

W U S H U



## L'antica arte del Gioco di Ruolo d'Azione

Scritto da Daniel Bayn  
Sito ufficiale: [www.bayn.org](http://www.bayn.org)  
Edizione italiana a cura dello Staff Traduttori di GdrItalia





## Introduzione

Ho scritto questa versione del gioco di ruolo di Wushu per due ragioni:

1) Essendo una preview gratuita, è destinato a fare arrivare Wushu nelle gioiose mani del maggior numero di giocatori possibile.

2) Avendo una licenza aperta, permette a qualsiasi game designer intraprendente di scrivere e pubblicare le proprie campagne, avventure o manuali. Wushu Open riguarda la diffusione dell'amore!

Troverete il testo completo della licenza alla fine di quest'opera. In breve vi da il permessi di copiare, modificare e distribuire le regole principali di Wushu o di creare le vostre versioni del gioco, anche per scopi commerciali, senza pagarmi un centesimo. Tutto quello che chiedo è di schiaffare il mio nome da qualche parte. (Vedere la licenza per i dettagli.)

In ogni caso devo far notare che la licenza non copre il materiale che appare *solo* nelle mie altre pubblicazioni di Wushu (Wire-Fu, Pulp-Fu, le Wushu Guides, e l'originale Wushu Core Rules). Conta solo la roba che c'è in questo file. Per qualsiasi domanda a riguardo scrivetemi pure a [dan@bayn.org](mailto:dan@bayn.org).

## Meccaniche principali

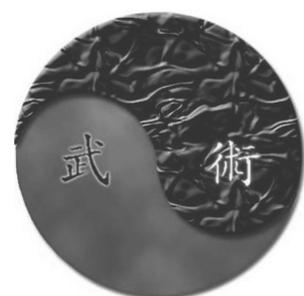
I film d'azione sono sempre stati in conflitto con la realtà. Fortunatamente per noi, questo conflitto è facilmente risolto con una serie di violenti calci in faccia al realismo.

Salti impossibili, acrobazie folli e vittorie contro ostacoli soverchianti sono punti cardine del genere... nonché gli elementi essenziali dei giochi di ruolo d'azione.

Tristemente i giochi di ruolo tradizionali hanno sempre cercato di seguire il realismo penalizzando i giocatori che vogliono ad esempio colpire sette scagnozzi con un singolo calcio rotante applicando delle penalità al tiro del dado, il che rende l'azione più difficile. L'inevitabile conseguenza è che il giocatore più furbo ricorre ad azioni più semplici e noiose, costringendo gli altri giocatori ad affrontare i combattimenti con un approccio tattico.

Wushu va contro corrente, con una meccanica di gioco che premia i giocatori che descrivono dettagliatamente le loro azioni ed incoraggiando mosse eroiche ed impossibili, rendendole di più facile realizzazione.

Di solito i giochi di ruolo si distanziano dai film d'azione segmentando il tempo in round di pochi secondi. Nei film, i personaggi eseguono intere serie di attacchi, difese e contrattacchi prima dei cambi di inquadratura, mentre nei giochi di ruolo i giocatori sono limitati di solito ad un'azione per round, avendo a malapena il tempo di dare un pugno, un calcio o per premere il grilletto prima di passare il turno al giocatore successivo. Questo sistema toglie il ritmo frenetico che è essenziale nelle scene d'azione e lo pugnala al cuore



In Wushu i giocatori sono incoraggiati a fare più azioni che possono (attacchi, contrattacchi, parate, ecc.) prima di tirare i dadi. Ogni round è diviso in due fasi, che tutti i giocatori giocano contemporaneamente.

Per prima cosa, il gruppo **describe** la scena; questo è fondamentale, dato che la loro narrazione determina quello che *effettivamente accade* nel mondo di gioco.

Successivamente il gruppo **risolve** le proprie azioni tramite il tiro di una riserva di dadi, per vedere la loro *efficacia* in gioco.

## Fase descrittiva

La magica meccanica di gioco di Wushu si basa sul tiro di una riserva di dadi, nella quale il numero dei dadi da tirare dipende da quanto è stata minuziosa la descrizione delle vostre azioni. Ogni dettaglio che aggiungete alla descrizione vi fa guadagnare un dado. Potrebbero essere acrobazie diverse, battute sagaci, svolazzate cinematografiche... praticamente qualunque cosa che possa arricchire la vostre azioni. (Avrete comunque sempre *almeno* 1 dado, giusto per fare *qualcosa*.)

