Wushu Open

Starobylé umění akčního roleplayingu!

Napsal Daniel Bayn
Přeložil Libor Z. Janda
Za pomoc děkuji Pietovi, Bifimu a Markusovi

Poznámka překladatele

Pravidla Wushu Open mě zaujala svou jednoduchostí a univerzálností. Proto jsem se rozhodl připravit českou verzi, aby si i čeští hráči her na hrdiny mohli snadno vyzkoušet hraní jiného stylu než známého českého DrD.
Při překladu jsem se snažil zachoval styl originálu včetně drobných chyb, jako zaměňování hráče a postavy. Snažil jsem se původní text co nejlépe převést do podoby přijatelné českému čtenáři, aniž bych ho nějak zásadně měnil, upřesňoval či vykládal.
Pokud máte dotazy či připomínky k překladu či vlastní hře, směrujte je prosím do příslušné sekce českého RPG fóra (http://rpgforum.jinak.cz/viewtopic.php?t=3970).
Za vlastním textem pravidel následuje licence, která zůstává v angličtině. Pokud chcete text nějak dále zpracovávat, nezbývá vám než si prostudovat originál licence. Ale nezoufejte, třeba se najde dobrovolník, který přeloží i licenci.

Úvod

Tuto verzi hry na hrdiny Wushu jsem napsal ze dvou důvodů. 1) Jako volně dostupný náhled, aby se základní pravidla Wushu mohla dostat do rukou tolika nadšeným hráčům, kolika je jen možné. 2) Otevřená licence umožňuje podnikavým herním návrhářům psát a publikovat svá vlastní prostředí, dobrodružství a knihy s materiály pro Wushu. Wushu Open je prostě o šíření lásky.

Úplný text licence najdete na konci tohoto díla. Ve stručnosti vám dává povolení kopírovat, upravovat a šířit základní pravidla Wushu nebo vytvářet vlastní hry Wushu dokonce i pro komerční vydání, aniž byste mi zaplatili pětník. Všechno, co žádám, je, abyste tam někam připlácli moje jméno. (Pro podrobnosti si přečtěte licenci.)

Nicméně bych měl zdůraznit, že licence se nevztahuje na materiály, které se objevily *jen* v mých ostatních publikacích Wushu (Wire-Fu, Pulp-Fu, Průvodce Wushu a původní Wushu Core Rules). Jediné, co se počítá, je materiál z tohoto souboru. Pokud máte nějaké otázky, nezdráhejte se poslat mi mail (dan@bayn.org).

Základní mechanika

Akční filmy byly vždycky v rozporu s realismem. Naštěstí pro nás byl jejich konflikt rychle vyřešen sérií divokých kopanců do tváře realismu! Nemyslitelné skoky, šílená akrobacie a vítězství nad drtivou přesilou, to všechno jsou pilíře žánru… a základní prvky akčních her na hrdiny.

Je smutné, že tradiční RPG byly dlouhou dobu na straně realismu. Trestaly hráče, kteří chtěli třeba kopnout sedm poskoků jedním kopem z otáčky, kupením záporných modifikátorů k jejich hodu a tím pádem snižováním pravděpodobnosti jejich úspěchu. Nevyhnutelným důsledkem je, že se chytří hráči drží jednoduchých nudných akcí a berou souboje takticky. Wushu prolamuje tuto zrádnou alianci základní mechanikou, která odměňuje hráče za živé popisy a perfektní vrcholné kousky tím, že zvyšuje pravděpodobnost jejich úspěchu s každou podrobností popisu.

Tradiční hry na hrdiny se také vzdalují od akčních filmů dělením času na kola o pouhých několika málo sekundách. Ve filmech můžete vidět postavy, jak si vyměňují celé série útoků, obran a protiútoků, než je přijde střih. Ve hrách na hrdiny jsou hráči obvykle omezeni na jednu akci za kolo a dostanou čas akorát na jeden švih, úder nebo stisknutí spouště, než je na řadě další hráč. A to vráží nůž do zad rytmickému přeskakování kamery tam a zpět, které je důležité pro vzrušující bitevní scény.

