

WUSHU OPEN

Ecrit par Dan Bayn

Traduction des Règles : Denis 'Uz' Coste

Adaptation de la Licence : Pierre 'RiP' Pradal

INTRODUCTION

J'ai écrit cette version du jeu de rôle Wushu pour deux raisons :

1) En tant qu'avant-première gratuite, elle a pour but d'offrir l'essentiel des règles au plus grand nombre de joueurs possible.

2) En tant que licence libre, elle permet aux créateurs de jeux entreprenants d'écrire et de publier leurs propres décors de campagnes, scénarii et suppléments. Wushu Open est là pour propager le virus !

Vous trouverez le texte complet de la licence à la fin de ce texte. En résumé, elle vous donne la permission de copier, modifier et distribuer les règles de base de Wushu, ou de créer votre propre jeu basé sur Wushu, même pour une publication commerciale, sans rien me devoir. Tout ce que je demande, c'est que mon nom soit cité au générique. (Voir la licence pour les détails.)

Cependant, j'insiste sur le fait que la licence ne couvre pas les informations apparaissant *uniquement* dans mes autres publications Wushu (Wire-Fu, Pulp-Fu, les guides Wushu et les règles de Wushu). Seul compte ce qui est contenu dans le présent fichier. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à me contacter par email : dan@bayn.org.

MECANISMES DE JEU

Les films d'action et le réalisme n'ont jamais fait bon ménage. Heureusement pour nous, ce conflit est facilement résolu par une série de violents coups de pied au visage du réalisme ! Les bonds impossibles, les acrobaties délirantes et la victoire contre des adversaires en supériorité écrasante sont les bases du genre ... et les éléments essentiels d'un jeu de rôles d'action.

Malheureusement, les jeux de rôles traditionnels se sont depuis longtemps alliés au réalisme. Ils pénalisent les joueurs qui voudraient, par exemple, frapper sept figurants d'un seul coup de pied circulaire en ajoutant des modificateurs négatifs à leurs jets de dés, ce qui diminue leurs chances de succès. De manière inévitable, les joueurs malins se limiteront à des actions simples et ennuyeuses et à une approche tactique du combat. Wushu brise cette alliance insidieuse avec des mécanismes de jeu qui récompensent les joueurs pour les descriptions vivantes et les manœuvres irréalistes en les rendant *plus* facile à réussir à chaque fois.

Les jeux de rôles traditionnels se démarquent également des films d'action en segmentant le temps en rounds de quelques secondes. Dans un film, vous verrez les personnages échanger des nombres d'attaques, de défenses et de contre-attaques avant que la caméra ne change de champ. Dans les jeux de rôles, les joueurs sont habituellement limités à une action par round, et ils ont à peine assez de temps pour un coup de poing, une attaque ou un coup de feu avant le tour du joueur suivant. Tout ceci enlève le rythme trépidant qui est essentiel à une bonne scène de combat pour qu'elle nous touche directement aux tripes.

Dans Wushu, les joueurs sont encouragés à faire autant d'attaques, bonds, plonges, parades et ripostes qu'ils le souhaitent avant de jeter le moindre dé. Chaque « round » est partagé en deux parties que tout le monde exécute en même temps. D'abord, le groupe **Décrit** la scène ; ce qui est la partie la plus importante car la narration détermine *ce qui se passe vraiment* dans l'univers du jeu. Ensuite, on **Résout** les jets de dés pour voir *l'impact* de ces actions sur la situation.

DESCRIPTION

La magie de Wushu fonctionne par le biais d'une réserve de dés (D6) qui augmente quand vous donnez une description élaborée de vos actions. Chaque **Embellissement** que vous apportez à vos descriptions vous donne un dé qui est ajouté à la réserve. Il peut s'agir de cascades supplémentaires, de dialogues cinglants, de détails cinématographiques, ou de tout ce qui pourrait avoir sa place dans un film d'action. Vous aurez toujours au moins 1 dé, juste pour avoir fait *quelque chose*.

