

וּוּשׁוּ פֶתוּחַ

האומנות העתיקה של אקשן במשחקי תפקידים!

תרגום לעברית של Wushu Open

מאת Daniel Bayn

תורגם ע"י רני שרים; נערך ע"י דניאל רוזנברג.

מוגש כשרות לקהילת השחקנים בישראל מאתר הפונדק, www.pundak.co.il, לרגל השקת האתר המחודש.

הקדמה - דבר המחבר

כתבתי גרסה זו של וושו עקב שתי סיבות. (1) כקובץ דוגמה חינוכי, הוא מיועד לתת למספר רב ככל האפשר של שחקנים מאושרים טעימה של וושו. (2) כרשיון פתוח, הוא מאפשר לשחקני תפקידים עם חוש יזמות, לכתוב ולפרסם מערכות, הרפתקאות וספרי הרחבה משל עצמם. וושו פתוח הוא אודות להפיץ את האהבה!

בסוף מסמך זה תמצאו את הטקסט המלא של הרשיון. בקצרה, הוא מעניק לך רשות להעתיק, לשנות, ולהפיץ את חוקי הבסיס של וושו, או ליצור משחקי וושו משל עצמך, אפילו עבור פרסום מסחרי, מבלי לשלם לי אגורה שחוקה. כל מה שאני מבקש שתשימו את השם שלי במקום כלשהו, ועבור הגרסה המתורגמת, גם את שמות המתרגמים (ראו את הרשיון לפרטים).

עם זאת, אני אציין שהרשיון לא מכסה חומר שמופיע רק בפרסומים האחרים שלי של וושו (Wire-Fu, Pulp-Fu), מדריכי הוושו וחוקי הבסיס המקוריים של וושו). רק החומר שנמצא בקובץ זה נחשב. אם יש לכם שאלות, הרגישו חופשי לשלוח לי אימייל (dan@bayn.org).

מכאניקה בסיסית

סרטי פעולה תמיד היו בחילוקי דעות עם העולם האמיתי. למזלנו, הריב בניהם נפתר בקלות על ידי רצף של בעיטות אכזריות לפרצופה של המציאות! זינוקים בלתי אפשריים, אקרובטיקה מטורפת וניצחון אל מול סיכויים בלתי אפשריים הם כולם ממוסכמות הז'אנר.... והיסודות החיוניים לאקשן במשחק תפקידים.

למרבה הצער, משחקי-תפקידים מסורתיים כרתו יד אחת עם הריאליזם. הם מענישים שחקנים שרוצים, נגיד, לבעוט בשבעה בריונים בבעיטה מסובבת אחת על-ידי העמסת ערמה של מתאמים שליליים המתווספים לגלגול שלהם, מה שמקשה עליהם להצליח. התוצאה הבלתי נמנעת היא ששחקנים חכמים בוחרים במהלכים פשוטים ומשעממים, ונוקטים בגישה טקטית לקרב. וושו שובר את הברית המרושעת הזאת עם מכאניקה בסיסית שמתגמלת שחקנים על תיאורים צבעוניים ופעלולים מוגזמים על ידי זה שהיא הופכת אותם לבעלי סיכוי גבוה יותר להצליח, בכל פעם ופעם.

משחקי תפקידים מסורתיים גם מרחיקים את עצמם מסרטי פעולה על ידי חלוקה של הזמן לסיבובים שאורכם שניות בודדות. בסרטים, אתה רואה דמויות מחליפות סדרות שלמות של התקפות, הגנות והתקפות נגד לפני שהמצלמה עוזבת אותם. במשחקי תפקידים, השחקנים בדרך כלל מוגבלים לפעולה אחת בסיבוב, ומקבלים זמן המספיק רק למהלומה, אגרוף או לחיצה על ההדק אחת לפני שמגיע תורו של השחקן הבא. דבר זה מעלים את המקצב של החלפות מהלומות בין יריבים שחיוני כל כך לסצנת קרב מעניינת, ודוקרת אותו ישר בלב!

בוושו, מעודדים את השחקנים לבצע כמה שיותר התקפות, קפיצות, צלילות, חסימות ומכות נגד לפני שמגלגלים את הקוביות. כל "סיבוב" מחולק לשני חלקים, שכולם מבצעים בו זמנית. ראשית, הקבוצה **מתארת** את הסצנה. זה החלק

החשוב בגלל שהתאור שלהם קובע מה באמת קורה בעולם המשחק. אז, הם מחשבים את גלגולי הקוביות כדי לראות כמה טוב כל זה עבד.

