Kreepar creatura

CREATURA	
Tipologia:	kreepar
Particolarità:	volante, velenoso, sciame/branco, solitario, pericoloso, enorme
Diffusione:	sconosciuta
Abitudini:	aggressivo

Artropodi di grandi dimensioni presenti sul Continente di Sarakon fin da epoche remote. Il loro aspetto ricorda, a seconda degli ordini e famiglie di appartenenza, quello di giganteschi insetti, aracnidi o crostacei. La loro esistenza è, secondo le leggende, legata a eventi primordiali come il Canto della Creazione di Harkel del quale sono ritenuti, a seconda delle tradizioni, protettori, regolatori o persino avversari. Si tratta di creature onnivore e dotate di eccezionali capacità di adattamento anche se la loro diffusione sul territorio è, salvo casi eccezionali, estremamente contenuta. Il loro *habitat* naturale può variare anche molto a seconda della famiglia. Una elevata concentrazione di molteplici ordini di Kreepar, indicata dalle leggende come originaria degli stessi, sembra essere situata in una grande vallata nelle profondità della Foresta di Lankbow, considerata dagli Elfi come un *santuario* e pressoché disabitata. Altre leggende parlano di insetti giganti, aventi caratteristiche del tutto analoghe, in alcune foreste del Ducato di Benson.

Origini

Teorie e ipotesi

Esistono tra gli studiosi numerose controversie su come i Kreepar siano in grado di raggiungere le loro effettive dimensioni. Le conoscenze sul sistema respiratorio degli insetti, in gran parte frutto degli esperimenti empirici svolti presso la Scuola di Greyhaven e la Torre del Silenzio di Luger Est nel Ducato di Benson, pongono un limite teorico alla massima taglia corporea raggiungibile, che i Kreepar sembrano però avere di gran lunga oltrepassato. Le motivazioni di questa crescita anomala sono imputate a particolari caratteristiche del terreno e, di conseguenza, dell'acqua dei territori settentrionali di Sarakon, dotata di proprietà particolari per via dell'elevata acidità e che potrebbe aver alterato in qualche modo l'ecosistema, favorendo fenomeni simili in determimate specie: ipotesi di questo tipo spiegano in modo simile anche la presenza, negli stessi territori, di esemplari particolarmente grandi di animali come Kroc, Gran Bovaro delle Lande, Wyrm, lupi, et. al.
Una spiegazione meno scientifica ma altrettanto suggestiva è quella fornita dalle leggende diffuse presso le regioni settentrionali di Sarakon (Ducati di Feith e di Gulas, Lankbow), che vedono i Kreepar indissolubilmente legati al Canto della Creazione di Harkel (vedi sotto).

Leggende

Alcune leggende più o meno legate al Khal-Valàn parlano di insetti giganteschi, evidentemente riconducibili ai Kreepar, in conseguenza dello scontro tra il *Canto della Creazione* di Harkel e l'opera contaminatrice del Caos Primitivo: le storie narrano di una zona, nel profondo della foresta di Lankbow, in cui le note corrotte della melodia avvelenarono i giacimenti acquiferi, rischiando di contaminare una enorme porzione del territorio ed espandere l'infezione a dismisura. Quell'eventualità fu scongiurata proprio dall'intervento di un gran numero di di artropodi di terra, anfibi e volanti, che scelsero di sacrificarsi assumendo l'infezione su di loro e purificando in tal modo la zona. Divennero in tal modo le principali vittime del contagio, perdendo ogni contatto con la natura che li aveva generati e andando incontro a orribili e mostruose mutazioni. Da quel giorno, le porzioni di foresta che riuscirono a salvare divennero la loro dimora: luoghi reconditi e pericolosi per chiunque abbia l'ardire di avvicinarsi.

I Kreepar nella cultura popolare

Guardiani e protettori delle profondità della foresta, ma al tempo stesso originati da una forza innegabilmente malvagia: questa contraddittoria ambivalenza è alla base del rapporto tra i *Kreepar* e le principali culture dei territori settentrionali del Continente di Sarakon.