Wushu povzbuzuje hráče, aby před hozením kostek udělali tolik útoků, skoků, pádů, krytů a protiútoků, kolik se jim líbí. Každé „kolo“ je rozděleno na dvě části, v každé se vystřídají všichni hráči. Nejdřív skupina **popíše** scénu. To je důležitá část, protože vyprávění určí, co se *skutečně děje* v herním světě. Pak jejich hody kostkami **vyhodnotí**, *jak dobře* to šlo.

Popis

Wushu provádí svou magii pomocí mechaniky s bankem kostek, kde velikost banku záleží na tom, jak propracovaně popíšete svoje akce. Za každý **detail**, který přidáte k popisu, dostanete kostku. Detaily můžou být jednotlivé akrobatické kousky (stunts), vtipné poznámky, květnaté a neuvěřitelné podrobnosti, vlastně cokoliv, co vás přiblíží atmosféře akčního filmu. (Vždy máte alespoň jednu kostku, prostě proto, že *něco* děláte.)

Například ten, kdo řekne: „Uhnu na stranu,“ dostane jednu kostku. Ten, kdo řekne „Uhnu na stranu / a chňapnu čepel jeho meče svýma jídelníma hůlkama / pak ho praštím do obličeje,“ dostane tři kostky. Ten, kdo řekne „Chytím čepel jeho meče svýma jídelníma hůlkama, / a když je její ostří sotva palec od mého obličeje, / pak ji jediným obratným pohybem otočím, / zarazím do vnitřností toho bastarda / a zašeptám »Nevidíš, že se tu snažím najíst?«“ dostane pět kostek. Tedy cokoliv, co přispívá

k atmosféře a energii vaší hry, se stává chytrou taktikou.

Samozřejmě ne každý detail je vhodný pro každou hru. Proto mají GM a hráči právo **vetovat** jakýkoli detail, který jim jde proti srsti. Aby to fungovalo, je důležité dohodnout se na duchu a stylu vaší hry *předtím, než* začnete hrát (já obvykle odkazuji na pár filmů, které se snažím napodobit, a ověřím si, jestli všichni mí hráči viděli aspoň jeden nebo dva z nich).

Aby GM mohl ovládat atmosféru a tempo hry, může nastavit **limit velikosti banku**, kterým hráč najednou hází. 3 až 4 kostky na kolo obvykle způsobí rychlejší a brutálnější souboje. Je to dobrý limit pro nedůležité nebo zahřívací scény na počátku hry. Když je situace dramatičtější, hodí se 6 až 8 kostek za kolo. Především to platí při boji s hlavním padouchem, kdy je lepší dostatečně vysoký limit, abyste mohli podniknout mnoho útoků a protiútoků, než se hra přeruší na házení kostkami. Avšak to neznamená, že byste *museli* pokaždé získat maximální počet kostek. Snaha přilepit ještě jeden nebo dva akrobatické kousky na konec popisu mu ve skutečnosti může spíš ubrat šťávu.

Vyhodnocení

Postavy ve Wushu jsou určeny svými **rysy**, které mají hodnotu od 1 do 5. Když dojde na házení kostkami, vyberte rys odpovídající popisované akci (když nemáte odpovídající rys, je výchozí hodnota 2). Každá kostka, na které hodíte víc, než je hodnota rysu, znamená selhání. Ty, na kterých je stejně nebo míň, znamenají úspěchy. Když se vám nikdo nebrání, stačí vám bohatě jeden úspěch. Když se někdo *brání*, tak může taky házet hrstí kostek. Ten, kdo získal víc úspěchů, vede (nerozhodně je ve prospěch hráčů, protože jsou hrdinové a vůbec).

Pro hraní Wushu je klíčové pochopit, že všechno, *co hráči popíšou*, se děje *přesně tak, jak to popíšou* (toto se někdy nazývá **princip příběhové pravdy**). Hod kostkami říká jenom to, jak daleko scéna pokročila provedenými akcemi. Dalo by se říct, že kostky jsou tu jen pro určení, kdy přestat bojovat (nebo se honit nebo mluvit nebo cokoliv).

