

Wushu Open / BR: A Antiga Arte do RPG de Ação!

Tradução de: *Wushu Open: The Ancient Art of Action Role-Playing!!*
Criado por Dan Bayn. - Traduzido por Gustavo "Guggawitze" Martinez.

Introdução

Esta versão do Wushu RPG foi escrita por dois motivos. 1) Como um "preview" gratuito, foi planejado para levar as regras gerais do Wushu para as mãos de quantos jogadores fosse possível. 2) Como uma Licença Aberta, permitindo jogadores e designers de jogos publicarem suas próprias ambientações, aventuras e suplementos de Wushu. Wushu Open está aí para ser divulgado!

Você vai encontrar o texto completo da licença no fim deste documento (no original em inglês). Sendo breve, isso garante a você a permissão para copiar, modificar e distribuir as regras do Wushu Open, ou criar seus jogos para Wushu, mesmo com objetivo comercial, sem pagar nada ao autor. Basta colocar o nome do autor em algum lugar. (Veja a licença para maiores detalhes.)

Entretanto, é bom ressaltar que esta licença não cobre materiais que apareçam *apenas* em outros livros do Wushu RPG (Wire-Fu, Pulp-Fu, os "Wushu Guides", e o Wushu original, mais detalhes sobre o jogo em www.bayn.org/wushu). O único material que conta é o que estiver neste documento (e em seu original em inglês). Quaisquer dúvidas, fique à vontade para escrever para o autor (dan@bayn.org), em inglês.

Regras Básicas

Filmes de ação sempre tiveram problemas para lidar com o realismo. Felizmente para nós, esse problema é facilmente resolvido com uma série de chutes, e socos, na cara do realismo! Saltos impossíveis, acrobacias insanas e a vitória final quando tudo parece perdido são as bases desse gênero... e o principal elemento para os RPGs de ação.

Tristemente, RPGs tradicionais estão de longa data ligados ao realismo. Eles penalizam jogadores que querem, digamos, atacar sete inimigos com um único chute giratório, colocando modificadores negativos na jogada de dados, diminuindo as chances de ser bem sucedido. O resultado inevitável disto é que jogadores inteligentes se prendem a ações simples e entediantes, escolhendo uma postura tática durante o combate. Wushu desmantela esta sinistra união com uma mecânica de jogo que beneficia os jogadores que fizerem descrições vívidas e utilizarem de manobras inacreditáveis, fazendo-as *muito* mais prováveis de acontecer, sempre.

RPGs tradicionais também se distanciam de filmes de ação por causa da divisão do tempo em turnos de poucos segundos. Nos filmes, você vê os personagens trocarem séries de ataques, defesas e contra-ataques antes que a cena acabe. Nos RPGs, os jogadores então normalmente limitados a uma ação por turno, e têm tempo apenas para um ataque, um soco, um tiro antes da vez do próximo jogador. Isso elimina toda qualquer adrenalina das cenas de ação, dificultando a troca frenética de ataques e defesas entre os adversários.

No Wushu RPG, jogadores são encorajados a fazer quantos ataques, saltos, mergulhos, pulos, bloqueios e contra-ataques eles quiserem antes de se jogar qualquer dado. Cada "turno" é dividido em duas partes, que todos os jogadores terminam no mesmo momento. Primeiro, o grupo Descreve a cena; esta é uma parte importante porque a narrativa deles determina o que *de fato acontece* dentro do jogo. Então o grupo Resolve a jogada de dados, para ver *quão bem* tudo funcionou.

Descrição

Wushu funciona com uma mecânica de pilha de dados em que o tamanho de sua pilha depende de quão elaborada é a descrição de suas ações. Cada Detalhe que você acrescenta à sua descrição lhe dá um dado para a pilha. (Sempre se ganha pelo menos 1 dado, só por fazer *qualquer coisa*.) Podem ser descrições de manobras separadas, frases inteligentes, detalhes cinematográficos, quase qualquer coisa que aumente sua experiência "Wire-Fu". *Nota: Wire-Fu se refere aos filmes de kung fu em que os atores fazem malabarismos presos por cabos (wire).*

Por exemplo, alguém que diga "eu me esquivo para o lado" ganha 1 dado. Alguém que diga "eu me esquivo para o lado / e pego a espada dele com meus hashis / antes de socá-lo na cara" ganha 3 dados. Alguém que diga "eu pego a

Wushu Open / BR: A Antiga Arte do RPG de Ação!

espada dele com meus hashis / quando a ponta está a milímetros da minha cara, / então viro a espada na direção contrária / enfio na goela do desgraçado / e sussurro: 'não pode ver que estou querendo comer aqui?'" ganha 5 dados. Assim, tudo que contribua para a atmosfera do jogo se torna uma boa tática.