Par exemple, quelqu'un qui dit "J'esquive de côté" reçoit 1 dé. Quelqu'un qui dit « J'esquive sur le côté / et j'attrape la lame de son épée avec mes baguettes / avant de lui mettre mon poing en pleine poire » reçoit 3 dés. Quelqu'un qui dit « J'attrape la lame de son épée avec mes baguettes / quand son tranchant n'est qu'à quelques centimètres de mon visage, / puis je la retourne d'un geste précis, / la plante dans les tripes de l'importun / et murmure 'Vous ne voyez pas que j'essaye de manger, ici ?' » reçoit 5 dés. Ainsi, tout ce qui contribue à l'atmosphère et au dynamisme de votre jeu devient une tactique efficace.

Bien sûr, tous les Embellissements ne sont pas appropriés à tous les jeux. C'est pour cela que le MJ et les joueurs ont un droit de **Veto** sur tout Embellissement inapproprié. Pour que le tout fonctionne, il est important de se mettre d'accord sur le ton et le style que vous voulez pour votre jeu avant de commencer à jouer. Je fais habituellement référence à quelques films dont je me suis inspiré en vérifiant que tous mes joueurs en ont vu au moins un ou deux.

Afin de contrôler le rythme et le style du jeu, les MJ peuvent appliquer une **limite au nombre de dés** qu'un joueur peut lancer en une seule fois. 3 ou 4 dés par tour donnent d'habitude des combats plus rapides et plus brutaux, c'est une bonne limite pour les scènes secondaires ou les scènes de début de partie. Quand la tension dramatique augmente, vous pourrez monter à 6-8 dés par tour. C'est particulièrement vrai lors des combats contre les ennemis les plus coriaces ; vous aurez ainsi

une limite suffisamment élevée pour attaquer et contre-attaquer plusieurs fois avant de vous arrêter pour jeter les dés. Cependant, cela ne veut pas dire que vous *devez* prendre le maximum de dés à chaque fois. Rajouter une ou deux cascades supplémentaires à la fin peut parfois faire retomber le soufflé d'une bonne description !

RESOLUTION

Les personnages de Wushu sont définis par leurs Traits, notés de 1 à 5. Quand il est temps de jeter les dés, choisissez le Trait en rapport avec l'action que vous avez décrite. Si vous n'avez aucun Trait pertinent, la valeur par défaut est de 2. Les dés supérieurs à votre score de Trait sont des échecs, ceux inférieurs ou égaux à votre score sont des succès. Si personne ne vous résiste, vous n'avez besoin que d'un succès. Si quelqu'un vous résiste, il aura ses propres dés à jeter. Celui qui aura le plus de succès l'emportera.

Pour bien jouer à Wushu, il faut comprendre que les choses arrivent *exactement comme les joueurs le décrivent, quand ils le décrivent*. C'est ce que l'on appelle parfois le **Principe de la Vérité Narrative**. Les jets de dés vous indiquent à quel point ces actions ont fait progresser la scène. D'une certaine manière, les dés ne sont là que pour savoir quand arrêter le combat, la poursuite, la négociation ou n'importe quelle autre action.

RESOLUTION ECLAIR

Parfois, vous aurez besoin de jeter les dés sans entrer dans une description détaillée. C'est à ce moment qu'entre en jeu la **Résolution Eclair**. Prenez un nombre de dés égal à votre Trait et comparez le plus haut résultat à ce tableau :

- 1 = Un échec cinglant, à défier la compréhension.
- 2 = Un gros échec qui vous plongera dans l'embarras.
- 3 = Un échec normal.
- 4 = Un succès, mais avec quelques complications.
- 5 = Un bon succès. Mission (à peu près) accomplie.
- 6 = Un succès solide. Du bon travail de pro.

COMBAT

Parce qu'ils sont, à juste titre, au centre de tout jeu d'action, les combats ont droit à quelques règles supplémentaires. Tout d'abord, il vous faudra vous préoccuper de l'attaque et de la défense. Ce qui veut dire diviser votre réserve de dés. Les **dés Yang** sont utilisés pour blesser vos adversaires, les éjecter de la route, leur botter l'arrière-train etc. Les **dés Yin** sont utilisés pour vous défendre des actions précitées. Il serait judicieux d'avoir deux couleurs de dés sur la table. Chaque succès d'un dé Yin annule un succès de dé Yang. Si une attaque passe au travers, vous êtes foutu !