Náhradní hody

Občas můžete chtít házet kostkami kvůli něčemu, aniž byste kolem toho dělali mnoho rozruchu. V té chvíli se používá **náhradní hod**. Prostě vezměte tolik kostek, kolik má váš odpovídající rys, a porovnejte nejvyšší hod s následující stupnicí:

1 = Tak strašlivé selhání, že se to nedá ani pochopit.
2 = Skutečně velké, pravděpodobně komplikující selhání.
3 = Běžná odrůda selhání obecného.
4 = Úspěch, ale s negativními komplikacemi.
5 = Slušný úspěch. Mise (jakž takž) dokončena.

6 = Solidní, profesionální úspěch. Dobrá práce!

Souboj

Protože souboj je vrcholem každé akční hry (a to zcela oprávněně), má pár extra vychytávek. Především se musíte starat jak o útok, tak o obranu. To znamená, že musíte rozdělit váš bank kostek. **Jangové kostky** se používají ke zraňování lidí, vytlačení ze silnice, nakopání prdele, urážení a tak dále. **Jinové kostky** se používají na obranu proti všemu zmíněnému. (Dobrý nápad je mít na stole dvě různé barvy kostek.) Každá úspěšná jinová kostka vyruší jednu úspěšnou jangovou kostku. A když aspoň jeden útok projde, máte hotovo!

Nebojte, není to tak drsné, jak to vypadá. Hráčské postavy dostanou na ochranu tři body **čchi**. Každý bod se dá proměnit na vyrušení jednoho jangového úspěchu *po* hození kostek (já, abych měl přehled, používám pokerové žetony). Postava je vyřazena z boje, když dostane zásah a nezbývá jí proti němu žádné čchi. Když klesnete na nulu čchi, tak to prostě znamená, že balancujete na pokraji vyčerpání. GM by měl hráčům vracet jejich čchi tak, aby to bylo vhodné dramaticky, obvykle mezi scénami.

Protože Wushu podněcuje hráče k (ne, očekává od nich!) provádění **vícenásobných akcí** na jeden hod kostkami, může někdo zkusit použít dva různé rysy najednou. Poslední věc, kterou byste v boji chtěli, je brzdit hru tříděním, kterou kostkou se bude házet na který rys. Místo toho prostě rozhodněte, který rys *nejvíce* odpovídá popisu jako celku a použijte ho jako cílové číslo pro všechno.

Vezměme například někoho, kdo rád používá telekinesi spolu s kung-fu. Když řekne „Trefím ho mým Telekinetic Blast(tm), to ho prorazí skrz zeď, pak ho navíc tvrdě kopnu do obličeje“ tak vkládá kopy do telekinetické akce a měl by házet proti rysu „Parapsychologie“. Naopak, když řekne „Přikrčím se pod jeho kop a pak mu dám telekineticky posílenou ránu dlaní, až se zaryje do zdi“ tak vkládá telekinetické posílení do svých bojových akcí a na všechno bude házet proti rysu „Kung-fu“.

Proti poskokům

Nindžové, zombie, gangsteři, poldové… Ať už jsou nazvaní jakkoliv, poskoci jsou zrozeni, aby umírali po tuctech. Skutečně, poskoci jsou jen o trochu víc než sada figurek, jejíž jediným důvodem k existenci je pomoct hráčské postavě, aby dobře vypadala. Poskoci nemají rysy, nemají čchi a nikdy nehází žádnými kostkami. Jsou pouhá abstrakce. Hráči jich mohou bez omezení popsat kolik chtějí a kde chtějí proto, aby popsali všechny ty žádané rychlopalné kousky s nakopáváním prdelí (GM si samozřejmě může pár poskoků rezervovat na hlídání únikových cest, braní zajatců a podobně).

