

IDRA PROGENITORE

Mostruosità Mastodontica, Senza Allineamento

Classe Armatura. 18 (Armatura Naturale)

Punti Ferita. 288 (16d20 + 120)

Velocità. 12m, Nuoto 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	12 (+1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	7 (-2)

Tiri Salvezza. Des +6, Cos +11, Sag +5

Abilità. Percezione +10

Sensi. Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 16

Linguaggi. Abissale, comprende il Comune

Sfida. 16 (15.000 PE)

Bonus di Competenza. +5

Anfibio. L'Idra Progenitore può respirare sia aria che in acqua.

Teste Multiple. L'Idra Progenitore possiede sette teste. Finché possiede più di una testa, dispone di vantaggio ai TS contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Ogni volta che l'Idra Progenitore subisce 35 o più danni in un singolo turno, una delle sue teste muore. Se tutte le teste muoiono, l'Idra Progenitore muore.

Alla fine del suo turno, due teste ricrescono per ogni testa morta a partire dalla fine del suo turno precedente, a meno che nel corso di tale periodo non abbia subito danni da fuoco. L'Idra Progenitore recupera 14 PF per ogni testa ricresciuta in questo modo.

Teste Reattive. Per ogni testa che l'Idra Progenitore possiede oltre la prima, riceve una reazione extra che può essere usata soltanto per gli attacchi di opportunità.

Sempre Sveglia. Quando l'Idra Progenitore dorme, almeno una delle teste è sveglia.

Scissione. Quando una testa muore la pelle si stacca. All'inizio del round successivo l'Idra Progenie si rianima e agisce alla fine del turno dell'Idra Progenitore. Dopo 24 ore, se l'Idra Progenie è ancora in vita, cresce e si trasforma in un'Idra completa dotata di una sola testa.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se l'Idra Progenitore fallisce un TS, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Multiattacco. L'Idra Progenitore effettua un numero di attacchi con il morso pari al numero di teste che possiede.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +11 al Tiro per Colpire, Portata 4.5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d6 + 6) danni Perforanti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta dell'Idra Progenitore situata entro 36 metri da essa e che sia consapevole della sua presenza, deve superare un TS su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il TS o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante dell'Idra Progenitore per le 24 ore successive.



STUMPSQUALL HYDRA
GREG RUTKOWSKI

IDRA PROGENITORE

L'Idra Progenitore è molto più grande di qualunque altra Idra, normalmente possiede sette teste e ciascuna lascia trapelare un'inquietante intelligenza primordiale.

Quando le sue teste vengono recise ricrescono magicamente nel giro di poco tempo. Inoltre, le teste recise di un'Idra Progenitore si rianimano poco dopo con una coscienza propria.

Si dice che le Idre si generarono dalle gocce del sangue di Lerna, un'antica divinità dei Draghi, sparse per tutto il multiverso dopo essere stata uccisa da Tiamat, la Regina dei Draghi Malvagi.

Quando un Idra vive almeno diecimila anni cresce, sviluppando altre teste e manifestando una nuova intelligenza che le rende qualcosa di diverso da una semplice bestia perennemente affamata.

Creatura Primordiale. Un'Idra Progenitore è un mostro antico: normalmente dorme, ma quando si sveglia per nutrirsi afferra le sue prede furiosamente e le dilania nel giro di pochi istanti. In combattimento si concentra con tutte le sue teste su un bersaglio per metterlo fuori gioco nel minor tempo possibile, prima di passare al successivo.

Riposo nelle Profondità. Un'Idra Primordiale è in grado di nuotare e respirare sott'acqua. Normalmente non fa una tana, ma riposa sul fondo di oceani o laghi molto profondi fino a che non arriva il momento di nutrirsi o qualcuno è tanto stupido da disturbarla.

Quando un'Idra Progenitore dorme, almeno una delle teste rimane sveglia e allerta, cosa che rende molto difficile cogliere la creatura di sorpresa.



IDRA PROGENIE

Non appena si rianima dopo essere stata recisa dal resto del corpo, l'unico obiettivo di una Idra Progenie va al suo nutrimento: fameliche e ferali, cercano di divorare la prima creatura che hanno a tiro, che non sia l'Idra Progenitore da cui sono state generate.

Fame Insaziabile. Per le successive ventiquattro ore dal distacco, una Idra Progenie continua insaziabilmente a cercare nutrimento spinta dalla frenesia di nutrirsi. Una volta esaurite le fonti di cibo, l'Idra Progenie si sposta altrove in cerca di nuove prede. La sua fame è tale che, quando non riesce a nutrirsi, può perfino rivoltarsi contro le altre teste.

Genesi Famelica. Al termine delle ventiquattro ore, se l'Idra Progenie è riuscita a cibarsi di sufficiente carne, cresce a dismisura per diventare un'Idra completa, dotata tuttavia di una sola testa. Per ogni settimana, una nuova testa cresce fino ad un massimo di cinque.

IDRA PROGENIE

Mostruosità Media, Senza Allineamento

Classe Armatura 14 (Armatura Naturale)

Punti Ferita 28 (5d8 + 5)

Velocità 9m, nuoto 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Abilità Percezione +1

Sensi Vista Cieca 3m, Percezione Passiva 12

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Bonus di Competenza. +2

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al Tiro per Colpire, Portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d6 + 4) danni Perforanti e il bersaglio deve effettuare un TS su Costituzione con CD 13, se lo fallisce, subire 10 (3d6) danni Necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

CREDITI E NOTE

Da uno spunto di [Goblin Punch](#), ideato e impaginato da [Giovanni Malvone](#), con l'uso fondamentale di [The Homebrewery](#).

Materiale non ufficiale e non ancora playtestato; non approvato dalla Wizard of the Coast e consentito dalla Fan Content Policy. Parte del materiale usato è di proprietà della Wizard of the Coast.