Ne vous inquiétez pas, les choses ne sont pas si terribles qu'elles en ont l'air. Les Personnages Joueurs ont tous 3 points de **Chi** pour se protéger. Chaque point peut être dépensé pour annuler un succès Yang *après* le résultat des dés. J'utilise des jetons de poker pour tenir les comptes. Un personnage est retiré d'un combat quand il prend un coup et qu'il n'a plus de Chi pour le contrer. Quand vous êtes à zéro de Chi, cela signifie juste que vous êtes à deux doigts de l'épuisement total. Les MJ devraient rendre leur Chi aux joueurs lors de moments dramatiquement appropriés, le plus souvent entre deux scènes.

Comme Wushu encourage et même incite les joueurs à effectuer des actions multiples avec un seul jet de dé, vous aurez un jour ou l'autre quelqu'un qui voudra utiliser deux Traits différents à la fois. Pendant un combat, la dernière chose souhaitable est d'arrêter le jeu pour se demander quel dé sera joué sous quel Trait. A la place, décidez quel est le Trait *le plus* significatif par rapport à la description et utilisez sa valeur pour tous les dés.

Prenons, par exemple, un personnage qui aime utiliser la télékinésie avec son kung-fu. S'il dit « Je le cloue par une Attaque Télékinétique TM, qui l'envoie valser contre un mur, puis je lui mets un grand coup de pied dans la face pour lui apprendre », le coup de pied serait inclus dans l'action de télékinésie et le jet de dé se fera sous le Trait « psioniques ». D'un autre côté, s'il dit « Je me baisse pour éviter son coup de pied, puis lui envoi un coup de la paume de la main qui, avec mon pouvoir télékinétique, l'envoie s'écraser contre un mur », l'utilisation de télékinésie sera incluse dans l'action de combat et le jet de dé se fera sous le Trait « Kung-Fu ».

CONTRE LES FIGURANTS

Ninjas, zombies, racailles, flics... quel que soit leur nom, les figurants ne naissent que pour mourir par paquets de dix ! De fait, les figurants sont à peine plus que des faire-valoir permettant aux personnages-joueurs de briller. Ils n'ont pas de Traits, ils n'ont pas de Chi, et ils ne jettent jamais les dés. Ils ne sont qu'une abstraction. Les joueurs sont libres d'en placer autant qu'ils le veulent et où ils le veulent afin de décrire toutes les extraordinaires cascades et le déluge de plomb qu'ils souhaitent. Bien sûr, les MJ peuvent en garder quelques-uns pour bloquer les issues, prendre des otages, etc.

Quand les ninjas commencent à sortir du bois en bondissant, assignez-leur globalement un **Niveau de Menace**. Vous pouvez aussi en assigner un à des dangers non humains tels que bombes à retardements, immeubles en train de s'effondrer, escalades risquées etc. La valeur exacte dépendra de votre nombre de joueurs, de votre limite de dés et de la durée que vous désirez pour la scène. Estimez combien de succès Yang vos joueurs vont faire par round et multipliez par le nombre de rounds souhaité. Assaisonnez à votre goût.

Comme vous l'aurez sans doute deviné, chaque succès Yang de vos joueurs réduira le Niveau de Menace de 1. Quand ce niveau atteint zéro, les figurants seront tous soit morts, soit en train de fuir en proie à une terreur indicible. Incidemment, vous ne devez pas laisser vos joueurs décrire la défaite de tout le groupe adverse avant que le Niveau de Menace ne s'approche

de zéro. Si une telle chose arrive et qu'il vous reste des points de Menace après le jet de dé, vous devrez amener des renforts ou laisser des figurants déjà mis à terre se relever pour un nouveau round.

Comme les figurants ne jettent pas de dés, ils n'auront aucun dé de Yang à jeter aux héros. A la place, supposez que la meute fait passer au moins un coup bien placé par round. Un personnage qui n'obtient pas au moins 1 succès de Yin devra dépenser un point de Chi ou être mis hors de combat. Pour des figurants plus dangereux, vous pouvez monter le score requis à 2-3 succès Yin par round.

Les combats contre les figurants sont les meilleures occasions d'en rajouter sur les descriptions, car les figurants n'ont pas l'occasion de se défendre. Cependant, vos joueurs ne sont pas obligés d'aller chercher le maximum de dés à chaque fois. A la place, ils peuvent prendre le nombre de dés auquel ils pensent que leur description donne droit, et commencer la baston ! Si vous pensez que quelqu'un prend trop de dés, dites-lui simplement d'en rendre quelques-uns. Si vous êtes obligés, invoquez la règle du Veto. Ces MJ, quels peaux de vaches !.