Ad esempio, se un giocatore dice "Evito il colpo spostandomi di lato" ottiene un dado. Se dice "Evito il colpo spostandomi di lato / e afferro la lama della sua spada con le mie bacchette da riso / prima di tirargli un pugno in faccia" ottiene tre dadi. Se invece dice "afferro la lama della sua spada con le mie bacchette da riso / quando il filo della lama è a due centimetri dalla mia faccia, / quindi la faccio girare con un'abile mossa, / e la infilo nell'intestino del bastardo, / sussurrando 'Non vedi che sto cercando di mangiare' " ottiene 5 dadi. In questo modo, qualsiasi cosa contribuisca all'atmosfera o all'energia del vostro gioco diventa una tattica intelligente.

Ovviamente non tutti i dettagli sono appropriati ad ogni gioco, ed il GM e gli altri giocatori hanno diritto di **veto** su ogni dettaglio che non sembri loro appropriato alla situazione. Affinché questo sistema funzioni è importante che tutti siano d'accordo sul tono e sullo stile di gioco *prima* di cominciare la partita. (Io di solito dico ai giocatori a quali film mi sono ispirato e mi accerto che ne abbiano visto almeno uno o due.)

Per avere un maggior controllo sul tono e sullo stile del gioco il GM può **limitare i dadi** da tirare in un'azione. Un limite di 3 o 4 dadi risulta in un combattimento più veloce e brutale, ed è un buon limite per scene non importanti e incontri "di riscaldamento", come quelli che di solito si verificano nelle prime fasi del gioco. Quando la situazione si fa drammatica, vorrete tirare da 6 a 8 dadi per azione. Questo è particolarmente adatto quando si combattono i nemici principali, in modo da avere un limite abbastanza alto da permettere una serie di attacchi e contrattacchi. In ogni caso, questo *non significa che dovete avere ogni volta il numero massimo di dadi*. Provare ad aggiungere una o due mosse extra alla fine dell'azione può veramente potenziare le vostre descrizioni!



## Fase Risolutiva

In Wushu i personaggi sono definiti dai loro Tratti, che hanno un valore compreso tra 1 e 5. Quando devono compiere un'azione, scegliete il Tratto che pi si addice all'azione che state descrivendo. (Se non avete un Tratto adeguato, il valore di base è 2).

Ogni dado che da un numero superiore al valore del Tratto equivale ad un fallimento, mentre i dadi che danno un risultato pari o inferiore equivalgono ad un successo. Se nessuno sta opponendo resistenza, un successo basta per compiere l'azione, altrimenti anche i vostri opposenti avranno una riserva di dadi da tirare. Chi ottiene più successi vince (in caso di parità vincono comunque i giocatori, dopotutto loro sono gli eroi!)

Il concetto fondamentale da capire per giocare a Wushu è che tutto succede *esattamente come i giocatori lo descrivono e quando lo descrivono*. (Questo sistema è chiamato "**Principio della verità narrativa**"). Il risultato dei dadi dice semplicemente quanto queste azioni hanno effettivamente portato avanti la scena. In un certo senso i dadi vanno usati solo per capire quando un combattimento finisce (o un inseguimento, un discorso, ecc...).

## Tiro Superficiale

Di tanto in tanto vi servirà tirare i dadi senza puntare a risultati eclatanti.

In questi casi si fa un **Tiro Superficiale**: semplicemente prendete un numero di dadi pari al vostro Tratto più adatto alla situazione e comparate il tiro pi alto alla seguente tabella:

- 1 = Un fallimento così orribile da sfuggire ogni possibile comprensione.
- 2 = Un pessimo fallimento, quasi imbarazzante.
- 3 = Un normale fallimento.
- 4 = Un successo, ma con complicazioni negative.
- 5 = Un buon successo. Missione (quasi) compiuta.
- 6 = Un successo solido e professionale. Complimenti!

## Combattimento

Visto che è la parte principale di ogni gioco d'azione, il combattimento (giustamente) ha qualche dettaglio in più rispetto alle normali regole. Prima di tutto, dovrete preoccuparvi sia dell'offesa che della difesa, e questo significa dividere la vostra riserva di dadi. I **dadi Yang** sono usati per ferire le persone, buttarle fuori strada, prenderle a calci nel culo e via dicendo. I **dadi Yin** sono usati per difendervi da quanto descritto sopra (potrebbe essere una buona idea usare dadi di colori differenti). Ogni successo **Yin** nega un successo **Yang**... se anche un solo attacco riesce a passare siete finiti!