Obviamente, nem todo detalhe é apropriado para um jogo. Por isso, o GM e os jogadores têm o direito de vetar qualquer Detalhe que não esteja no clima do jogo. Para que isso funcione, é importante entrar em acordo sobre o clima e o tom do jogo *antes* de começar a jogar. (Pode-se usar de referência alguns filmes com o clima desejado, garantindo que os jogadores também tenham assistido.)

Para controlar o compasso e o tom do jogo, o GM pode definir um limite de pilha no número de dados que o jogador pode rolar de uma só vez. 3-4 dados por jogada resulta num combate muito mais violento, mais brutal; é um bom limite para cenas menos importantes ou para aquecer, no começo do jogo. Quando as coisas ficam mais dramáticas, provavelmente vão ser necessários 6-8 dados por jogada. Isto é especialmente verdade quando lutando com vilões principais; você vai querer um limite alto de dados, para que seja possível atacar e contra-atacar várias vezes antes de parar para rolar os dados. Entretanto, isso não significa que *se tenha* de ganhar o máximo de dados por turno. Tentar encaixar umas manobras a mais no fim do turno pode tirar todo o fôlego da sua descrição!

Resolução

Personagens em Wushu são definidos pelos seus Atributos ("Traits"), que variam de 1 a 5. Quando for para rolar os dados, escolha um Atributo que for relevante para a ação que foi descrita. (Se você não tem um Atributo relevante, o valor padrão é 2.) Todo dado que rolar acima do valor do Atributo é uma falha; os que rolarem iguais ou menores são sucessos. Se ninguém está se opondo ou resistindo à ação, basta um sucesso. Se alguém *está* resistindo, ele vai rolar alguns dados também. Quem tiver mais sucessos ganha. (Empates vão para os jogadores, já que são os heróis, e coisa e tal...)

O principal para jogar Wushu é entender que tudo acontece *exatamente como o jogador descreve, e quando ele descreve*. Isto é chamado de O Princípio da Verdade Narrativa. Rolar os dados só diz o quanto as ações narradas colaboraram com o avanço da cena. De certo modo, os dados existem para saber quando parar de lutar (ou perseguir, ou falar, ou qualquer outra coisa).

Jogadas Simples ("Scab Rolls")

Uma vez ou outra, você pode querer rolar os dados para testar algo que não precise descrever detalhes. Este é o momento para fazer um Jogada Simples. Basta pegar um número de dados igual ao seu Atributo relevante e comparar o maior resultado à escala abaixo:

- 1 = Uma falha tão horrível que desafia a compreensão.
- 2 = Uma falha realmente ruim, provavelmente embaraçosa.
- 3 = Uma falha comum, simples.
- 4 = Um sucesso, mas com conseqüências ruins.
- 5 = Um bom sucesso. Missão completa por pouco.
- 6 = Um sucesso sólido, profissional. Bom trabalho!

Combate

Por ser o combate o momento mais importante de um jogo de ação, e com razão, existem umas regrinhas extras para ele. Primeiro, você terá de se preocupar com ataque e defesa. Isso significa dividir sua pilha de dados. Dados Yang são usados para ferir pessoas, tirá-los do caminho, atacá-los etc. Dados Yin são usados para se defender de tudo isso. (É uma boa idéia usar dados de duas cores diferentes.) Cada sucesso num dado Yin cancela um sucesso num dado Yang do adversário. Se um só ataque passar, já era!

Não se preocupe; não é tão cruel quanto parece. Os personagens jogadores têm 3 pontos de Chi para protegê-los. Cada ponto de Chi pode ser usado para cancelar um sucesso no dado Yang *depois* dos dados terem sido rolados. (Pode-se usar fichas de pôquer para contabilizar.) Um personagem sai da luta quando ele recebe um ataque e não tem nenhum ponto de Chi sobrando para cancelá-lo. Quando você chega a zero Chi, significa que você está à beira da exaustão. O GM deve devolver os pontos de Chi aos personagens de acordo com o clima da estória, e geralmente entre cenas.

Wushu Open / BR: A Antiga Arte do RPG de Ação!

Já que Wushu encoraja (quer dizer, espera!) que jogadores façam múltiplas ações numa jogada só de dados, de vez em quando alguém vai tentar usar dois Atributos diferentes de uma vez. Durante a luta, a última coisa que se quer é atrapalhar a jogada decidindo que dado compara com que Atributo. Ao invés disso, decida qual Atributo é o *mais* relevante para a ação descrita e use como número alvo para toda a ação.