CONTRE LES NEMESIS

Si vous pensez que rien ne peut mettre en danger quelqu'un qui vient de mettre la pâtée à une myriade de ninjas, vous avez tout faux. Les figurants ne sont qu'un échauffement. Les Némésis ont leur propre kung-fu, ils jettent des dés et ils ont même des Traits ! Et le pire de tout, ils ont leur propre Chi : habituellement de 1 à 5 points, mais vous pouvez vous lâcher.

Comme le méritent d'aussi valeureux adversaires, les Némésis doivent être combattus **mano a mano**. Si deux joueurs ou plus tiennent absolument à se mettre ensemble contre un Némésis, ils devront adopter une de ces deux solutions. Tout d'abord, ils peuvent chacun leur tour échanger des coups avec le Némésis, et effectuer les phases de Description et de Résolution avant de laisser la place à leurs alliés. Si vous avez fixé une limite de dés, la seconde option est de laisser les joueurs se partager le nombre maximum de dés. Si le Némésis peut lancer 6 dés, deux joueurs auraient 3 dés chacun, ou trois joueurs 2 dés chacun. Le Némésis répartira alors ses succès Yang entre ses adversaires.

L'autre chose qui élève les Némésis au-delà des figurants, c'est qu'ils peuvent se défendre. Gloups ! C'est là que vous obtiendrez le rythme trépidant dont nous avons parlé précédemment. Le joueur et le MJ devraient chacun leur tour fournir 2 ou 3 Embellissements, juste le temps pour un déplacement défensif et une contre-attaque. Quand les deux côtés ont atteint la limite maximale de dés, on lance pour la résolution. Si le kung-fu s'emballe, n'hésitez pas à abandonner la limite de dés pour jeter la valeur de tout un combat d'un seul coup !

Les coups mortels -décapitations, tirs mortels, pieux dans le cœur- devraient être gardés lorsque votre victime a encaissé le dernier coup, celui pour lequel elle n'aura plus de Chi à dépenser. Si les deux combattants arrivent à un Chi négatif lors du même tour, le perdant sera celui qui sera le plus amoché. Les égalités sont remportées par les personnages-joueurs, parce que ce sont eux les héros et tout ça. Le vainqueur a le droit d'infliger le coup mortel de son choix à la victime sans défense ou toute autre résolution de la scène. Pas besoin de dés. Cela s'appelle le **Coup de Grâce**, et si quiconque essaye d'en donner un avant le moment approprié, envoyez lui un veto à la figure !

QUELQUES NOTES POUR LES VIEUX ROLISTES

Ceux d'entre vous qui ont joué à d'autres jeux de rôles s'attendaient sans doute à un peu plus de règles. Leur absence n'est pas une omission. Si vous voulez faire le grand bond dans le Wushu, prenez ces leçons à cœur...

Pas de dégâts d'armes - L'arme de choix d'un personnage devrait plus être une question de personnalité plus que d'avantage tactique. C'est pour cela que Wushu n'a pas de règles pour les dégâts des armes; recevoir un bon coup de pied fait aussi mal que de se faire transpercer un poumon. Cela permet à chaque joueur de choisir une arme qui en dit long sur son personnage, sans donner à des adversaires mieux armés un avantage injuste. Cependant, les joueurs peuvent toujours utiliser les armes comme source d'inspiration pour leurs Embellissements : les gouttes de sang tombant de la pointe d'un épéu, le flash agressif qui sort de la gueule du canon d'un Desert Eagle, ou le sifflement de la chaîne de votre Kusari-gama lorsque vous le faites tourner au dessus de votre tête... Vous voyez le genre d'idées.

Pas d'initiative - Pour être clair, il n'y a pas de règles pour l'initiative dans Wushu. Savoir qui agit avant l'autre n'a pas d'importance la plupart du temps -voir jamais pour les combats contre des figurants- et à l'occasion, si quelqu'un veut intervenir, il n'a qu'à demander ! Si c'est pour une cascade spectaculaire, personne ne s'en offusquera.