תאור

ושו מפעיל את קסמו בעזרת מכאניקה של מאגר קוביות, שגודלו נקבע לפי כמות הפרוט שהשקעת בתאור של הפעולות שלך. כל פרט שאתה מוסיף לתאור מזכה אותך בקוביה. תאורים יכולים להיות פעלולים נפרדים, שורות מחץ מתחכמות, אפקטים קולנועיים, וכמעט כל דבר שמספר את חווית המשחק (אתה תמיד מקבל לפחות קוביה אחת, רק כי עשית משהו).

לדוגמא, מישהו שאומר "אני מתחמק הצידה" יקבל קוביה אחת. מישהו שאומר "אני מתחמק הצידה / ותופס את להב החרב שלו עם מקלות האכילה שלי / ואז נותן לו אגרוף בפנים" מקבל שלוש קוביות. מישהו שיגיד "אני תופס את להב החרב שלו עם מקלות האכילה שלי / כשהלהב עוצר סנטימטרים מפני / אז אני מסובב את הלהב עם תנועה מיומנת אחת / ותוקע אותו אל תוך קרביו של המנוול, / בעוד אני לוחש 'אתה לא רואה שאני מנסה לאכול פה?' " מקבל 5 קוביות. כך, כל דבר שתורם לאווירה ולאנרגיה של המשחק הופך לטקטיקה חכמה.

כמובן, שלא כל פרט מתאים לכל משחק. בגלל זה מנחים ושחקנים מקבלים את הזכות להכריז **וטו** על כל פרט שלא מתאים להם. כדי לגרום לזה לעבוד, חשוב להסכים מראש על הסגנון והתחושה שאתם רוצים למשחק לפני שאתם מתחילים לשחק (אני מזכיר שמות של מספר סרטים שאני מנסה לחקות, ומוודא שכל השחקנים ראו לפחות אחד או שניים מהם).

כדי לשלוט בסגנון והתחושה של המשחק, המנחה יכול לקבוע **גבול מאגר** שמגביל את מספר הקוביות ששחקן יוכל לגלגל בבת אחת. 3-4 קוביות לתור בדרך כלל מביאים לקרב הרבה יותר קצר ואכזרי. זה גבול טוב לסצנות לא חשובות או חימומים שקורים מוקדם במשחק. כשהדברים נעשים יותר דרמטיים, אתם תרצו כנראה 6-8 קוביות לתור. זה נכון במיוחד כאשר נלחמים בנבלים הראשיים; אתם תרצו גבול גבוה מספיק כדי שתוכלו להתקיף ולבצע התקפות נגד מספר רב של פעמים לפני שתעצרו בכדי לגלגל. אבל, זה לא אומר שחייבים להרוויח את מספר הקוביות המקסימאלי כל פעם. לנסות לדחוף עוד פעלול או שניים בסוף יכול להוציא את הרוח מהמפרשים של התאור שלך!

חישוב

דמויות בושו מוגדרות לפי היכולות שלהן, המדורגות בין 1-5. כשמגיע הזמן לגלגל, בחר יכולת המתאימה לפעולה שתארת. (אם אין לך יכולת מתאימה, הערך הבסיסי הוא 2.) כל קוביה שמראה תוצאה מעל ערך היכולת היא כשלון; כל אלה המראות תוצאות שוות או נמוכות מהערך הן הצלחה. אם אף אחד לא מתנגד לך, הצלחה אחת היא כל מה שאתה זקוק לו. אם מישהו כן מתנגד, יהיו להם כמה קוביות לגלגל גם. מי שמוציא יותר הצלחות יוצא עם ידו על העליונה (תיקו הולך לשחקנים, כי הם הגיבורים וכל זה).

המפתח למשחק ושו הוא להבין שכל דבר קורה בדיוק איך שהשחקנים תיארו אותו, מתי שהם תיארו אותו (זה לפעמים נקרא **עקרון האמת הסיפורית**). גלגול הקוביות רק אומר לך כמה הפעולות האלה קידמו את הסצנה. בדרך מסוימת, הקוביות הן שם רק כדי להגיד לך מתי להפסיק להילחם (או לרדוף, או לדבר, או מה שלא יהיה).

גלגול מחופף

פעם בכמה זמן, יתכן ותרצה לגלגל עבור משהו בלי לעשות מזה הפקה שלמה. במקרה כזה, משתמשים ב**גלגול מחופף**. פשוט זרוק מספר קוביות השווה ליכולת הרלוונטית והשווה את התוצאה הגבוה ביותר לסולם:

1 = כשלון כל כך נורא שקשה לתפוס אותו.