Pegue, por exemplo, alguém que goste de usar telecinese com técnicas de kung fu. Se ele disser: "Eu acerto ele com um ataque telecinético, fazendo-o atravessar a parede, então eu o chuto forte na cara só para equilibrar", então ele incluiu o chute dentro do ataque telecinético e então rola o dado contra o Atributo "Poderes Psíquicos". Já se ele disser: "Eu abaixo e me desvio de um chute, então dou um ataque de mão aberta aumentado com meu poder telecinético que o envia através de uma parede", então ele incluiu o poder telecinético no ataque normal e então rola o dado contra o Atributo "Kung Fu".

Lutando contra Capangas (“Mooks”)

Ninjas, zumbis, gangues de rua, policiais... qualquer nome que tenha, "Mooks" existem para morrerem aos montes! De fato, "Mooks" são um pouco mais que objetos de cena cujo único objetivo é fazer os personagens aparecerem bem. Eles não têm Atributos, não têm Chi, e nunca rolam dados. São apenas uma abstração. Os jogadores têm a liberdade para descreverem quantos eles quiserem, onde quiserem, de modo a permitir narrar todos os ataques, contra-ataques, saques, tiros e esquivas que quiserem. (Claro que o GM pode guardar uns poucos para vigiar rotas de fuga, cuidar de reféns etc.)

Quando os ninjas começarem a surgir de todos os lugares, dê para o total deles um Nível de Ameaça (“Threat Rating”). (Você também pode usar o Nível de Ameaça para ameaças não-humanas como bombas relógio, prédios desabando, escaladas perigosas, assim por diante.) O valor exato depende de quantos jogadores se tem, o limite da pilha de dados e quanto tempo o GM quer que a cena dure. Calcule quantos sucessos Yang os jogadores conseguem por turno e multiplique por quantos turnos se quer que dure a luta. Tempere a gosto!

Como você já deve ter adivinhado, cada sucesso Yang reduz em 1 ponto o Nível de Ameaça. Quando chegar a zero, os “Mooks” estarão todos mortos ou fugindo em pânico. Assim, o GM não deve permitir aos jogadores descrever a morte ou fuga de todo o grupo antes do Nível de Ameaça chegar quase a zero. Se isso acontecer, e a Ameaça não chegou a zero depois de rolar os dados, o GM deve trazer algum reforço ou fazer com que “Mooks” já atacados se recuperem para atacar de novo.

Bem, já que “Mooks” não rolam dados, eles não têm nenhum sucesso Yang para atacar os jogadores. Ao invés disso, assume-se que o grupo consegue pelo menos um bom ataque todo o turno. Qualquer um que não rolar pelo menos 1 sucesso Yin vai ter de gastar um ponto de Chi ou sair da luta. (Para “Mooks” mais perigosos, pode-se aumentar para 2-3 ataques bem sucedidos por turno.)

Lutando contra Rivais (“Nemeses”)

Se você acha que nada pode desafiar alguém que acabou de abrir caminho contra um bando de ninjas, está muito errado. “Mooks” são apenas para esquentar. Os Rivais (“Nemeses”) têm o próprio “Kung Fu”, eles rolam dados, e têm até Atributos! E o mais importante, eles tem os próprios pontos de Chi (geralmente 1-5 pontos, mas fique à vontade para fazer o que achar melhor).

A vantagem para estes oponentes é que devem ser sempre enfrentados mano-a-mano. Se dois ou mais jogadores realmente precisam atacar um Rival em grupo, vão ter de fazer uma das seguintes opções. Primeiro, eles se alternam lutando com o Rival, completando as Descrições e rolando os dados antes da vez dos outros jogadores. Se o GM definiu um limite de pilha, a segunda opção é permitir aos jogadores dividir este limite entre eles. Se o Rival puder rolar 6 dados, dois jogadores rolam 3 dados cada ou 3 jogadores rolam 2 dados cada. O Rival, então, dividiria seus sucessos Yang entre os seus oponentes.

Outra coisa que torna os Rivais superiores aos “Mooks” é o fato deles realmente poderem se defender. (putz!) É assim que se consegue aquela furiosa troca de ataques e defesas que queremos. Os jogadores e o GM se alternam descrevendo 2-3 Detalhes de cada vez, suficientes para um movimento defensivo e um contra-ataque. Quando os dois lados alcançarem o limite de dados, role-os. Se a luta estiver realmente muito boa, não se preocupe com o limite de dados e role quantos dados a luta estiver merecendo, de uma vez só!

Golpes mortais (decapitações, tiros certos, estacas no coração etc.) dever ser descritos *depois* que a vítima sofreu o

Wushu Open / BR: A Antiga Arte do RPG de Ação!

