

# MILKY MONSTERS

par Valentin et Guillaume JENTÉY



**Milky Monsters** est un jeu de rôle adapté aux enfants  
pour jouer des aventures dans un univers d'Heroic Fantasy

Tout a commencé par une conversation anodine avec mon fils pendant le repas du soir.

- Valentin, tu veux qu'on fasse quoi pour ton anniversaire ?
- Je sais pas trop papa...
- On tourne un film comme l'année dernière ? On fait un spectacle avec maman comme l'année d'avant ?
- Non papa, je voudrais un truc nouveau... Et si on faisait un jeu de rôle avec mes copains !!!
- D'accord. Tu en as invité combien déjà ?
- Euh, huit... Pourquoi ?
- Pour rien... C'est juste que... un après-midi jeu de rôle avec neuf enfants de huit ans... qui n'en ont jamais fait ... il va sans doute falloir que je bricole un petit quelque chose...

J'avais à peine fini ma phrase que je savais déjà où puiser l'inspiration : Macchiato Monsters ! Outre le fait que j'adore ce jeu et que j'ai beaucoup de respect et d'affection pour son auteur (ça c'est pour la pommade), je me sers déjà d'une version light de MM pour faire du « street rpg » avec des préados d'un quartier difficile de ma ville.

Mais ce Macchiato light était encore un peu trop corsé pour initier une brouette d'enfants à mon loisir préféré... Cette fois, il me fallait être encore plus radical dans le décaféinage... en mettant beaucoup beaucoup plus de lait !

# Milky Monsters

Un jeu de rôle librement et respectueusement inspiré de **Macchiato Monsters**  
écrit par Guillaume Jentey et illustré par Valentin Jentey



Merci à mes tout premiers joueurs :

Aya, César, Christ Isaac, Giovanni Michel, Nelson, Noémie, Tom, Valentin et Yeshua.

Merci à Christophe Asnar, Etienne Bar, Bruno Bord, Peggy Chassenet et Cathia Rémond pour la relecture  
et à Super JC Nau pour la version anglaise.

Et bien sûr merci à Eric Nieudan et Paolo Greco pour MM !

Vous pouvez trouver d'autres créations de Guillaume Jentey sur

<https://guillaumejentey.wixsite.com/rpg-and-art>

Macchiato Monsters est un jeu d'Eric Nieudan édité chez Lost Pages



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/).



# À quoi on joue ?

**Milky Monsters** est un jeu de rôle pour jouer des aventures dans un monde d'*Heroic Fantasy*.

Pour jouer, vous aurez besoin de quelques dés à 6 faces, d'un ou deux dés à 20 faces, de papier et de crayons. Comme ce jeu a été imaginé pour jouer avec des enfants, j'utiliserai le vocabulaire suivant pour parler des différents joueurs :

**L'adulte** : c'est le *maître du jeu*, celui qui connaît les règles, qui a préparé l'aventure...

**L'enfant** : c'est un joueur qui incarne un personnage dans l'aventure.

## Créer un personnage :

Chaque enfant commence par créer son personnage.

Pour cela, il peut prendre une feuille de personnage, vous en trouverez à la fin de ce livret.

### 1. Les caractéristiques

L'enfant jette 2 dés à 6 faces puis rajoute 6 à son score ( $2d6+6$ ) cela détermine la valeur de sa caractéristique **COSTAUD**.

Il recommence pour déterminer la valeur de sa caractéristique **MALIN**.

Puis une dernière fois pour déterminer la valeur de sa caractéristique **CHARMEUR**.

Plus le score est élevé, plus le personnage est fort dans sa caractéristique.

### 2. Points de vie et points de magie

Les points de vie représentent le nombre de blessures physiques que le personnage peut encaisser avant de perdre connaissance... voire de perdre la vie.

Les points de magie représentent l'énergie que le personnage peut utiliser pour faire ou utiliser de la magie.

L'enfant choisit combien son personnage a de points de vie et de points de magie.