2 = רע מאוד, כנראה כשלון מביך.

3 = כשלון רגיל, ללא אפקטים מיוחדים.

4 = הצלחה, אבל עם סיבוכים שליליים.

5 = הצלחה טובה. המשימה (בקושי) בוצעה.

6 = הצלחה מבוססת ומקצועית. עבודה טובה!

קרב

בגלל שהוא המוקד של כל משחק פעולה, באופן מוצדק, קרב מקבל עוד כמה חוקים. קודם כל, אתה חייב לדאוג גם להתקפה וגם להגנה. זה אומר לפצל את מאגר הקוביות שלך. **קוביות יאנג** משמשות כדי לפצוע אנשים, לנגח אותם

מהכביש, לבעוט בתחת, לשבור ראשים וכדומה. **קוביות ין** משמשות כדי להגן על עצמך מכל הרשום למעלה. (זה יכול להיות רעיון טוב שיהיו שני צבעים של קוביות על השולחן.) כל הצלחה בקוביות ין מבטלת הצלחה בקוביות יאנג. אם אפילו התקפה אחת פוגעת, הלך עליך!

אל תדאג. זה לא נורא כמו שזה נשמע. דמויות שחקן מקבלות 3 נקודות צ'י כדי להגן עליהן. כל נקודה יכולה לשמש כדי לבטל הצלחת יאנג אחת אחרי שהקוביות מגולגלות (אפשר להשתמש באסימוני פוקר כדי לעקוב אחריהן). דמות יוצאת מהקרב כאשר היא נפגעת ואין לה מספיק צ'י כדי להתנגד לפגיעה. כאשר ירדת לאפס צ'י, זה אומר שאתה מותש כמעט לחלוטין. המנחה אמור להחזיר לשחקנים את הצ'י שלהם כשזה מתאים סיפורית, בדרך כלל בין סצנות.

מכיוון שושו מעודדת (לא, מצפה!) משחקנים לבצע **פעולות מרובות** עם גלגול בודד של קוביות, בסופו של דבר יצא שמישהו ינסה להשתמש בשתי יכולות שונות בבת אחת. באמצע קרב, הדבר האחרון שתראה הוא להאט את המשחק בזמן שאתה מנסה להביא אילו קוביות יגולגלו מול איזה יכולת. במקום זה, פשוט תחליט איזה יכולת הכי מתאימה לתאור באופן כללי, ומשתמשים במספר המטרה הזה בשביל הכל.

קחו לדוגמה מישהו שרוצה להשתמש בטלקנזיס עם הקונג פו שלו. אם הוא אומר "אני מחטיף לך עם פיצוץ טלקינטי (tm), שמעיף אותו דרך הקיר, ואז אני בועט בו חזק בפנים, בשביל הנשמה." הוא ישלב את הבעיטה עם היכולת "טלקנזיס" ויגלגל מולה. מצד שני, אם הוא יגיד "אני מתכווץ מתחת לבעיטה שלו, ואז משלח מכת יד פתוחה מחוזקת על ידי טלקנזיס ששולחת אותו באוויר ואז דרך הקיר" הוא יקפל את הטלקנזיס אל תוך פעולת הקונג פו, ויגלגל אל מול יכולת הקונג פו שלו.

מול בריונים

נינג'ות, זומבים, חברי כנופיה, שוטרים... בכל שם, בריונים נועדו למות בהמוניהם! בריונים הם למעשה חתיכות משחק, שמטרתן היחידה היא לגרום לדמויות השחקנים להראות טוב. אין להם יכולות, אין להם צ'י, והם לעולם לא מגלגלים קוביות. הם מופשטים. השחקנים חופשיים לתאר כמה בריונים שהם רוצים, איפה שהם רוצים, בכדי לתאר את כל הפעולות המגניבים ופותחי התחת שלהם. (כמובן שהמנחה יכול לשמור לעצמו כמה שישמרו על נתיב המילוט, ייקחו בני ערובה וכדומה.)

כשהנינג'ות מתחילות לקפוץ מתוך קירות העץ, הצמד לכולם ביחד **דרוג איום** (אתה יכול לתת דרוג כזה גם לאתגרים לא אנושיים, כגון פצצות זמן מתקתקות, בניינים מתמוטטים, צוקים קשים לטיפוס, וכיו"ב). הערך המדויק תלוי בכמה שחקנים יש במשחק, ההגבלה על מאגר הקוביות, וכמה זמן המנחה רוצה שהסצנה תימשך. חשב כמה הצלחות יאנג סביר שהדמויות יקבלו בסיבוב והכפל את זה במספר הסיבובים שאתה רוצה שהאתגר יקח לשחקנים לפצח. הוסף תיבול לפי הטעם.