Nella Repubblica di Lankbow

Per le popolazioni elfiche si tratta di insetti pericolosi ma al tempo stesso sacri, la cui esistenza è inevitabile tanto quanto lo è l'ombra nei confronti della luce: per questo motivo ogni rapporto con i *Kreepar* è generalmente ridotto al minimo, salvo casi di assoluta necessità: le guide e i cacciatori Elfi evitano di dar loro la caccia o di inoltrarsi nei loro territori, peraltro lontani dalla maggior parte degli insediamenti abitati e delle strade, che vengono circoscritti con cura. I Kreepar che si spingono oltre i confini della loro zona e che, così facendo, mettono a repentaglio l'incolumità di abitanti o animali vengono in ogni caso abbattuti senza esitazioni.

Nei territori di Gulas e Greyhaven

A Gulas e nelle zone settentrionali del Ducato di Greyhaven prevale la concezione "negativa": i Kreepar sono visti come una pericolosa minaccia da eliminare, senza particolari remore legate a leggende o tradizioni. Si tratta in ogni caso di rapporti sporadici, in quanto la presenza di *Kreepar* in quei territori è quantomai rara: i pochi esemplari che riescono a coprire simili distanze sono, non a caso, particolarmente grossi e pericolosi.

Nel Ducato di Feith

Anche nei territori oggi corrispondenti al Ducato di Feith i *Kreepar* sono visti prevalentemente come una minaccia: la particolarità sostanziale di quelle zone è che, nell'ultimo secolo, alcune *Subphyla* di Kreepar sembrano aver trovato condizioni particolarmente favorevoli, riproducendosi a ritmi elevati e modificando in modo significativo le proprie abitudini così da adattarsi alle specificità del luogo. Il risultato è che, nei decenni a ridosso dell'anno 500, il territorio - specialmente nell'ampia zona degli Altipiani delle Tempeste e lande circostanti - risulta infestato da una grande quantità di *Kreepar*, con conseguenti e significativi danni all'intero ecosistema.
Il numero crescente di Kreepar presente nel territorio negli ultimi anni ha raggiunto dimensioni tali da far emergere ragionevoli dubbi sul fatto che si tratti della discendenza delle medesime creature originarie di Lankbow (cfr. paragrafo I Kreepar nel Ducato di Feith).

Nell'Arcipelago di Ilsanora

Per quanto non esistano prove certe o informazioni chiare sull'argomento, è possibile che le creature mostruose che abitano, secondo le leggende, il gruppo di isole noto come An Reilig fin da epoche ancestrali siano in qualche modo legate ai *Kreepar* e quindi originarie del Continente. Tale ipotesi è talvolta suffragata, talvolta smentita dai racconti dei pochissimi esploratori che hanno fornito testimonianze attendibili nei riguardi dei pericolosi abitatori dell'arcipelago.

Caratteristiche

Nonostante si tratti di creature dotate di eccezionali capacità di adattamento, la distribuzione dei Kreepar nel territorio del Continente si è mantenuta stabile nel corso dei secoli. Secondo gli studiosi le motivazioni di questa mancata proliferazione sarebbero da ricondurre a due fattori principali: da un lato il cannibalismo endemico, che si estende anche alla prole e alle stesse uova limitando fortemente il numero dei nuovi nati; dall'altro le notevoli dimensioni, che portano a modalità di predazione inadeguate e inefficienti e quindi a capacità di sopravvivenza limitate.
per informazioni più approfondite sulle caratteristiche morfologiche e comportamentali, che variano notevolmente per ciascun *Ordine* e *Famiglia*, si rimanda al paragrafo Tipologie di Kreepar.

Diffusione nel Territorio

Le cronache del Continente fanno menzione di periodiche infestazioni di *Kreepar* nei territori settentrionali di Greyhaven e Lankbow, nelle foreste del Meistwode a Surok e del Ghastwode a Krandamer, in alcune vallate delle Allston Meridionali, in un gruppo di isole facenti parte dell'arcipelago di Ilsanora e in diversi territori di Benson.

