



*“Arte e cultura”*  
**MITI E LEGGENDE**  
*-L’Idra-*

**L’Idra**

*L’idra, animale mostruoso della mitologia greca, il cui nome significa serpente d’acqua, con il suo alito uccideva gli uomini e con le sue possenti fauci raziava il bestiame e depredava il paese.*

*Nell’antichità l’Idra o Hydrus a seconda delle fonti, era classificato come un drago con molteplici teste, con nemico naturale il coccodrillo dal quale si lasciava inghiottire per poterne dilaniare le carni dall’interno.*

*Fa la sua prima comparsa nel mito classico delle dodici fatiche di Eracle.*

**I personaggi dell’opera:**

***Eracle:** mitico eroe greco; figlio di Zeus e di Alcmena, nato a Tebe. L’ira implacabile di Era l’avrebbe perseguitato, secondo la leggenda, prima ancora della sua nascita. Non volendo che il figlio della sua rivale godesse delle alte fortune che il fato gli prediceva, Era fece sì che, nel parto gemello di Alcmena, avesse la precedenza su di Eracle, concepito da Zeus, Euristèo, concepito da Anfitrione marito di Alcmena. Così in forza della primogenitura, Euristèo potesse imporre al minore fratello uterino le famose dodici fatiche, dalle quali Era sperava non potesse, alla lunga, uscire incolume, e nel migliore dei casi morire. Purtroppo non fu così, anzi venne in seguito considerato l’eroe degli eroi, per le innumerevoli imprese portate a buon fine e le gloriose gesta... e vorrei ben vedere, appena nato già stritolata due serpi che volevano ucciderlo...alla faccia del presagio di una vita irta d’insidie.*

*Delle dodici fatiche, l’Idra di Lerna era la seconda, preceduta dal Leone di Nemea, e alla quale seguì il Cinghiale di Erimanto.*





**Iolao:** figlio di Ificle e quindi nipote di Eracle, spesso gli ha fatto da accompagnatore e cocchiere.

Quando Eracle si trovò in difficoltà nell'uccider l'Idra di Lerna, che rigenerava ogni volta le sue teste recise, Iolao gli permise di uscirne vincitore standogli dietro e ogni volta che decapitava una testa lui cauterizzava il moncone col fuoco di modo che non potesse più rigenerarsi.

Inoltre partecipò alla famosa caccia al cinghiale di Calidogno e, dopo la morte del suo grande e indimenticabile amico Eracle, condusse gli Eràclidi ad Atene, per metterli sotto la protezione di Teseo. Ma Euristèo, non ancora pago delle dodici fatiche imposte a Eracle, prese a perseguitarne anche i discendenti, in aiuto dei quali, capitanati da Iolao ormai vecchio e quasi incapace di reggere le armi, accorsero non solo gli Ateniesi, ma anche, discesi dall'Olimpo, lo stesso Eracle accompagnato dalla sua divina sposa Ebe, sotto forma di due astri i quali avvolsero Iolao in una spessa nube, dalla quale, egli emerse ringiovanito e pieno di ardore guerresco.

**Idra di Lerna:** mostro serpentiforme dalle molteplici teste, di cui quella centrale immortale; nato dall'unione di Tifone ed Echidna, come **Cerbero**, **Ortro** e la **Chimera**.

Il suo alito ed il sangue erano velenosi, aveva la pelle di colore verde, il corpo era grosso come il tronco di un albero, aveva un potere rigenerante altissimo, mangiava carne umana e faceva razzie nei villaggi circostanti.

Viveva insieme al mostro Carcino, in una palude vicino a Lerna. A seconda del periodo e dello scrittore veniva rappresentata con 5, 7, 9, 12 oppure 100 teste, nella maggior parte dei casi le teste erano normali, in alcuni casi venivano descritte come d'oro.

**Carcino:** grosso crostaceo che viveva con l'Idra. Durante il combattimento di quest'ultima con Eracle cercò di aiutarla, tentando di colpirla con le chela, non riuscendo nel suo intento allora ferì Iolao, e per vendetta Eracle lo schiacciò. In seguito Era lo fece diventare la costellazione del cancro.

### Il mito:

**premessa:** di versioni del mito ce ne sono tante come di stelle in cielo, io ho scelto quella che più mi piaceva, non me ne vogliono gli amanti delle altre versioni.

Nascosta nelle acque fangose di una palude vicino a Lerna, dimorava una creatura spaventosa con ben nove teste, di cui quella centrale, si dice, fosse immortale.

Era considerato un mostro imbattibile e terribile, per questo Euristèo mandò contro Eracle, nella speranza che il mostro lo divorasse o che si eliminassero a vicenda.

L'avvicinamento dell'Idra da parte di Eracle fu tutt'altro che facile, in quanto finché rimaneva nascosta nelle acque paludose poteva attaccare sempre di sorpresa con le teste che celava nascoste dalla melma.

Eracle dovette anzitutto costringere l'Idra a uscir dalla palude, per toglierle il vantaggio dell'effetto sorpresa, e ci





riuscì bersagliandola con frecce infuocate e standole distanti, in modo da innervosirla e convincerla ad uscire. Poi, una volta emersa l'affrontò con la spada, ma scopri ben presto che era vana fatica perché, ogni volta che le tagliava una testa, ne ricrescevano altre due al posto di quella recisa.

Per fortuna ad accompagnarlo in questa eroica impresa c'era il suo amico fidato, nonché suo nipote, Iolao, figlio del fratello Ificle, che gli diede la possibilità di uscirne vincitore, facendo ciò che lo zio aveva in mente.