Non preoccupatevi, non è così brutto come sembra. Tutti i personaggi giocanti hanno 3 punti di **Chi** per proteggersi. Un punto chi può essere usato per negare un successo Yang *dopo* che i dadi sono stati tirati (personalmente uso delle chip da poker per tenerne il conto).



Un personaggio è rimosso dal combattimento quando subisce un colpo e non ha punti Chi a sufficienza per annullarlo.

Quando avete finito i punti Chi significa che il personaggio sta arrancando ai limiti dello sfinimento. Il GM può ridare ai giocatori i loro punti chi in maniera drammaticamente appropriate, generalmente tra una scena e l'altra.

Visto che Wushu incoraggia (nah, si aspetta!) i giocatori ad **eseguire più azioni con un singolo tiro di dadi**, potrà capitare che un giocatore cerchi di usare due tratti differenti in una volta. Durante il combattimento, l'ultima cosa che vorrete è rallentare il gioco per decidere quali dadi corrispondono ad un dato Tratto. Piuttosto decidete quale Tratto è il *più adatto alla descrizione* in generale e usate quella riserva di dadi per tutte le azioni.

Ad esempio prendiamo il caso di un giocatore che vuole usare telecinesi e kung fu contemporaneamente. Se il giocatore dice "Lo inchiodo con un Colpo Telecinetico™ che gli fa sfondare il muro e poi gli do un calcio in faccia, giusto per gradire...", il calcio è secondario all'uso della telecinesi, quindi il tiro verrà fatto basandosi sul tratto "Psichico". Se invece dice "Mi abbasso per schivare il suo calcio dopo di che gli sferro un colpo a mano aperta potenziandolo con la telecinesi per fargli sfondare il muro" l'azione relativa alla telecinesi è secondaria rispetto all'azione di combattimento, quindi si tirerà sul tratto "Kung-fu".

## Combattimento contro "Scagnozzi"

Ninja, zombie, gangster, sbirri... comunque li chiamate, gli scagnozzi sono nati per morire in massa! In pratica, gli scagnozzi sono poco più di pezzi di scenografia, e la loro unica ragione di vita è far sembrare più forti i personaggi giocanti.

Non hanno Tratti, non hanno Chi e non tirano mai i dadi... sono solo un'astrazione.

I giocatori hanno la totale libertà di descrivere le mosse che usano per eliminarli; anche se comunque l'ultima parola spetta sempre al GM (che può tenerne qualcuno come guardia per vie di fuga, rapitore di ostaggi ecc...).

Quando un gruppo di scagnozzi entra in scena, il GM assegna all'intero gruppo un **Livello di Sfida** (che può essere usato anche per bombe a tempo, edifici pericolanti, scalate pericolose ecc...). Il valore esatto del livello di sfida dipende dal numero di giocatori, il limite alla riserva di dadi e da quanto volete far durare la scena. Tenete conto del numero di successi su dadi Yang che i vostri giocatori possono ottenere in un turno e moltiplicatelo per il numero di turni che secondo voi compongono la scena. Dipende dai vostri gusti.

Come avrete immaginato, ogni successo su un dado Yang reduce il livello di sfida di 1.

Quando raggiunge lo zero, gli scagnozzi sono tutti morti o in fuga.

Di conseguenza non dovrete permettere ai giocatori di descrivere il modo in cui fanno fuori tutti gli scagnozzi prima che il livello di sfida raggiunga lo zero, e se questo comunque accade, dovrete far arrivare dei rinforzi!



Visto che gli scagnozzi non hanno dadi Yang da tirare, assumete che infliggano in automatico un colpo ogni turno.

I giocatori che non tirano almeno un successo con un dado Yin dovranno spendere un punto Chi o essere messi ko. (Per scagnozzi più pericolosi, potrete alzare i colpi automatici a 2 o 3 per turno).

## Combattimento contro Nemesi

Se credete che nulla possa fermare qualcuno che ha già spazzato via un'intera legione di ninja, vi sbagliate di grosso. Gli scagnozzi sono solo il riscaldamento.

Le Nemesi hanno il loro kung-fu, tirano i loro dadi ed hanno addirittura dei tratti! Cosa ancora più preoccupante, hanno i loro punti Chi (di solito tra 1 e 5 punti, ma sentitevi liberi di esagerare).