- 5 points de vie et 3 points de magie

Ou

- 4 points de vie et 4 points de magie

Ou

- 3 points de vie et 5 points de magie

### 3. Équipement

Chaque enfant jette ensuite les dés pour savoir quel est l'équipement de son personnage.

Il choisit une colonne de la table des équipements (objets, arme de bagarre, arme de tir, armure, sort) et lance un dé à 20 faces.

Vous trouverez cette table page 8.

Il peut noter ce qu'il a gagné sur sa feuille de personnage et on passe à un autre enfant.

Pour 2 ou 3 enfants, faites leur tirer 4 équipements chacun.

Pour 4 ou 5 enfants, faites leur tirer 3 équipements chacun.

Pour 6 enfants ou plus, faites leur tirer 2 équipements chacun.

### 4. Nom et dessin

Chaque enfant n'a plus qu'à dessiner son personnage et lui choisir un nom.

Il peut ensuite présenter son personnage à l'ensemble des joueurs.



# Comment on joue ?



## 1. Les règles de bases

L'**adulte** est le garant de l'histoire. Il décrit le monde, aide à l'application des règles du jeu, fait vivre les personnages non joués par les enfants et, **avec les enfants**, décrit les répercussions des actions des **personnages joués par les enfants**.

Les **enfants** décrivent les intentions et les actions de leur personnage.

Quand un personnage entreprend une action, l'enfant jette un dé à 20 faces et compare son résultat à la caractéristique que son personnage utilise pour cette action.

- **COSTAUD** pour toute action physique, qu'elle demande de la force, de l'endurance ou de l'agilité.

C'est aussi la caractéristique qui sert pour le combat.

- **MALIN** pour toute action mentale, qu'elle demande de l'intelligence, de la perspicacité, de l'observation ou de l'intuition. C'est aussi la caractéristique qui sert pour la magie.

- **CHARMEUR** pour toute action sociale, comme séduire, intimider, mentir, convaincre, remonter le moral...

Une **action est réussie** si le résultat du dé est inférieur ou égal au score de la caractéristique dont se sert le personnage pour son action.

Dans le cas d'une action réussie, le personnage parvient à faire ce que l'enfant souhaitait.

Une **action est ratée** si le résultat du dé est strictement supérieur au score de la caractéristique dont se sert le personnage pour son action.

Dans le cas d'une action ratée, non seulement le personnage ne parvient pas à faire ce que l'enfant souhaitait mais en plus il perd un point de vie. C'est à l'adulte de raconter pourquoi (un piège, un ennemi caché, une maladresse...).

Quand un personnage tente une action très facile, ou qu'il est aidé par un autre personnage (joué ou non joué) ou encore qu'il utilise un objet particulièrement utile, il fait un **jet facile**.

Il lance deux dés à 20 faces et prend en compte seulement celui qui lui est le plus avantageux (en général celui avec le plus petit score).

Quand un personnage tente une action très difficile, ou qu'il est gêné par un autre personnage (joué ou non joué), il fait un **jet difficile**.

Il lance deux dés à 20 faces et prend en compte seulement celui qui lui est le plus désavantageux (en général celui avec le plus grand score).

## 2. Équipements, combats et magie

Les personnages des enfants possèdent de l'équipement. Celui qui a été tiré sur les tables lors de la création des personnages et celui qu'ils peuvent éventuellement trouver en cours d'aventure.

- Les **objets** servent à rendre une action facile (grâce à une corde, une escalade se fera avec un jet facile sous COSTAUD) ou même automatique (avec une canne à pêche, on arrive à attraper la clef qui était au fond du puit sans jeter de dé).

Un objet ne sert qu'une seule fois (il est ensuite rayé ou gommé de la feuille de personnage) mais est valable pour toute une scène et donc pour tout le groupe (la corde permet à tout le monde de grimper).