I Kreepar nel Ducato di Feith

L'elevato numero di Kreepar presente nelle zone oggi comprese nel Ducato di Feith ha fatto emergere, negli ultimi anni, ragionevoli dubbi sul fatto che si tratti dei discendenti delle medesime creature originarie di Lankbow: al di là della vicinanza geografica e dell'indiscutibile somiglianza, una proliferazione così capillare non era mai stata registrata a memoria d'uomo. I Kreepar, che occasionalmente raggiungono territori anche molto lontani da Lankbow, non sembrano infatti essere in grado di riprodursi efficacemente o di adattarsi in habitat diversi dal loro: il caso di Feith, che ha visto in pochi decenni la nascita di innumerevoli esemplari nonché di una quantità non trascurabile di *Sottotipi* mai visti prima, sembra essere assolutamente peculiare. Nel tentativo di spiegare questa anomalia sono state avanzate alcune ipotesi secondo le quali i *Kreepar* di Feith possano essere stati generati in un momento successivo della storia del Continente, magari in circostanze non dissimili da quelle che portarono alla nascita del fenomeno a Lankbow. Tali circostanze sono a loro volta esplorate da numerose altre teorie che fanno riferimento ad alcuni passi dello stesso Khal-Valàn che parlano di creature mostruose o insetti estremamente pericolosi in conseguenza di episodi particolari (la Prima Infestazione, su tutte).

Tipologie di Kreepar

L'esistenza di molteplici tipologie di Kreepar ha reso ben presto necessaria la creazione di una vera e propria *classificazione tassonomica*, analoga a quella utilizzata per insetti ed animali. Il termine *Subphylum* (o *sottotipo*), di chiara matrice Deliota, rappresenta il criterio di differenziazione più ampio utilizzato dagli studiosi, gerarchicamente inferiore al *Phylum* o *tipo* (artropodi, anellidi, molluschi, etc.) e superiore a *Classe*, *Ordine*, *Famiglia*, *Genere* e *Specie*. Nel caso dei *Kreepar* (e nel Continente di Sarakon in generale), appartenenti al vasto *Phylum* degli artropodi, questa classificazione è notevolmente semplificata: abbiamo infatti unicamente i seguenti *Subphyla*, che chiameremo per comodità **Sottotipi**, ciascuno suddiviso in più **Ordini** e relative **Famiglie**:

Chelati

Include i Kreepar caratterizzati dalla presenza di un paio di appendici dette *chelicheri* o *chele*: appartengono a questo sottotipo i Kreepar simili a ragni e scorpioni.
Si dividono nei seguenti *Ordini* e relative *Famiglie*:

- Ragniformi: simili a ragni giganti, talvolta velenosi. Famiglie note: Aranèidi, Migàlidi o *Migale*, Opiliònidi o *Opilione*.
- Scorpidi: simili a scorpioni giganti, talvolta velenosi. Famiglie note: Sàthan, Lùthan, Hècathan.
- Solifugidi: simili a ragni giganti dal corpo particolarmente allungato. Famiglie note: Galeòidi.

Ragniformi

Aranèidi

- Aranèide Lacrimoso, noto anche come *Ragno Lacrimoso*.
- Lycosoide Cacciatore, noto anche come *Ragno Cacciatore*.
- Ctènide Errante, noto anche come *Ragno Assassino*.
- Chirocante del Sacco, noto anche come "Ragno Trasparente".
- Agelènide delle Grotte, noto anche come *Ragno delle Grotte*.

Migàlidi

Opiliònidi

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Scorpidi

Sàthan

Lùthan

Hècathan

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Solifugidi

Estremamente veloci sul terreno, capaci di raggiungere i 15Km/h di scatto e mantenere tale velocità per oltre 200 metri. Raramente velenosi ma dotati di una forza notevole, uccidono le loro prede stritolandole con i loro chelicheri.

Galeòidi

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Anfibi

Noti anche come *Acquatici*: questo sottotipo include i Kreepar in grado di respirare sott'acqua. Sembrano spesso un incrocio tra *Chelati* e *Insettoidi*, in quanto presentano solitamente sia le chele dei primi che le antenne e robuste placche chitinose che ricordano la corazza dei secondi. Per quanto possano ricordare l'aspetto di crostacei quali granchi, gamberi e aragoste di fatto si tratta di creature completamente diverse, grossomodo affini - sia pure con le differenze del caso - a quelle di alcuni aracnidi anfibi come i limuli.
Si dividono nei seguenti *Ordini* e relative *Famiglie*:

- Kreepar Merostòmi: contraddistinti da una corazza chitinosa che ricopre interamente la parte superiore del loro corpo, che ricorda quello di un comune granchio; presenti quasi esclusivamente in acque marine. Famiglie note: Oplìtidi, Carcinòpodi e Ciclòpidi.
- Euriptèridi: simili a grandi astici o scorpioni, in grado di vivere sia in acqua dolce che in acqua salata. Famglie note: Syòridi, Chelòpteri e Telsònidi.
- Nepomòrfi: simili a scarafaggi, diffusi prevalentemente nei laghi e nei corsi d'acqua dolce. Contraddistinti da zampe anteriori simili a pinze, che utilizzano per ghermire le prede. Famiglie note: Nèpidi e Ranàtridi.