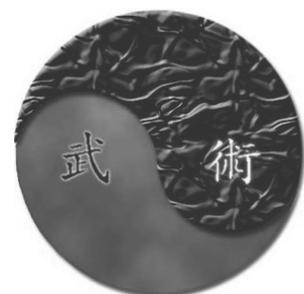
Come si addice a dei nemici di questo calibro, le Nemesi devono essere combattute in scontri **uno contro uno**. Se due o più giocatori si vogliono unire per combattere una nemesi, dovranno gestire lo scontro in uno dei seguenti modi:

1. Eseguono le loro azioni nel turno normalmente, completando sia la fase descrittiva che quella risolutiva prima di passare il turno agli altri giocatori.
- 2.
3. Se avete stabilito un limite alla riserva di dadi, i giocatori si dividono i dadi da tirare. Ad esempio, se la Nemesi ha 6 dadi, 2 giocatori avrebbero 3 dadi a testa, 3 giocatori ne avrebbero 2 e così via. La Nemesi dovrà dividere i suoi dadi Yang per tutti gli oppositori.
- 4.

L'altra cosa che distingue le Nemesi dagli scagnozzi è che le Nemesi possono difendersi (argh!). Ecco che torna in gioco l'azione incalzante di cui abbiamo già parlato. I giocatori ed il GM a turno danno 2 o 3 dettagli a testa, basta che siano sufficienti a descrivere un paio di attacchi e qualche contrattacco, fino a che entrambe le parti raggiungono il limite della riserva di dadi.

Se l'azione è veramente incalzante, sentitevi liberi di ignorare il limite alla riserva di dadi e tirate l'intero combattimento in una sola volta!

Le mosse letali (decapitazioni, colpi mirati, palette attraverso il cuore ecc...) dovrebbero essere ritardate fino a quando la vittima subisce il colpo finale e non ha punti Chi per assorbirlo. Se entrambe le parti finiscono i punti Chi e vanno in negativo nello stesso turno, perde chi arriva più in basso. Come al solito, in caso di pareggio vincono i giocatori. Al vincitore spetta il compito di dare il drammatico colpo finale alla vittima (o comunque deve scegliere come finirla). Non è richiesto nessun tiro di dado. Quest'azione è chiamata **Colpo di Grazia**. Se qualcuno prova a dare il colpo di grazia prima del dovuto, fermatelo con un veto!



## Nota per I Giocatori di Ruolo Veterani

Quelli di voi che hanno già giocato ad altri giochi di ruolo si saranno aspettati qualche regola in più. La loro assenza non è una svista. Se volete provare Wushu, tenete a mente le seguenti lezioni:

**Le Armi non fanno un danno specifico** – L'arma principale di un personaggio dovrebbe avere più a che fare con la sua personalità che con un effettivo vantaggio tattico. Ecco perché Wushu non ha regole per il danno delle armi; prendersi un calcio in pieno petto fa tanto male quanto ne fa una pugnolata. Questo dà la libertà ai giocatori di scegliere armi che possano dire qualcosa riguardo al loro personaggio, senza dare a nemici effettivamente meglio armati uno sgradevole vantaggio. In ogni caso, i giocatori possono ugualmente beneficiare delle loro armi usandole come fonte di ispirazione per i dettagli: sangue che gocciola dalla punta di una lancia, il flash di una pistola, il modo in cui un lazo fischia mentre lo fate roteare sopra la testa... avete capito.

**Nessun tiro per l'Iniziativa** – Giusto per essere espliciti, in Wushu non ci sono regole per l'iniziativa. Chi agisce prima di chi è irrilevante nella maggior parte dei casi (soprattutto nei combattimenti contro gli scagnozzi), e se qualcuno si vuole inserire basta che lo chieda! Se si tratta di una mossa spettacolare nessuno avrà nulla da dire.

**I dadi non controllano il gioco** – Wushu dà ai giocatori il completo controllo sull'azione... togliendolo ai dadi!

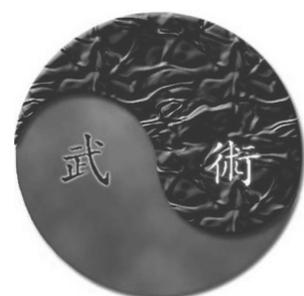
Probabilmente siete abituati a parafrasare le vostre azioni con la frase "provo a colpirlo", per poi vedere se i dadi vi saranno favorevoli o meno. Beh, smettetela di provare a colpirlo... e colpitelo! Non fatevi condizionare dai dadi: servono solo a movimentare un po' l'azione introducendo qualche elemento di rischio. L'obiettivo non è battere il GM, è divertirsi tutto insieme per qualche ora con un po' di improvvisata e creativa violenza!