- Les **armes de bagarre** et les **armes de tir** servent à infliger des dégâts à ses ennemis pendant les combats. Pour combattre, un personnage devra réussir une action sous COSTAUD.

Sur une réussite, il fait perdre 1 point de vie à son adversaire.

Sur un échec, c'est lui qui perd un point de vie.

Toutes les armes font donc les mêmes dégâts et on ne s'occupe pas des éventuelles munitions des armes de tir.

Par contre, on n'utilise pas toutes les armes de la même façon (il est difficile de se battre avec une hallebarde dans un petit couloir, un couteau ne percera pas la carapace d'un dragon tortue...).

Contrairement aux objets, les armes ne sont pas détruites après utilisations. On peut donc les utiliser autant de fois qu'on le souhaite.

Si une arme est brisée pendant l'histoire, elle doit toujours pouvoir être réparée. Il suffira de la cocher sur sa feuille de personnage pour indiquer qu'elle n'est plus utilisable pour le moment.

- Les **armures** servent à empêcher une perte de point de vie. Quand un personnage doit perdre des points de vie, quel que soit le nombre, il coche son armure sur sa feuille de personnage et ne perd rien. L'armure n'est plus utilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

Comme pour les armes, la différence entre les armures n'est pas une question de puissance (elles protègent toutes autant) mais de ce qu'elles permettent (un casque ne protège que la tête, on peut protéger

facilement un ami avec un bouclier, une armure de plaque protège tout le corps mais c'est difficile de nager avec...).

- Les **sorts** servent à faire de la magie. Leur intitulé est volontairement vague pour que chaque enfant puisse choisir ce que son personnage est capable de faire avec.

Quand un personnage lance un sort, il commence par perdre un point de magie, ensuite il doit réussir une action sous MALIN (une action difficile pour un sort très puissant).

Sur une réussite, le sort fonctionne, sur un échec il ne fonctionne pas.

Dans les deux cas, le point de magie est perdu.

- Les **alliés** peuvent être rencontrés en cours d'aventure. Comme les objets, ils peuvent servir à rendre une action facile ou même automatique. Ils ne peuvent aider ainsi qu'une seule fois par jour : on les coche quand ils nous aident et on les décoche après une nuit de repos ou à la fin de l'aventure.

### 3. Blessures et récupération

Quand un personnage n'a plus de **point de vie**, il ne peut plus rien faire : il est assommé, inconscient, mort... tout dépend de la situation et de la dureté du monde que vous proposez aux enfants.

On peut récupérer **tous ses points de vie** en étant soigné : grâce au sort de soin, en sacrifiant un objet ou un allié qui permet de soigner ou en mangeant de la nourriture.

On peut aussi **partager et ne regagner qu'un point de vie** mais faire aussi regagner un point de vie à chaque autre personnage.

Quand un personnage n'a plus de **point de magie**, il est épuisé : toutes ses actions deviennent des actions difficiles et le groupe ne peut plus faire de rituel.

On peut récupérer **tous ses points de magie** en dormant une nuit, en sacrifiant un objet magique ou si quelqu'un nous remonte le moral (action sous CHARMEUR).

On peut aussi **sacrifier un objet ou remonter le moral à tout le groupe** et ainsi faire regagner un point de magie à chaque autre personnage.

### 4. Rituel et action d'éclat

Il arrivera peut-être que pendant une aventure, les personnages veuillent entreprendre une action qui dépasse de loin leurs compétences : lancer un sort qui transforme la terrible armée de squelettes approchant au loin en une joyeuse bande de lapins sauteurs ou faire s'écrouler un pan de montagne pour faire un barrage bloquant les terribles flots qui menacent un village...

Plutôt que de dire aux enfants que c'est impossible, on leur proposera de faire un **rituel** (si c'est de la magie) ou une **action d'éclat** (si c'est une action physique).

Pour faire un **rituel**, il faut que les enfants décrivent l'effet qu'ils souhaitent mais surtout que chacun accepte de dépenser un point de magie : même ceux qui ne possèdent pas de sort.