Questi, pregato dallo zio, incendiò un bosco vicino permettendo all'eroe di servirsi dei tronchi ardenti per bruciare il moncone di ogni testa e cicatrizzare così la ferita prima che le altre due teste avessero il tempo di crescere.

Infine, tagliata la testa immortale, Eracle la seppellì sotto un pesante masso, spappolandola, di modo che non potesse più nuocere a nessuno.

Così l'Idra fu distrutta ed Eracle si valse del suo sangue per avvelenare la punta delle sue frecce, che da quel momento, produssero ferite inguaribili.

Purtroppo il veleno dell'Idra fu la causa anche della morte dello stesso eroe, e non solo dei suoi innumerevoli nemici, in quanto la moglie Deianira, ingannata dal centauro Nesso, usò il sangue del mostro come filtro d'amore, che spargerà sui vestiti di Eracle e poi glieli farà indossare.

### Dicono di lui...

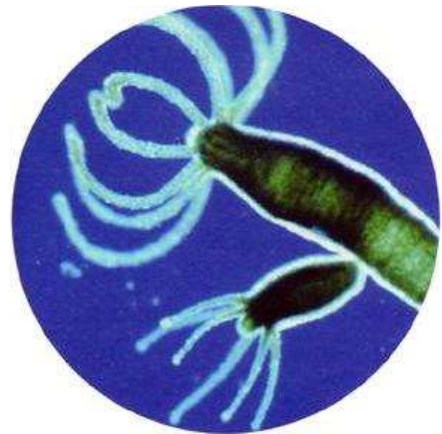
L'Idra, come molti altri abitanti dei mari e fiumi, quasi sconosciuti in tempi medioevali, era associata e accomunata ai mostri marini di varia natura, quali serpenti, piovre e calamari giganti, entrati a pieno diritto nel folklore e nel mito delle varie popolazioni.

Solo con l'avvento della tecnologia la maggior parte di essi ha avuto una collocazione più zoologica e meno fantastica, compresa l'Idra, anche se con caratteristiche non propriamente uguali a quella mitologica.

Questo è l'animale che porta il mitico nome sulle sue spalle e che vive nelle acque dolci. (nell'immagine: un'idra mentre si riproduce per gemmazione, il figlio è del tutto identico al genitore).

Come accennato in precedenza, sulle dimensioni e sulle caratteristiche dell'Idra, quella mitologica in questo caso, ci sono diverse e molteplici descrizioni, da quelle in cui è senza zampe ma con pinna caudale, e quindi più simile a un animale anfibio che a un rettile, a quella con quattro zampe e senza coda, più simile a un drago senza ali e quindi più vicina ai rettili...

In mezzo a questi due estremi c'è una varietà di forme e dimensioni che sono una più curiosa dell'altra, oltre ad avere peculiarità varie, tra cui l'emissione di fiamme dalle bocche.



### L'Idra in dnd:

Se già nella mitologia classica all'Idra vengono date connotazioni diverse e diversificate, nel mondo dei gdr la cosa assume dimensioni bibliche...ma andiamo con ordine.

Ripercorrendo la carriera dell'idra dagli albori ad oggi ne troviamo molte specie, tra cui volanti, marine, terrestri, con arti prensili, con soffio di ghiaccio e fuoco, ecc...

L'Idra è un mostro che dai giochi di ruolo è stato estratto dal suo contesto mitologico e plasmato ad uso e consumo a seconda della situazione, come mostro in se per le sue fattezze e null'altro.

L'Idra in Dungeons & dragons 2<sup>ed.</sup> era facile incontrarla come mostro errante, oppure a protezione di qualche tesoro, non sempre in fondo a qualche caverna, come dimensioni era simile a quelle di un drago, solo con più teste, ma non sputava fuoco.

Come grado di difficoltà era medio-alto, in quanto il suo livello di difficoltà era da 5 a 12 in base al numero delle teste. Vi erano solo tre tipi di Idra: Terrestre, Acquatica e Volante.

Quella Terrestre è quella usuale, quella Acquatica è simile alla cugina terrestre, quella volante è veramente rara e veramente pericolosa, perché poteva attaccare in volo con tre

teste e sollevare persone della taglia di un uomo per ognuna delle tre e poi mollarli da altezze vertiginose, il tutto senza il minimo sforzo o quasi.

Anche l'Idra, come ogni star che si rispetti, raggiunta una certa età "editoriale", si è sottoposta a una cura ringiovanente e rinvigorente, proponendo nella 3<sup>ed</sup> un'immagine di se più imponente, animalesca, con diverse colorazioni della pelle e con la coda tripuntata.

In questa edizione si presenta con:

una forza discreta; una costituzione degna di un atleta, con un potere rigenerante di 10+ numero teste a round; una velocità di attacco non indifferente; un'intelligenza pari a quella di un troll o forse meno; un carattere che è tutto un programma ed un allineamento neutrale, del tipo io non ti cerco (forse), ma se mi vieni a cercare ti spargo per i quattro angoli del mondo.

Sono descritte diverse tipologie di Idra, già accennate nella 2<sup>ed</sup> e qui completate con tutte le caratteristiche, e sono la Piroidra e la Crioidra, sono presenti inoltre anche le versioni precedenti, non nel manuale dei mostri base, ma in un manuale dei mostri aggiuntivo.

Per bontà divina non esiste la possibilità di creare un personaggio giocante Idra, ma solo il mostro, e leggendo la descrizione sul manuale dei mostri si capisce anche il perché...

In conclusione, un incontro con un Idra è consigliabile solo dopo aver macinato diversi livelli di esperienza, essersi dotati di armi magiche con talenti ben studiati, uno zaino capiente o cintura con diverse pozioni di cura, una buona dose d'incoscienza e...tanta fortuna.