Merostòmi

Si tratta di Kreepar che vivono prevalentemente in acqua salata: la loro attività si concentra presso le coste rocciose e sabbiose, gli scogli e le scogliere, dove riescono a reperire cibo con più facilità: sembrano comunque essere in grado di sopravvivere anche in mare aperto per periodi prolungati, sufficienti a percorrere notevoli distanze.
Le loro caratteristiche peculiari sono lo *scudo*, una corazza di materiale sclerificato che ricopre integralmente il loro dorso, e la *spada a coda* (o *telson*), una coda allungata che termina con un aculeo: questa particolare struttura, che ricorda l'assetto offensivo e difensivo di un soldato di fanteria, spiega il nome attribuito alla *Famiglia* più rappresentativa ad oggi nota, gli Oplitidi.

- Famiglie note: Oplìtidi, Carcinòpodi e Ciclòpidi.

Oplìtidi

Forma singolare: *Oplitide*. Chiamati anche *ferri di cavallo* per via dell'aspetto corazzato e della forma particolare del corpo. Il loro aspetto è quello di granchi, coperti però da una corazza sul dorso che nasconde interamente il loro corpo. I chelicheri, non particolarmente grandi, non vengono utilizzati per stritolare la preda ma per ancorarsi al terreno in una posizione difensiva estremamente solida, che consente loro di colpire le prede con l'aculeo presente sulla loro coda. Sono praticamente onnivori e, nonostante le indubbie capacità e attitudini predatorie, tendono a nutrirsi di alghe e carcasse di animali morti.

Carcinòpodi

Forma singolare: *Carcinopode*.

Ciclopidi

Forma singolare: *Ciclòpide*.

Euripteridi

La caratteristica peculiare degli Euripteridi è quella di essere organismi *eurialini*, in grado cioè di poter vivere sia in acqua dolce che in acqua salata. Questo consente loro di risalire i corsi dei fiumi, espandendo il loro terreno di caccia nelle zone interne del Continente e predando in tal modo una grande varietà di animali. I loro *habitat* preferiti sono le coste e le rive dei torrenti, ma possono sopravvivere anche in acque più profonde.
Il loro aspetto in acqua può ricordare quello di grandi astici, ma in realtà sono una sorta di giganteschi scorpioni acquatici. Dotati di un carapace grande, piatto e semicircolare, seguito da un corpo diviso in dodici segmenti, ciascuno dei quali protetto da due robuste placche (dette *dorsale* e *ventrale*). La coda, lunga e sottile, può essere piatta e allargata (*Syòridi*, *Chelòpteri*) o terminare in un aculeo (*Telsònidi*). Le zampe anteriori, appiattite e simili a delle pagaie, vengono utilizzate prevalentemente per nuotare ma sono efficaci anche per spostarsi su fondali rocciosi o sabbiosi: altre quattro paia di zampe, articolate e simili a quelle degli aracnidi, sono utilizzate per muoversi sulla terraferma. Queste zampe sono dotate di una peluria rigida, simile a quella dei granchi, che consente loro di "scalare", sia pure entro certi limiti, superfici verticali lisce come scogli, rocce o scogliere.
I chelicheri, grandi e artigliati, sono posti nella parte anteriore del corpo (*Chelopteri*, *Telsònidi*) o nella parte frontale del capo (*Syòridi*). Alcuni studiosi ipotizzano che queste appendici possano essere utilizzate anche per scavare buche o tane nel terreno, sia nell'acqua che sulla terraferma, magari per creare piccoli anfratti in cui deporre le uova. L'apparato visivo è formato da un paio di occhi composti e un altro paio di occhi più piccoli, noti come *ocelli*, posti in mezzo agli altri due più grandi.

- Famiglie note: Syòridi, Chelòpteri, Telsònidi.

Syòridi

Forma singolare: *Syòride*. Particolarmente impressionanti per via dei chelicheri posti nella parte frontale del capo. Il loro nome significa "progenie di Syor" e fa riferimento leggendaria entità divina temuta e venerata nei territori di settentrionali di Greyhaven, che si ritiene portatrice di terribili calamità.

