

Poniżej przedstawiam trzy opcjonalne zasady, które można wykorzystać przy stosowaniu przerywników opisanych w *Savage Worlds PL Patch 2.0*. Mistrz gry powinien pamiętać by zapytać graczy, czy chcą stosować, którąś z poniższych zasad.

## ZASADA 1

Przerywniki przedstawione w *SWEPL Patch 2.0* są dobre, ale może się zdarzyć, że gracze będą ich nadużywać. Aby temu zapobiec, można zastosować poniższą zasadę.

Na każdą przygodę (nie sesję) gracz może skorzystać z jednego przerywnika na każde 10 lat życia postaci. Tym samym, 30-letnia postać może 3 razy skorzystać z przerywnika. Nie dojdzie więc do sytuacji, gdy 20-latek okaże się mieć za sobą więcej przygód, niż bohater mający lat 50. W czasie następnej przygody postaci znów mogą skorzystać z przerywników pod warunkiem, że pomiędzy przygodami minęło co najmniej 2 miesiące czasu świata gry.

## ZASADA 2

Przedstawiona w tej opcji zasada pozwala członkom drużyny gracza wpłynąć na jego przerywnik.

Gdy gracz, który ma wygłosić opowieść, pociągnie kartę reszta graczy może także pociągnąć kartę. Jeśli któryś z graczy wyciągnął kartę wartość wyższą, niż korzystający z przerywnika, może w trakcie jego opowieści wtrącić swoje trzy grosze. W ten sposób pojawiają się plotki i ciekawostki, związane z opisywanym wydarzeniem i ubarwiający świat gry. Należy pamiętać, że dodatkowe fragment nie powinny bezpośrednio dotyczyć głównego bohatera przerywnika. Jeśli MG nie stwierdzi inaczej, podczas przerywnika można dodać tylko jedną informację – prawo to przysługuje posiadaczowi karty o najwyższej wartości.

Oto przykład z *Patch 2.0*, wzbogacony o opisywaną zasadę:

*Jeśli któryś z graczy wyciągnie kartę wyższą, niż prowadzący porucznika Greena, może do jego opowieści dodać*

*informację, że nowi rekruci boją się oficera ze względu na jego opaskę. Ewentualnie, że o wspomnianym zrzucie już opowiada się na szkoleniach.*

*W przypadku Emelii, inny z graczy może dodać, że słyszał o tych ruinach i jeszcze nikt stamtąd nie wrócił z nich żywy, bo mieszkają tam nieznanne bestie. Bądź stwierdzić, iż w mieście gadają, że jakiś czas temu rodzina szlachcica wystąpiła najemników, by mu pomogli.*

*Przy opowieści sierżanta Novaka można wtrącić kilka słów o niegodziwym pułkowniku bądź ojcu postaci. Natomiast przy opowieści Hoba inny gracz może wspomnieć o tajemniczym myśliwym, który odgrażał się w kantynie, że to on będzie pierwszym, który samotnie pokona Zbieracza.*

Jak widać, taka opowieść poszerza świat gry. Należy jednak dobrze przemyśleć użycie tej zasady. Najlepiej jeśli wszyscy gracze zgodzą się na jej zastosowanie, by był to element ubarwiający grę, a nie powodujący konflikty.

## ZASADA 3

Ta zasada pozwala zdecydować, jak duży rozgłos zyskało opisywane zdarzenie i wiele osób o tym słyszało. W tym celu należy sprawdzić wysokość karty i porównać ją z poniższą tabelą:

Wylosowana karta	Rozgłos wydarzenia
Blotka	Najbliższe otoczenie gracza
Wallet	Wioska / dzielnica
Dama	Miasto
Król	Region
As	Decyduje gracz

Dziewiątka trefl będzie więc oznaczać, że o opisywanej tragedii słyszała tylko rodzina i przyjaciele postaci, a dama karo informuje, iż o marzeniu postaci wie całe miasto, w którym ona mieszka. Jeśli postać wylosuje waleta pik, o jego triumfie słyszała już cała wioska bądź dzielnica. As kier pozwoli mu samemu zdecydować jak daleko dotarła informacja o opowiadającym wydarzeniu.