Ce ne sont pas les dés qui décident - Wushu donne aux joueurs un contrôle total de leurs actions ... en enlevant ce contrôle aux dés. Vous avez probablement l'habitude de formuler vos actions en termes de « J'essaye de le frapper » pour ensuite attendre que les dés vous disent si vous avez réussi. Et bien, arrêtez d'essayer, et frappez-le ! Ne vous fiez pas aux dés ; ils ne sont là que pour donner le rythme et introduire un élément de risque. Ce sont vos *Descriptions* qui comptent !

CREATION DES PERSONNAGES

Pour pouvoir se lancer dans la mêlée, un personnage de Wushu n'a besoin que de quelques Traits. Il peut s'agir de n'importe quoi, d'une profession (Flic, Hacker, Cuisinier) à un simple adjectif (Malin, Charismatique, Riche comme Crésus). Il va sans dire que chaque personnage de Wushu se doit d'avoir un Trait de combat (Maître Shaolin, Tueur à gages, Combat à mains nues, Flingues etc.). Si vous avez un pouvoir spécial (Télékinésie, Vaudou, Mort-vivant), il lui faudra son propre Trait.

Chaque Trait démarre avec un score par défaut de 2; votre MJ vous donner de 5 à 8 points à dépenser pour les augmenter, jusqu'à un maximum de 5. Ca devrait être assez pour à peu près 3 Traits.

Enfin, votre personnage a besoin d'une **Faiblesse**, qui a une valeur de Trait de 1. Il peut s'agir d'un être cher qui vous met toujours dans les pires situations, d'une vulnérabilité particulière : par exemple, aux pieux en bois et à la lumière du soleil ;

ou un défaut tragique : Alcoolique, Egoïste, Ne peut refuser un défi. A chaque fois que votre personnage essaye d'agir contre sa Faiblesse, tous les lancers de dés supérieurs à 1 sont des échecs. Ouille !

CE DONT VOUS N'AVEZ PAS BESOIN

Les personnages de Wushu ont besoin de beaucoup de choses : du talent, du courage, un esprit vif, une forte résistance à la douleur. Les deux choses dont ils n'ont *absolument pas* besoin sont l'Équipement et la Progression du personnage.

L'Équipement- En général, vous pouvez supposer que les personnages-joueurs ont sur eux tout le matériel nécessaires pour utiliser leurs Traits. Les cambrioleurs ont de quoi crocheter les serrures, les escrimeurs ont des épées, les ninjas ont probablement les deux. De fait, sortir de nulle part des armes et des gadgets est une bonne manière de gagner des dés !

Progression du Personnage - Les personnages de Wushu commencent comme des durs à cuire et le restent. Vous pouvez laisser les joueurs changer la répartition de leurs Traits entre deux parties, si ça les aide à mieux coller au jeu, mais les personnages devraient se développer par leurs interactions avec l'univers du jeu et non par l'accumulation de points d'expérience. Après tout, personne ne s'améliore tout le temps dans tous les domaines comme cela. L'expertise demande de l'entraînement, et il n'y a pas suffisamment d'heures dans la journée pour être expert en tout !

LICENCE WUSHU OPEN

(Basée sur la Licence Creative Commons, Paternité - 2.0)

Creative Commons n'est pas un cabinet d'avocats et ne fournit pas de services de conseil juridique. La distribution de la présente version de ce contrat ne crée aucune relation juridique entre les parties au contrat présenté ci-après et Creative Commons. Creative Commons fournit cette offre de contrat-type en l'état, à seule fin d'information. Creative Commons ne saurait être tenu responsable des éventuels préjudices résultant du contenu ou de l'utilisation de ce contrat.

CONTRAT

L'Oeuvre (telle que définie ci-dessous) est mise à disposition selon les termes du présent contrat appelé Contrat Public Creative Commons (dénommé ici « CPCC » ou « Contrat »). L'Oeuvre est protégée par le droit de la propriété littéraire et artistique (droit d'auteur, droits voisins, droits des producteurs de bases de données) ou toute autre loi applicable. Toute utilisation de l'Oeuvre autrement qu'explicitement autorisée selon ce Contrat ou le droit applicable est interdite.

L'exercice sur l'Oeuvre de tout droit proposé par le présent contrat vaut acceptation de celui-ci. Selon les termes et les obligations du présent contrat, la partie Offrante propose à la partie Acceptante l'exercice de certains droits présentés ci-après, et l'Acceptant en approuve les termes et conditions d'utilisation.