Když se zčista jasna objeví nindžové, přiřaďte všem jako celku **hodnotu hrozby** (tu můžete přiřadit i neživým hrozbám jako tikajícím časovaným bombám, řítícím se budovám, zrádným skalním stěnám a podobně). Přesná hodnota záleží na tom, kolik máte hráčů, limitu velikosti banku a jak dlouho chcete, aby scéna trvala. Představte si, kolik jangových úspěchů asi vaši hráči vygenerují za kolo, a to vynásobte to počtem kol, která chcete vidět. Okořeňte podle chuti.

Jak jste možná uhodli, každý jangový úspěch vašich hráčů sníží hodnoty hrozby o 1. Když hodnota klesne na 0, jsou všichni poskoci buď mrtví, nebo v hrůze utíkají.
A naopak, neměli byste nechat hráče odstranit celou skupinu dřív, než hrozba klesne na nulu. Když něco takového nastane a po hození kostek ještě nějaká hrozba zbývá, budete muset dodat nějaké posily nebo nechat už poražené poskoky vstát na další kolo.

A protože poskoci nemají kostky na házení, nemůžou házet jangovými kostkami proti hrdinům. Místo toho předpokládejte, že dav získá každé kolo alespoň 1 úspěšný zásah. Každý, kdo nehodí aspoň 1 jinový úspěch, musí utratit bod čchi nebo padne (pro nebezpečnější poskoky to můžete zvýšit na 2 až 3 zásahy za kolo).

Proti Nemesis

Jestli si myslíte, že někomu, kdo se právě probil celou legií nindžů, se nedá čelit, jste na smrtelném omylu. Poskoci jsou jen rozcvička. Nemesis mají vlastní kung-fu, kostky na házení a dokonce mají rysy. A nejvíc bude hráče trápit, že Nemesis mají vlastní čchi (obvykle od 1 do 5 bodů, ale klidně si nastavte jiné číslo).

Jak si zaslouží takhle úctyhodní protivníci, proti Nemesis se vždycky musí bojovat **jeden na jednoho**. Kdyby se dva nebo víc hráčů opravdu nutně potřebovali vrhnout na Nemesis hromadně, budou muset použít jednu z následujících možností. Jednak se v zasazování ran Nemesis mohou střídat, každý musí dokončit fázi popisu i vyhodnocení, než budou na řadě spolubojovníci. Pokud jste nastavili limit banku, mají hráči druhou možnost – rozdělit si maximální počet kostek mezi sebe. Když je limit proti Nemesis šest kostek, dva hráči dostanou po třech kostkách nebo tři hráči každý po dvou kostkách. Nemesis by pak měli rozdělit svoje jangové úspěchy mezi své protivníky.

Další věcí, která vyzdvihuje Nemesis nad poskoky, je, že se mohou samy bránit. (Jej!) Tady uvidíte to zuřivé přeskakování záběru tam a zpět, o kterém už jsme mluvili. Hráč a GM by se měli střídat v podávání dvou až tří detailů v kuse, to je dost pro obranu i protiútok. Když obě strany dosáhnou maxima limitu kostek, nechte je hodit. Když je kung-fu skutečně strhující, nezdráhejte se ignorovat limit banku a hoďte kostky vydělané v celém boji najednou!

Smrtelné tahy (dekapitace, smrtící výstřely, kolík do srdce atd.) by se měly šetřit a použít *až potom*, co vaše oběť dostane konečnou ránu, tu, na jejíž zaplacení nemá dost

čchi. Když se oba bojující dostanou do záporné čchi v tom samém kole, prohrává ten, kdo spadl do jámy hlouběji. Jako obvykle nerozhodně jde ve prospěch hráčů. Vítěz má právo na libovolný dramatický smrtící úder (nebo jiný druh rozhodnutí scény), který si přeje způsobit bezbranné oběti. Žádná kostka není potřeba. Toto se nazývá **rána z milosti** a když by se kdokoliv pokusil ji použít před správným časem, odpalte ho vetem!

