

## Rozmiar stworzeń

Wielkość istoty	Przykład	Premia P.O.	Kość obrażeń	Żywotność
<b>Drobna</b>	Jarzeniec, Błędny Ognik, Motyl, Babka Lancetowata;	+20	-2 stopnie: Np. K4	-2
<b>Mala</b>	Felidae, Plunek, Zając, Grzyb Mózgowy;	+10	-1 stopień: Np. K6	-1
<b>Średnia</b>	Człowiek, Uka, Krowa, Plantali;	+0	Normalna: Np. K8	+0
<b>Duża</b>	Troll Jaskiniowy, Wilczośpiewiec, Słoń, Drzewiec;	-10	+1 stopień: Np. K10	+1
<b>Ogromna</b>	Wąż Morski, Cyklop, Płomienny Żmij, All-Khazad;	-20	+2 stopnie: Np. K12	+2

Zmiana premii P.O jest kumulatywna. Oznacza to, że Troll walczący z Felidae otrzymuje karę -20 do P.O.

Zmiana Żywotności dotyczy zarówno podstawowej ich ilości jak i premii otrzymywanej co poziom.

### Jak to nie trafiam w Węża Morskiego?!

W przypadku, stworzeń ogromnych i dużych Premia Obrony zależy zwykle bardziej od Odporności niż Zwinności. Należy zatem zauważyć, że jeśli gracz „nie trafi” w czasie swego rzutu na atak, w tak wielkie stworzenie, nie oznacza to, że np. „Mamut uniknął ciosu włócznią odskakując z gracją”, lecz raczej, że „Ostrze włóczni ześlizgnęło się po niezwykle twardej skórze Mamuta”. Innymi słowy, MG w opisie powinien przyjąć, iż cios dosięgnął celu, nie zadał jednak żadnych obrażeń z uwagi na twardą skórę stwora.