1. DEFINITIONS

« **Oeuvre** » : oeuvre de l'esprit protégeable par le droit de la propriété littéraire et artistique ou toute loi applicable et qui est mise à disposition selon les termes du présent Contrat.

« **Oeuvre dite Collective** » : une oeuvre dans laquelle l'oeuvre, dans sa forme intégrale et non modifiée, est assemblée en un ensemble collectif avec d'autres contributions qui constituent en elles-mêmes des oeuvres séparées et indépendantes. Constituent notamment des Oeuvres dites Collectives les publications périodiques, les anthologies ou les encyclopédies. Aux termes de la présente autorisation, une oeuvre qui constitue une Oeuvre dite Collective ne sera pas considérée comme une Oeuvre dite Dérivée (telle que définie ci-après).

« **Oeuvre dite Dérivée** » : une oeuvre créée soit à partir de l'Oeuvre seule, soit à partir de l'Oeuvre et d'autres oeuvres préexistantes. Constituent notamment des Oeuvres dites Dérivées les traductions, les arrangements musicaux, les adaptations théâtrales, littéraires ou cinématographiques, les enregistrements sonores, les reproductions par un art ou un procédé quelconque, les résumés, ou toute autre forme sous laquelle l'Oeuvre puisse être remaniée, modifiée, transformée ou adaptée, à l'exception d'une oeuvre qui constitue une Oeuvre dite Collective. Une Oeuvre dite Collective ne sera pas considérée comme une Oeuvre dite Dérivée aux termes du présent Contrat. Dans le cas où l'Oeuvre serait une composition musicale ou un enregistrement sonore, la synchronisation de l'oeuvre avec une image animée sera considérée comme une Oeuvre dite Dérivée pour les propos de ce Contrat.

« **Auteur original** » : la ou les personnes physiques qui ont créé l'Oeuvre.

« **Offrant** » : la ou les personne(s) physique(s) ou morale(s) qui proposent la mise à disposition de l'Oeuvre selon les termes du présent Contrat.

« **Acceptant** » : la personne physique ou morale qui accepte le présent contrat et exerce des droits sans en avoir violé les termes au préalable ou qui a reçu l'autorisation expresse de l'Offrant d'exercer des droits dans le cadre du présent contrat malgré une précédente violation de ce contrat.

2. EXCEPTIONS AUX DROITS EXCLUSIFS.

Aucune disposition de ce contrat n'a pour intention de réduire, limiter ou restreindre les prérogatives issues des exceptions aux droits, de l'épuisement des droits ou d'autres limitations aux droits exclusifs des ayants droit selon le droit de la propriété littéraire et artistique ou les autres lois applicables.

3. AUTORISATION.

Soumis aux termes et conditions définis dans cette autorisation, et ceci pendant toute la durée de protection de l'Oeuvre par le droit de la propriété littéraire et artistique ou le droit applicable, l'Offrant accorde à l'Acceptant l'autorisation mondiale d'exercer à titre gratuit et non exclusif les droits suivants :

- a- reproduire l'Oeuvre, incorporer l'Oeuvre dans une ou plusieurs Oeuvres dites Collectives et reproduire l'Oeuvre telle qu'incorporée dans lesdites Oeuvres dites Collectives;
- b- créer et reproduire des Oeuvres dites Dérivées;
- c- distribuer des exemplaires de l'Oeuvre incorporée dans des Oeuvres Collectives;
- d- distribuer des exemplaires des Oeuvres dites Dérivées;

Les droits mentionnés ci-dessus peuvent être exercés sur tous les supports, médias, procédés techniques et formats. Les droits ci-dessus incluent le droit d'effectuer les modifications nécessaires techniquement à l'exercice des droits dans d'autres formats et procédés techniques. L'exercice de tous les droits qui ne sont pas expressément autorisés par l'Offrant ou dont il n'aurait pas la gestion demeure réservé.