Poznámky pro zasloužilé roleplayery

Ti z vás, kdo už hráli jiné hry na hrdiny, možná očekávali o trochu víc pravidel. Jejich absence není přehlédnutí. Když chcete vstoupit do Wushu, zapište si za uši následující lekce.

Žádné zranění zbraní – Zbraň, kterou si postava zvolí, by měla spíš ladit s osobností než dávat taktickou výhodu. Proto Wushu nemá žádná pravidla pro zranění zbraní. Dostat tvrdý kopanec do hrudníku bolí úplně stejně jako probodnutí plic. To hráče osvobozuje, aby si mohli vybrat zbraně, která něco říkají o jejich postavách, aniž by tím lépe vyzbrojení protivníci získali nefér výhodu. Vaši hráči však stále mohou mít ze zbraní užitek, když je použijí jako inspiraci pro detaily: odkapávání krve z hrotu kopí, zlověstný záblesk z ústí Desert Eaglu, způsob, jakým zahvízdá šeng-biao (čínská šipka na provaze), když jím švihnete kolem své hlavy. Ve zbraních najdete spoustu nápadů.

Žádná iniciativa – Je to tak, Wushu nemá žádná pravidla pro iniciativu. Kdo jedná dřív, je většinu času nepodstatné (celou dobu, když jde o boje s poskoky) a v případě, kdy někdo chce vstoupit do děje, stačí požádat. Pokud to bude kvůli skvělému akrobatickému kousku, nikdo se nebude zlobit.

Kostky nerozhodují – Wushu dává hráčům úplnou kontrolu nad akcí… tím, že ji sebere kostkám! Pravděpodobně jste zvyklí formulovat vaše akce slovy jako „Zkusím ho trefit“ a pak čekáte, až kostky řeknou, zda jste uspěli. Dobře, přestaňte ho zkoušet trefit a trefte ho! Nebuďte závislí na kostkách, ty jsou tu jen pro nastavení tempa a jako určitý prvek rizika. Cílem není „vyhrát“ proti GM, ale vzájemně se pobavit několika hodinami kreativního improvizovaného násilí.

Tvorba postav

Jediné, co postavy ve Wushu potřebují, aby mohly řádit, je sada rysů. Ty můžou být jakékoli od povolání (polda, hacker, kuchař) po jednoduché přívlastky (chytrý, charismatický, proklatě bohatý). Nesmíme zapomenou se zmínit, že každá postava ve Wushu by měla mít nějaký bojový rys (Mistr Šaolinu, nájemný vrah, rváč, Gun-fu atd.). Když máte nějaké kchůl powerz (telekineze, voodoo, nemrtví), tak každá potřebuje vlastní rys.

Každý rys začíná na výchozí hodnotě 2. Váš GM vám dá 5 až 8 bodů, které utratíte za zvýšení rysů až do maximální hodnoty 5. To by mělo být dost na tři rysy, plus mínus.

Nakonec postava potřebuje **slabinu**, ta má hodnotu rysu 1. Může to být milostný zájem, který ji vždy dostane do problémů, nějaký druh zvláštní zranitelnosti (např. dřevěné kolíky nebo sluneční světlo) nebo tragická vada (opilec, egoista, neodolá výzvě). Pokaždé, když postava zkouší jednat proti své slabině, všechny kostky, na nichž padlo víc než 1, znamenají selhání. Jau!

Věci které nepotřebujete

Postavy ve Wushu potřebují hodně věcí: dovednost, odvahu, důvtip, vysoký práh bolesti. Dvě věci, které *nebudete* potřebovat, jsou vybavení a postup.

Vybavení – Obecně byste měli předpokládat, že hráčské postavy mají u sebe všechno vybavení potřebné na použití jejich rysů. Zloději by měli mít paklíče, šermíři by měli mít meče a nindžové pravděpodobně obojí. Ve skutečnosti je vymýšlení pomůcek a zbraní na fleku skvělým způsobem, jak si vydělat kostku.