כפי שבטח ניחשת, כל הצלחת יאנג של השחקנים מפחיתה את דרוג האיום ב-1. כשהוא מגיע לאפס, כל הבריונים מתים או בורחים באימה מפני הגיבורים. כהערה, יש להיזהר ולא לתת לשחקנים לתאר הוצאה של כל הבריונים מכלל פעולה לפני שהדרוג מתקרב לאפס. אם דבר כזה קורה, והדרוג אחרי הגלגול עדיין לא הגיע לאפס, אתה תאלץ להביא תגבורת או לגרום לכמה בריונים שהובסו כבר לקום לעוד סיבוב.

עכשיו, מכיוון שבריונים לא מגלגלים קוביות, אין לך שום קוביות יאנג לזרוק על הגיבורים. במקום זה, אתה יכול להניח שההמון מנחית לפחות מכה אחת מוצלחת כל סיבוב. כל מי שאין לו לפחות הצלחת ין אחת חייב להוציא נקודת צ'י, או לאבד הכרה (עבור בריונים מסוכנים יותר, אתה יכול להגדיל את זה ל 2-3 מכות מוצלחות כל סיבוב).

נגד הנבלים

אם אתה חושב ששום דבר לא יכול לאתגר מישהו שכרגע חתך דרך לגיון שלם של נינג'ות, אתה טועה. בריונים הם רק החימום. לנבלים יש קונג פו משלהם, הם זוכים לגלגל קוביות, ואפילו יש להם יכולות! והנורא מכולם, הם מקבלים אפילו נקודות צ'י (בדרך כלל בין 1-5 נקודות, אבל תרגיש חופשי להתפרע).

כמו שראוי ליריבים דגולים כאלה, חייבים להתמודד איתם **אחד-על-אחד**. אם שניים או יותר מהשחקנים מוכרחים לצרף כוחות נגד נבל, הם יאלצו לעשות אחד מהבאים. ראשית הם יכולים לקחת תורים בחילופי המהלומות עם הנבל, משלימים את שלבי התאור והחישוב שלהם לפני שמגיע תורם של בעלי בריתם. אם קבעת הגבלה על גודל המאגר, האפשרות השניה היא לחלק את ההגבלה בין שני השחקנים. אם הנבל מגלגל 6 קוביות, שני שחקנים יקבלו 3 קוביות כל אחד, או 2 קוביות לשלושה שחקנים. הנבל יחלק את הצלחות היאנג שלו בין אלו שנלחמים עימו.

הדבר הנוסף המרומם את הנבלים מעל הבריונים הוא שהם מסוגלים להגן על עצמם (השתנקות!) כאן אתה מקבל את מקצב ההלוך ושוב הזועם שדנו בו. השחקן והמנחה צריכים לקחת תורים בלתיאור 2-3 פרטים כל פעם, רק מספיק בשביל מהלך הגנתי והתקפת נגד. כששני הצדדים צברו מספר מקסימאלי של קוביות, תן להם לגלגל. אם הקונג פו באמת משתולל, הרגש חופשי להתעלם מההגבלה על המאגר וגלגל קוביות של קרב שלם בבת אחת!

מהלכים קטלניים (עריפת ראשים, יריות לראש, יתדות ללב וכדומה) צריכים לבוא רק אחרי שהיריב קיבל את המכה שחיסלה אותו, את זו שאין להם צ'י לשלם עליה. אם לשני הלוחמים נגמר הצ'י באותו התור, המפסיד הוא זה שהכי עמוק בבובץ. כרגיל, תיקו הולך לשחקנים. המנצח זכאי לתאר כל מהלך סיום דרמטי (או סוג אחר של סיום סצנה) שהם רוצים להנחית על קורבנם חסר הישע. לא דרושות שום קוביות. זה נקרא **מכת המוות**, ואם מישהו מנסה להכניס אחת לפני הזמן, תחטיפו לו עם וטו.