Chelòpteri

Forma singolare: *Chelòptero*. Tra tutti gli *euripteridi*, i *Chelòpteri* sono quelli il cui aspetto si avvicina maggiormente a quello di comuni crostacei come le aragoste e gli astici. Al di là delle apparenze, la loro struttura è in realtà molto diversa. Caratteristiche peculiari dei Chelòpteri sono la dimensione e la forza dei chelicheri, in grado di stritolare la preda anche se dotata a sua volta di corazza.

Telsònidi

Forma singolare: *Telsònide*. Simili a dei veri e propri scorpioni acquatici, i *Telsònidi* sono dotati di due code allungate, dette *telson*, ciascuna delle quali terminante con un grande e robusto aculeo: loro nome, traducibile con *spadaccini*, evidenzia la loro capacità di muovere le code con movimenti rapidi e sinuosi, portando attacchi repentini e micidiali ai danni delle prede. E' del tutto probabile che gli aculei contengano un veleno in grado di stordire, paralizzare e forse persino uccidere le loro prede.

Nepomòrfi

Si tratta di Kreepar che abitano i laghi e le acque fluviali: la loro forma varia considerevolmente, ma hanno alcune caratteristiche specifiche come il profilo ovoidale, il corpo appiattito e il colore poco appariscente per mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Le antenne sono solitamente brevi, composte da tre articoli e alloggiate in riposo in fossette del cranio situate sotto gli occhi. Il rostro è breve e robusto, composto da tre segmenti e talvolta ricurvo. Le zampe sono lunghe e sottili, complessivamente poco adatte al nuoto: i Kreepar appartenenti a questo sottotipo sono generalmente cattivi nuotatori e si muovono principalmente camminando sul fondale o facendosi trasportare dalla corrente.
Le zampe anteriori sono marcatamente di tipo raptatorio, dai femori robusti ed espansi: utilizzate come pinze per ghermire e in alcuni casi stritolare la preda, costituiscono la modalità di attacco principale. Quando si sentono minacciate queste creature assumono una postura che prevede le zampe anteriori protese in avanti e divaricate che ricorda la posizione d'attacco degli scorpioni. Il loro addome è caratterizzato dalla presenza di una sorta di sifone

respiratorio.

- Famiglie note: Nèpidi, Ranàtridi.

Nèpidi

Forma singolare: *Nèpide*. Si tratta della Famiglia più numerosa e rappresentativa dei *Nepomòrfi*: costruiscono la propria tana in acque tranquille, come stagni o anse di fiumi e torrenti, con fondali fangosi o ricchi di vegetazione sommersa in cui si mimetizzano facilmente. Da lì si spostano lungo i corsi d'acqua, facendosi trascinare dalla corrente oppure risalendo camminando sul fondale, alla ricerca delle prede. Sono particolarmente attivi nelle ore serali e notturne, durante le quali non esitano ad abbandonare l'acqua per tendere agguati ad animali di piccole e medie dimensioni che vengono ad abbeverarsi. Si riproducono con notevole frequenza, attaccandosi uno sopra l'altro ed assumendo una posizione particolarmente vulnerabile. Il loro colore è molto simile a quello del fondale dei corsi d'acqua dove cacciano, cosa che li rende piuttosto difficili da individuare.

Ranàtridi

Piuttosto simili ai *Nèpidi*, da cui differiscono per il corpo estremamente sottile, che ricorda quello di un insetto stecco, e la tendenza a stabilirsi sui fondali delle acque stagnanti, nascondendosi nella melma in attesa di poter ghermire la preda. La loro modalità di attacco prevede un assalto portato con tutte e sei le zampe, imprigionando la preda in una sorta di gabbia e schiacciandole quindi la testa con le zampe anteriori. Il loro colore, come per i *Nèpidi*, è simile a quello del fondale dei corsi d'acqua dove cacciano, cosa che li rende piuttosto difficili da individuare.

Striscianti

Noti anche come *Centipedi* o *Miriapodi*, include i Kreepar che hanno un gran numero di zampe o appendici utilizzate per muoversi e/o il tronco suddiviso in molteplici segmenti: appartengono a questo sottotipo i Kreepar simili a millepiedi, centipedi e scolopendre.
Si dividono nei seguenti *Ordini* e relative *Famiglie*:

- Chilòpodi: simili a scolopendre giganti, talvolta velenosi. Famiglie note: Centìpedi, Gigantidi delle Rocce, Gigàntidi delle Nevi.
- Diplòpodi: simili a millepiedi giganti. Famiglie note: Millepiedi Corazzati, Camminatori Maculati.