último golpe, aquele que ela não tem mais pontos de Chi para cancelar. Se ambos lutadores ficarem com Chi negativo no mesmo turno, perde quem estiver com o número mais baixo. Como sempre, empates contam para os jogadores. Ao vencedor é dado o direito a um último e dramático golpe fatal (ou outro tipo de conclusão de cena) que vai ser aplicado sobre a vítima indefesa. Não precisa de dados. Isto é chamado de Golpe Final ("Coup de Grace"), e se algum jogador tentar usar um fora de hora, esmague-o com um veto!

Observações para RPGistas veteranos

Aquele que já jogaram outros RPG's talvez estivessem esperando um pouco mais de regras. A falta delas não foi um erro. Se você vai se arriscar com o Wushu RPG, decore as seguintes lições:

Sem Dano para Armas - A arma escolhida por um jogador deveria ter mais a ver com o estilo do personagem do que com vantagens táticas. Por isso que o Wushu RPG não tem regras para armas; levar um belo chute no peito fere tanto quanto ser perfurado no pulmão. Isto deixa os jogadores livres para escolher a arma que mais combina com o personagem, sem dar vantagens injustas a inimigos mais bem armados. Entretanto, os jogadores ainda podem tirar vantagens de suas armas usando-as como inspiração para Detalhes; o sangue pingando da ponta de uma lança, a explosão furiosa de uma Desert Eagle, o som que o chicote faz quando você o estala sobre sua cabeça, por aí vai.

Sem Iniciativa - Para ser claro, não existem regras para iniciativa em Wushu. Quem age antes de quem na maioria dos casos não importa, (e não importa nunca quando se luta contra "Mooks") e, no caso de você querer aparecer no meio da ação de outro jogador, pergunte! Se for para fazer uma manobra no clima do combate, ninguém vai se importar.

Dados não Mandam - Wushu dá aos jogadores total controle da ação... ao tirar este controle dos dados! Você provavelmente está acostumado a dividir suas ações em termos de "Eu tento acertá-lo" e então esperar o dado dizer se você conseguiu ou não. Bem, pare de tentar acertá-lo, e acerte-o!

Não se prenda ao dado; eles existem só para definir o ritmo e introduzir um elemento de risco. O objetivo não é "vencer" o GM, é entreter uns aos outros com algumas horas de criativa e improvisada violência.

Criando Personagens

Tudo que um personagem de Wushu precisa para começar a jogar são alguns Atributos. Ele podem ser qualquer coisa desde uma profissão (Policial, Hacker, Chef) até um simples adjetivo (Esperto, Carismático, Podre de Rico). Nem é preciso dizer que todo o personagem de Wushu deve ter um Atributo de combate (Mestre Shaolin, Atirador, Lutador etc). Se você tiver um poder sobrenatural (Telecinese, Vodou, Morto-vivo), ele precisa de um Atributo próprio.

Todo Atributo começa com um nível padrão de 2; o GM dará a cada jogador de 5 a 8 pontos para aumentá-los, até um máximo de 5. Deve ser o bastante para uns 3 Atributos. É pegar ou largar.

Por fim, seu personagem precisará de uma Fraqueza ("Weakness"), que tem nível 1. Pode ser um interesse ou mania que sempre o coloca em risco, um tipo especial de vulnerabilidade (ex: estacas de madeira e luz do sol!), ou um grave defeito (Bêbado, Egoísta, Não Recusa um Desafio). Toda vez que o personagem tenta agir contra sua Fraqueza, todo dado que rolar acima de 1 e uma falha. Êita!

Coisas que você não precisa

Personagens de Wushu precisam de várias coisas: habilidade, inteligência, grande resistência a dor. Duas coisas que eles "não" precisam são Equipamento e Evolução.

Equipamento - de modo geral, deve-se assumir que os personagens têm com eles todo o equipamento necessário para seus Atributos. Arrombadores devem ter suas chaves mestras, espadachins devem ter suas espadas, e ninjas provavelmente ambos. Na verdade, inventar armas e equipamentos do nada é um ótimo jeito de ganhar dados!

Evolução - personagens de Wushu começam no topo e continuam assim. O GM pode permitir aos jogadores trocar pontos entre as seções de jogo, se isso ajudar a aproveitar o máximo do jogo, mas personagens devem se desenvolver através de sua interação com o mundo do jogo, não pelo acúmulo de pontos de experiência. (Afinal, ninguém melhora suas capacidades todo o tempo. Experiência requer prática e não há horas suficientes no dia para ser especialista em tantas coisas!)

Wushu Open / BR: A Antiga Arte do RPG de Ação!

Sobre a Licença

O texto da licença foi mantido no original em inglês para se evitar prováveis alterações de sentido no processo de tradução.

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.

Licence

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, NON-INFRINGEMENT, 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/>.