הערות לשחקני משחקי תפקידים ותיקים

אלו מכם ששחקו משחקי תפקידים אחרים בוודאי מצפים לעוד חוקים. היעדרותם אינה מקרית. אם אתם מתכוונים לבצע את הקפיצה אל תוך וושו, שננו את העובדות הבאות:

אין תוספת נזק לנשקים – הנשק החביב על הדמות צריך להיות יותר בחירה בגלל האישיות שלהן ולא בחירה טקטית. בגלל זה לוושו אין חוקים לגבי נזק של נשקים. בעיטה חזקה בחזה כואבת בדיוק כמו להדקר בריאה. זה מאפשר לשחקנים לבחור נשק שאומר משהו לגבי הדמות שלהם, בלי לתת לאויבים החמושים טוב יותר יתרון לא הוגן. אבל, השחקנים עדיין יכולים להרוויח מהנשקים שלהם על ידי זה שהם משתמשים בהם כדי לקבל השראה לפרטים: דם הנוטף מחודה של חנית, רשף הלוע הזועם של "נשר המדבר", הדרך שבה השוט שלך שורק כשאתה מניף אותו מעל ראשך, אתם מבינים את הרעיון.

אין יוזמה – רק כדי להיות ברורים, אין חוקים ליוזמה בוושו. מי פועל לפני מי חסר משמעות רוב הזמן (כל הזמן, כשזה מגיע ללחימה בבריונים) ובמקרה שמישהו רוצה לפעול קודם, הוא יכול פשוט לבקש! כל עוד שמדובר בפעולות מגניב, לאף אחד לא יהיה אכפת.

הקוביות לא שולטות – וושו נותן לשחקנים שליטה מוחלטת על הפעולה... על ידי כך שהיא לוקחת את השליטה מהקוביות! אתם בטח רגילים לנסח את הפעולה שלכם בצורה של "אני מנסה לפגוע בו" ואז לחכות לתוצאת הקוביה כדי שתגיד לך אם הצלחת או לא. אז תפסיקו לנסות לפגוע בו ותפגעו בו! אל תיתלו בקוביות, הן רק שם כדי לקבוע את הקצב וכדי לשלב יסוד של סיכון. המטרה היא לא "לנצח" את המנחה, אלא לשעשע אחד את השני עם כמה שעות של אלתורים יצירתיים של אלימות.

יצירת דמויות

כל מה שדמות בוושו צריכה כדי להיות מוכנה להתפרע הוא סט של יכולות. הן יכולות להיות הכל החל ממקצוע (שוטר, האקר, שף), עד לתואר פשוט (חכם, כריזמטי, עשיר כקורח). מובן מאליו שלכל דמות בוושו יש יכולת קרבית כלשהיא (אמן שאולין, מתנקש, האבקות, אקדח-פו וכו'). אם לדמות יש כוח מאגניב (טלקנזיס, וודו, אל-מת) הוא יצטרך יכולת משל עצמו.

כל יכולת מתחילה ברמה 2. המנחה ייתן לך 5-8 נקודות לחלק בניהן, עד למקסימום של 5. זה צריך להספיק בערך ל 3 יכולות, פלוס מינוס.

לבסוף, הדמות שלך תצטרך **חולשה**, שיש לה דרוג יכולת של 1. זה יכול להיות מושא אהבה של הדמות שתמיד מכניס אותה לצרות, סוג של פגיעות מיוחדת (לדוגמא: יתדות עץ ואור שמש!), או פגם טראגי (שיכור, אגואיסט, לא מסוגל לסרב לאתגר). כל פעם שדמות מנסה לפעול נגד החולשה שלהן, כל קובייה שתוצאתה תהיה מעל 1 תחשב ככישלון. אאוץ!

דברים שאתם לא צריכים

דמויות בוושו צריכות הרבה דברים: מיומנות, אומץ, חשיבה מהירה, עמידות גבוהה לכאב. שני דברים שהן לא צריכות הם ציוד וקידום.

ציוד – באופן כללי, אפשר להניח שדמויות השחקן נושאות על עצמן את הכלים שהן צריכות כדי להשתמש ביכולות שלהן. לפורצים יהיה סט פריצה, לסייפים יהיו חרבות, ולנינג'ות קרוב לודאי שיהיה את שניהם. למעשה, להמציא פטנטים וכלי נשק על המקום היא דרך נהדרת להרוויח קוביות!

קידום – דמויות בוושו מתחילות קשוחות ונשירות ככה. כדאי לאפשר לשחקנים להזיז נקודות ביכולות שלהם בין פגישות משחק, אם זה עוזר להם להוציא את המרב מהמשחק, אבל הדמויות אמורות להתפתח על ידי אינטראקציה עם עולם המשחק, לא על ידי צבירה של נקודות ניסיון (אחרי הכל, אף אחד לא נעשה טוב יותר ויותר במשהו כל הזמן. מומחיות דורשת אימון ויש מעט מידי שעות ביום מכדי להיות מומחה בכל כך הרבה דברים!).

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, MERCHANTABILITY, 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/>