

Сложность

Простые
Незаурядные

Награда

10

Броня

0



Инт 2

Реа 5

Лвк 7

Тел 3

Скор 6

Эмп 2

Рем 2

Воля 4

Удача 0

Уст 3

Бег 18

Прж 3

Вын 15

Вес 30

Отдых 3

ПЗ 15

Энергия 0

Рост

Около 100 см

Вес

Около 13 кг

**Среда
обитания**

Равнины и леса

Интеллект

Как у глупого человека

Численность

Группа из 3–12 особей

Накеры

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

Накеры — мерзкие твари. Говорят, что живут они под мостами и охотятся на застрявших или потерявшихся путешественников. Они маленькие, смахивают на троллей, охотятся группами — несколько накеров способны за пару минут коня обглодать до костей. Если столкнёшься со стаей накеров, прищипорь скакуна и скачи как можно быстрее. Если же ты на своих двоих, то у тебя большие неприятности. Попробуй поджечь факел и топать в город — огонь поможет держать тварей на расстоянии, пока не доберёшься до жилья.

Родольф Казмер

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ 10)

Некоторых ведьмаков накеры ставят в тупик, поскольку являются чем-то средним между настоящими чудовищами и разумной расой. Это небольшие, уродливые и лысые создания, которые любят прятаться в дырах и пещерах, но в целом живут где угодно. Охотятся они на всё живое, сжирая жертву целиком, от головы до пальцев на ногах. Это делает их угрозой для нашего мира, так что в большинстве случаев ведьмаки попросту убивают их, не раздумывая. Однако не так давно оказалось, что накеры куда умнее, чем кажутся. Они охотятся бандами под предводительством вождя, носят набедренные повязки и головные уборы, порой ходят с посохами, а в некоторых местах даже украшают свои пещеры примитивными рисунками, восхваляющими победы и славные охоты. И тем не менее они являются угрозой для человечества и других разумных существ.

Если вы столкнётесь с группой накеров (что наверняка случится, пока вы странствуете по истерзанном войной Королевствам Севера), помните, что эти существа — стайные охотники и что приказы им отдаёт вождь, которого стоит прикончить в первую очередь. Вождь обычно носит головной убор из черепа и вооружён каким-нибудь посохом. Накеры постараются вас окружить, так что нужно постоянно двигаться. Атаки с зоной действия вроде заклинаний или бомб могут неплохо проредить их ряды. Нанесённое на клинок масло против огров также будет неплохим подспорьем, если оно у вас есть под рукой. Формально накеры разумны — вы можете с огромным трудом попытаться убедить их оставить вас в покое, показав им более ценную добычу. Но в целом в таких вещах не стоит полагаться на дипломатию.

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Когти	2d6	Нет	1

Навыки

Ближний бой +5
Борьба +5
Уклонение/ Изворотливость +6
Атлетика +7
Внимание +8
Скрытность +8
Выживание в дикой природе +8
Спротивление магии +4
Спротивление убеждению +9
Стойкость +6
Храбрость +6

Добыча

Зубы накера (1d6/2)
Когти накера (2)
Сердце накера (1)

Уязвимости

Масло против огров

Способности

Вождь

Зачастую банду накеров возглавляет накер-вождь. Пока он жив, все накеры в его банде получают +4 к Храбрости. Вождь накеров способен отдавать приказы остальным членам банды. Приказы могут быть достаточно сложными.

Ночное зрение

Накеры действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.

Накеры-вожди

Вожди зачастую чуть крупнее обычных накеров. Некоторые полагают, что это более крупный подвид, но скорее всего, как и у людей, вождями выбирают более крупных и сильных особей. Часто их кожа имеет красноватый оттенок — возможно, из-за боевой раскраски.

Инт	2	Уст	4
Реа	6	Бег	21
Лвк	8	Прж	4
Тел	4	Вын	20
Скор	7	Вес	40
Эмп	2	Отдых	4
Рем	2	ПЗ	20
Воля	5	Энергия	0
Удача	0		