## Creare i Personaggi

Tutto quello che serve ai personaggi in Wushu per essere pronti all'azione sono i Trattati. Un tratto può essere qualsiasi cosa, da una professione (Poliziotto, Hacker, cuoco) ad un semplice aggettivo (furbo, carismatico, dannatamente ricco). Non c'è bisogno di specificare che ogni personaggio dovrebbe avere un tratto di combattimento (Maestro Shaolin, Cecchino, Kata della pistola ecc.). Anche i poteri speciali (telecinesi, voodoo ecc) vanno indicati con i Trattati.

**Il valore base di ogni tratto è 2. Il GM assegna ai giocatori altri punti (da 5 a 8) per aumentare il valore di uno o più tratti fino ad un massimo di 5, il che dovrebbe essere sufficiente per 3 tratti, più o meno.**

Infine i personaggi hanno bisogno di una **debolezza**, ovvero un tratto con un valore pari a 1. Questo potrebbe essere un amore che li mette sempre nei guai, una debolezza particolare



(ad esempio i paletti nel cuore o la luce del sole!) o un tragico difetto (ubriacone, egoista, non rifiuta mai una sfida). Ogni volta che un personaggio prova ad agire contro una sua debolezza, tutti i dadi che danno un risultato superiore a 1 sono dei fallimenti. Ouch!

**Cose di cui non avrete bisogno** - I personaggi di Wushu hanno bisogno di parecchie cose: abilità, coraggio, prontezza ed alta tolleranza al dolore. Due cose di cui invece non hanno bisogno sono *l'equipaggiamento* e *gli avanzamenti*.

**Equipaggiamento** - In generale, assumete che i vostri personaggi abbiano tutto l'equipaggiamento personale di cui hanno bisogno per usare i loro tratti. Gli scassinatori avranno gli attrezzi da scasso, gli spadaccini le spade, e i ninja probabilmente li avranno entrambi. In fatti, creare gadget ed armi al volo è un modo eccezionale per guadagnare dadi!

**Avanzamenti** - I personaggi di Wushu cominciano cattivi e incazzati e rimangono sempre così. Dovreste lasciare ai vostri giocatori la libertà di scambiare i punti dei loro Tratti tra una sessione e l'altra, se questo li aiuta a sopravvivere alla maggior parte delle partite, ma i personaggi dovrebbero svilupparsi tramite la loro interazione con il mondo di gioco, non tramite l'accumulo di punti esperienza. (Dopotutto, nessuno migliora dopo ogni sfida... per diventare esperti in qualcosa ci vogliono ore ed ore di pratica... ed in una giornata non ce ne sono abbastanza per diventare esperti in tutto!)

## Additional Credits

Creatore:

*Daniel Bayn*

Traduttore:

*Staff Traduttori GdrItalia*

Supervisore:

*Cris*

Impaginazione e grafica:

*De4thkiss*

Sito Ufficiale:

[www.bayn.org](http://www.bayn.org)

Sito di Riferimento italiano:

[www.gdritalia.it](http://www.gdritalia.it)



# 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, 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.

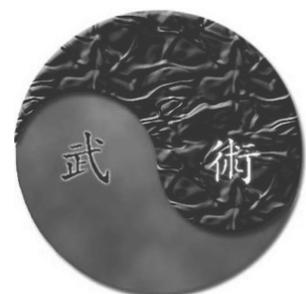
## 7. Termination

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.

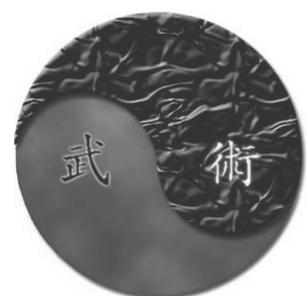
d. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

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/>.





# WUSHU: L'ANTICA ARTE DEL GIOCO DI RUOLO

Nome: \_\_\_\_\_

Giocatore: \_\_\_\_\_

Tratti:

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

Debolezza: \_\_\_\_\_ (1)

Ritratto del Personaggio

Note: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Giocatore: \_\_\_\_\_

Tratti:

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

\_\_\_\_\_ ( )

Debolezza: \_\_\_\_\_ (1)

Ritratto del Personaggio

Note: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Wushu © 2003 Daniel Bayn

[www.bayn.org](http://www.bayn.org)