Chilòpodi

Centìpedi

Gigàntidi delle Rocce

Gigàntidi delle Nevi

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Diplòpodi

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Millepiedi Corazzati

Centipedi di color grigio chiaro, hanno un aspetto che ricorda vagamente quello di un armadillo. La loro caratteristica è l'abilità difensiva con cui si chiudono "a riccio" su se stesso, proteggendosi con la corazza, per poi tornare improvvisamente ad attaccare.

Camminatori Maculati

Molto lunghi, neri con macchie gialle. Camminano prevalentemente di notte. Hanno una corazza molto robusta: a differenza dei *Millepiedi Corazzati* non si chiudono a riccio ma affrontano le prede salendoci sopra e graffiandole con i loro *forcipuli* a uncino.

Insettoidi

Include i Kreepar simili agli insetti, generalmente caratterizzati da tre paia di zampe e una struttura corporea divisa in tre parti: capo, torace e addome. Appartengono a questo sottotipo i Kreepar simili a scarafaggi, formiche, coleotteri, locuste, cimici, vespe e calabroni.
Si dividono nei seguenti *Ordini* e relative *Famiglie*:

- Megalopodi: ordine composito che raggruppa Kreepar simili a scarafaggi, blatte e coleotteri giganti. Famiglie note: Megalòpodi Neri, Megalòpodi Rossi, Skaar Fischiante, Skaar dei Ghiacci, Cornìcapi delle Rocce, Sapròfagi Alati, Rinòceri, Scarabeo Titano e altre in via di definizione.
- Diftèridi: simili a mosche, mosconi e tafani giganti, talvolta velenosi. Famiglie note: Belzebub, Flagelli Alati, Pernacchioni e altre in via di definizione.
- Ortotteri: simili a grilli, cavallette e locuste giganti. Famiglie note: Salterelli Giganti, Ensìferi Neri, Locuste dell'Abisso, Locuste Sorveglianti e altre in via di definizione.
- Rincoti: simili a cimici e a cicale. Famiglie note: Reduvida Maculata, Cicala e altre in via di definizione.
- Imenotteri: simili a vespe, calabroni e formiche giganti. Famiglie note: Sinfìtidi, Apòcridi, Krabri, Eumènidi, Formicìdi e altre in via di definizione.
- Isotteri: simili a gigantesche termiti. Famiglie note: Termite Gigante, Mangialegno e altre in via di definizione.
- Lepidotteri: simili a gigantesche falène giganti. Famiglie note: al momento nessuna.
- Mantoidi: simili a mantidi, gladiatori e insetti stecco giganti. Famiglie note: al momento nessuna.
- Trìfidi: ordine eterogeneo che raggruppa Kreepar simili a molteplici ordini di insetti parassiti delle piante e degli animali. Famiglie note: al momento nessuna.

Riferimenti e riconoscimenti

La maggior parte degli ordini e delle famiglie di Kreepar menzionate nella voce si riferiscono a tassonomie realmente esistenti: molti dei testi sulla morfologia, abitudini e comportamento delle creature descritte sono stati realizzati prendendo liberamente spunto dalle informazioni presenti su Wikipedia e Wikipedia Italia.

Anfibi

Ispirati ai *lepidi* e soprattutto ai *gigantostraci*, noti anche come scorpioni di mare, artropodi risalenti all'era Paleozoica ed oggi estinti.

- Euripteridi: Eurypterida.
- Syòride: Pterygotus.
- Cheloptero: Jaekelopterus, Pentecopterus.
- Telsònide: Mixopterus.
- Nepomorfi: Nepidae.

Chelati

Ispirati agli Arachnida.

- Aranèidi: Araneae (varie famiglie).
- Taràntidi: Araneae (famiglia Theraphosidae.
- Opiliònidi: Opiliones.
- Scorpidi: Scorpiones.
- Solifugidi: Solifugae.

Striscianti

Ispirati a vari ordini di Miriapodi, tra cui:

- Chilòpodi: Chilopoda.
- Diplòpodi: Diplopoda.

Insettoidi

Ispirati a innumerevoli famiglie della sottoclasse degli Hexapoda, la maggior parte delle quali comprese nell'ordine degli Insecta.