren an diesem Ort in den Jahrhunderten ihrer leeren Existenz zu fast bewegungslosen, am Boden liegenden Mumien ausgedorrt, die stöhnend und knarrend auf ihren dünnen Hälsen die Köpfe drehten, wenn er vorbei hastete.“