4. RESTRICTIONS.

L'autorisation accordée par l'article 3 est expressément assujettie et limitée par le respect des restrictions suivantes :

a- L'Acceptant peut reproduire, distribuer, représenter ou communiquer au public l'Oeuvre y compris par voie numérique uniquement selon les termes de ce Contrat. L'Acceptant doit inclure une copie du présent Contrat à toute reproduction ou enregistrement de l'Oeuvre que l'Acceptant distribue, représente ou communique au public y compris par voie numérique. L'Acceptant ne peut pas offrir ou imposer de conditions d'utilisation de l'Oeuvre qui altèrent ou restreignent les termes du présent Contrat ou l'exercice des droits qui y sont accordés au bénéficiaire. L'Acceptant ne peut pas céder de droits sur l'Oeuvre. L'Acceptant doit conserver intactes toutes les informations qui renvoient à ce Contrat et à l'exonération de responsabilité. L'Acceptant ne peut pas reproduire, distribuer, représenter ou communiquer au public l'Oeuvre, y compris par voie numérique, en utilisant une mesure technique de contrôle d'accès ou de contrôle d'utilisation qui serait contradictoire avec les termes de cet Accord contractuel. Les mentions ci-dessus s'appliquent à l'Oeuvre telle qu'incorporée dans une Oeuvre dite Collective, mais, en dehors de l'Oeuvre en elle-même, ne soumettent pas l'Oeuvre dite Collective, aux termes du présent Contrat. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Collective, à la demande de tout Offrant, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Collective toute référence au dit Offrant, comme demandé. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Collective, à la demande de tout Auteur, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Collective toute référence au dit Auteur, comme demandé. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Dérivée, à la demande de tout Offrant, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Dérivée toute référence au dit Offrant, comme demandé. Si l'Acceptant crée une Oeuvre dite Dérivée, à la demande de tout Auteur, il devra, dans la mesure du possible, retirer de l'Oeuvre dite Dérivée toute référence au dit Auteur, comme demandé.

b- Si l'Acceptant reproduit, distribue l'Oeuvre ou toute Oeuvre dite Dérivée ou toute Oeuvre dite Collective, il doit conserver intactes toutes les informations sur le régime des droits et en attribuer la paternité à l'Auteur Original, de manière raisonnable au regard du médium ou du moyen utilisé. Il doit communiquer le nom de l'Auteur Original (Dan Bayn) ou son éventuel pseudonyme s'il est indiqué ; le titre de l'Oeuvre Originale (Wushu) s'il est indiqué. Dans le cas d'une Oeuvre dite Dérivée, il doit indiquer les éléments identifiant l'utilisation l'Oeuvre dans l'Oeuvre dite Dérivée par exemple « Traduction française de l'Oeuvre par l'Auteur Original » ou « Scénario basé sur l'Oeuvre par l'Auteur Original ». Ces obligations d'attribution de paternité doivent être exécutées de manière raisonnable. Cependant, dans le cas d'une Oeuvre dite Dérivée ou d'une Oeuvre dite Collective, ces informations doivent, au minimum, apparaître à la place et de manière aussi visible que celles à laquelle apparaissent les informations de même nature.

5. GARANTIE ET EXONERATION DE RESPONSABILITE

En mettant l'Oeuvre à la disposition du public selon les termes de ce Contrat, l'Offrant déclare de bonne foi qu'à sa connaissance et dans les limites d'une enquête raisonnable :

L'Offrant a obtenu tous les droits sur l'Oeuvre nécessaires pour pouvoir autoriser l'exercice des droits accordés par le présent Contrat, et permettre la jouissance paisible et l'exercice licite de ces droits, ceci sans que l'Acceptant n'ait aucune obligation de verser de rémunération ou tout autre paiement ou droits.

L'Oeuvre n'est constitutive ni d'une violation des droits de tiers, notamment du droit de la propriété littéraire et artistique, du droit des marques, du droit de l'information, du droit civil ou de tout autre droit, ni de diffamation, de violation de la vie privée ou de tout autre préjudice délictuel à l'égard de toute tierce partie.

A l'exception des situations expressément mentionnées dans le présent Contrat ou dans un autre accord écrit, ou exigées par la loi applicable, l'Oeuvre est mise à disposition en l'état sans garantie d'aucune sorte, qu'elle soit expresse ou tacite, y compris à l'égard du contenu ou de l'exactitude de l'Oeuvre.

6. LIMITATION DE RESPONSABILITE.

A l'exception des garanties d'ordre public imposées par la loi applicable et des réparations imposées par le régime de la responsabilité vis-à-vis d'un tiers en raison de la violation des garanties prévues par l'article 5 du présent contrat, l'Offrant ne sera en aucun cas tenu responsable vis-à-vis de l'Acceptant, sur la base d'aucune théorie légale ni en raison d'aucun préjudice direct, indirect, matériel ou moral, résultant de l'exécution du présent Contrat ou de l'utilisation de l'Oeuvre, y compris dans l'hypothèse où l'Offrant avait connaissance de la possible existence d'un tel préjudice.