Postup - Postavy ve Wushu začínají drsné a takové zůstanou. Můžete dovolit hráčům zpřeházet body rysů mezi jednotlivými sezeními, když to zlepší jejich požitek ze hry. Ale postavy by se měly vyvíjet pomocí svých interakcí s herním světem a ne shromažďováním bodů zkušenosti. (Koneckonců nikdo není neustále čím dál tím lepší ve všech oblastech. Odbornost vyžaduje praxi a den nemá tolik hodin, aby se člověk stal expertem v tolika oblastech!)

Slovníček pojmů

Role-playing game – hra na hrdiny
Role-player – roleplayer, hráč her na hrdiny
Player – hráč
GM, GMs – GM, game master, pán hry
Description – popis
Resolution – vyhodnocení
Detail – detail
Veto – veto
Trait – rys
Trait rating – hodnota rysu
Weakness - slabina
Dice pool – bank kostek
Pool limit – limit (velikosti) banku
Scab roll – náhradní hod
Stunt – akrobatický kousek

Mook – poskok
Nemesis – Nemesis
Yang die – jangová kostka
Yin die – jinová kostka
Chi – čchi
Threat Rating – hodnota hrozby
Mono-a-mono – jeden na jednoho
Coup de Grace – rána z milosti
Weapon damage – zranění zbraní

Wushu Open License

(Based on Creative Commons License, Attribution 2.0)

CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN "AS-IS" BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

a. **"Collective Work"** means a work, such as a periodical issue, anthology or encyclopedia, in which the Work in its entirety in unmodified form, along with a number of other contributions, constituting separate and independent works in themselves, are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work (as defined below) for the purposes of this License.

b. **"Derivative Work"** means a work based upon the Work or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art

reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted, except that a work that constitutes a Collective Work will not be considered a Derivative Work for the purpose of this License.

c. **"Licensor"** means the individual or entity that offers the Work under the terms of this License.

d. **"Original Author"** means the individual or entity who created the Work.

e. **"Work"** means the copyrightable work of authorship offered under the terms of this License.

f. **"You"** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.

2. Fair Use Rights. Nothing in this license is intended to reduce, limit, or restrict any rights arising from fair use, first sale or other limitations on the exclusive rights of the copyright owner under copyright law or other applicable laws.

3. License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

a. to reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collective Works, and to reproduce the Work as incorporated in the Collective Works;

b. to create and reproduce Derivative Works;

c. to distribute copies of the Work including as incorporated in Collective Works;

d. to distribute copies of Derivative Works.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. All rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4. Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

a. You may distribute the Work only under the terms of this License, and You must include a copy of this License with every copy of the Work You distribute. You may not offer or impose any terms on the Work that alter or restrict the terms of this License or the recipients' exercise of the rights granted hereunder. You may

not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties. You may not distribute the Work with any technological measures that control access or use of the Work in a manner inconsistent with the terms of this License Agreement. The above applies to the Work as incorporated in a Collective Work, but this does not require the Collective Work apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collective Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collective Work any reference to such Licensor or the Original Author, as requested. If You create a Derivative Work, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Derivative Work any reference to such Licensor or the Original Author, as requested.

b. If you distribute the Work or any Derivative Works or Collective Works, You must keep intact all copyright notices for the Work and give the Original Author credit reasonable to the medium or means You are utilizing by conveying the name of the Original Author (Dan Bayn); the title of the Work (Wushu); and in the case of a Derivative Work, a credit identifying the use of the Work in the Derivative Work (e.g., "French translation of the Work by Original Author," or "Screenplay based on original Work by Original Author"). Such credit may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Derivative Work or Collective Work, at a minimum such credit will appear where any other comparable authorship credit appears and in a manner at least as prominent as such other comparable authorship credit.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTIBILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

a. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Derivative Works or Collective Works from You under this License,

however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.

b. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

a. Each time You distribute the Work or a Collective Work, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

b. Each time You distribute a Derivative Work, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

c. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

d. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

e. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed

under the CCPL, neither party will use the trademark "Creative Commons" or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time.

Creative Commons may be contacted at http://creativecommons.org/.