7. RESILIATION

Tout manquement aux termes du contrat par l'Acceptant entraîne la résiliation automatique du Contrat et la fin des droits qui en découlent. Cependant, le contrat conserve ses effets envers les personnes physiques ou morales qui ont reçu de la part de l'Acceptant, en exécution du présent contrat, la mise à disposition d'Oeuvres dites Dérivées, ou d'Oeuvres dites Collectives, ceci tant qu'elles respectent pleinement leurs obligations. Les sections 1, 2, 5, 6, 7 et 8 du contrat continuent à s'appliquer après la résiliation de celui-ci.

Dans les limites indiquées ci-dessus, le présent Contrat s'applique pendant toute la durée de protection de l'Oeuvre selon le droit applicable. Néanmoins, l'Offrant se réserve à tout moment le droit d'exploiter l'Oeuvre sous des conditions contractuelles différentes, ou d'en cesser la diffusion; cependant, le recours à cette option ne doit pas conduire à retirer les effets du présent Contrat (ou de tout contrat qui a été ou doit être accordé selon les termes de ce Contrat), et ce Contrat continuera à s'appliquer dans tous ses effets jusqu'à ce que sa résiliation intervienne dans les conditions décrites ci-dessus.

8. DIVERS

a- A chaque reproduction de l'Oeuvre ou d'une Oeuvre dite Collective par l'Acceptant, l'Offrant propose au bénéficiaire une offre de mise à disposition de l'Oeuvre dans des termes et conditions identiques à ceux accordés à la partie Acceptante dans le présent Contrat.

b- A chaque reproduction d'une Oeuvre dite Dérivée par l'Acceptant, l'Offrant propose au bénéficiaire une offre de mise à disposition du bénéficiaire de l'Oeuvre originale dans des termes et conditions identiques à ceux accordés à la partie Acceptante dans le présent Contrat.

c- La nullité ou l'inapplicabilité d'une quelconque disposition de ce Contrat au regard de la loi applicable n'affecte pas celle des autres dispositions qui resteront pleinement valides et applicables. Sans action additionnelle par les parties à cet accord, lesdites dispositions devront être interprétées dans la mesure minimum nécessaire à leur validité et leur applicabilité.

d- Aucune limite, renonciation ou modification des termes ou dispositions du présent Contrat ne pourra être acceptée sans le consentement écrit et signé de la partie compétente.

e- Ce Contrat constitue le seul accord entre les parties à propos de l'Oeuvre mise ici à disposition. Il n'existe aucun élément annexe, accord supplémentaire ou mandat portant sur cette Oeuvre en dehors des éléments mentionnés ici. L'Offrant ne sera tenu par aucune disposition supplémentaire qui pourrait apparaître dans une quelconque communication en provenance de l'Acceptant. Ce Contrat ne peut être modifié sans l'accord mutuel écrit de l'Offrant et de l'Acceptant.

Le droit applicable est le droit français.

Creative Commons n'est pas partie à ce Contrat et n'offre aucune forme de garantie relative à l'Oeuvre. Creative Commons décline toute responsabilité à l'égard de l'Acceptant ou de toute autre partie, quel que soit le fondement légal de cette responsabilité et quel que soit le préjudice subi, direct, indirect, matériel ou moral, qui surviendrait en rapport avec le présent Contrat. Cependant, si Creative Commons s'est expressément identifié comme Offrant pour mettre une Oeuvre à disposition selon les termes de ce Contrat, Creative Commons jouira de tous les droits et obligations d'un Offrant.

A l'exception des fins limitées à informer le public que l'Oeuvre est mise à disposition sous CPCC, aucune des parties n'utilisera la marque « Creative Commons » ou toute autre indication ou logo afférent sans le consentement préalable écrit de Creative Commons. Toute utilisation autorisée devra être effectuée en conformité avec les lignes directrices de Creative Commons à jour au moment de l'utilisation, telles qu'elles sont disponibles sur son site Internet ou sur simple demande.

Creative Commons peut être contacté à : <http://creativecommons.org/> .