Pour faire une **action d'éclat**, il faut que les enfants décrivent ce que fait leur personnage mais surtout que chacun accepte de dépenser un point de vie.

### 5 Quelques monstres

Les personnages, au cours de leurs aventures, vont sans doute être confrontés à des ennemis. Nous les diviserons en 4 catégories : les mini-monstres, les monstres, les mini-boss et les boss.

- les **mini-monstres** sont petits et arrivent en groupe. Ils n'infligent pas de dégâts mais si on les laisse faire, ils peuvent faire une action gênante (manger la nourriture d'un personnage, voler un objet, faire que les actions physiques deviennent des actions difficiles, etc...)

Groupe de rats, 1 point de vie, mange une nourriture par tour

Nuage de mouches, 1 point de vie, rend les actions physiques difficiles

- les **monstres** sont des ennemis presque aussi forts que les personnages. Quand on les combat, on perd un point de vie par échec.

Gobelin, 1 point de vie, possède un arc court ou un couteau + un petit bouclier.

Homme lézard, 2 points de vie, possède des javalots et peut mordre.

- les **mini-boss** sont des ennemis puissants qu'il vaut mieux éviter. En plus d'être forts et dangereux, ils peuvent avoir des pouvoirs ou des attaques spéciales.

Araignée géante, 5 points de vie, inflige 1 dégât et 1 poison (le personnage empoisonné perd 1 point de vie à chaque fois qu'il commence une nouvelle scène tant qu'il n'est pas soigné). Pouvoir spécial : au début d'un combat, l'araignée géante peut essayer d'attraper un personnage dans sa toile (on évite avec un jet de dé sous COSTAUD).

Troll de pierre, 5 points de vie, inflige 2 dégâts. Pouvoir spécial : quand un personnage frappe un troll de pierre avec une arme tranchante (épée, couteau, hache...) ou une arme perforante (rapière, lance...) l'arme est cassée.

- les **boss** sont des ennemis terriblement puissants et dangereux. Les boss peuvent utiliser un pouvoir spécial par tour!

Pigasus, le cochon volant géant, 10 points de vie. Pouvoir spécial : chaque tour, Pigasus essaie de manger un personnage (on évite avec un jet de dé sous COSTAUD et si on rate on finit dans le ventre du cochon !)

Babacula, la sorcière vampire, 5 points de vie. Pouvoirs spéciaux : les attaques contre Babacula sont des actions difficiles. Chaque tour, Babacula vole 1 point de vie à un personnage (il en perd 1, elle en gagne 1). Babacula craint la lumière, les sorts et les objets qui font de la lumière sont considérés comme des armes. Une attaque avec une « arme de lumière » n'est pas une action difficile.

## 6. Fin de partie

Dans beaucoup de jeux de rôle ou de jeux vidéo, les personnages *prennent de l'expérience et montent de niveau*. Ce n'est pas le cas dans **Milky Monsters**.

Cela n'empêche pas les personnages de pouvoir évoluer mais cette évolution doit arriver avec l'histoire : les personnages peuvent tous gagner un point en COSTAUD parce qu'ils ont mangé des champignons magiques dans la maison du gentil géant ou gagner un point de CHARMEUR parce qu'ils ont sauvé un groupe d'enfants lutins et que ça se sait...

De la même façon, on ne s'occupera pas du côté financier.

À la fin d'une aventure, on considèrera que les personnages ont pu faire réparer leur matériel endommagé (armes, armures) et se procurer de nouveaux objets pour leur prochaine aventure. Ils pourront bien sûr garder tout ce qu'ils avaient trouvé pendant la partie.

Et puis, il y a les **trésors**!

Trouver un trésor et le dépenser ne doit pas être une histoire financière : peu importe s'il y a 873 diamants ou s'il s'agit d'un artefact ancestral valant un million de pièces d'or...

La découverte d'un trésor est une opportunité!

À la fin de l'aventure, demandez aux enfants ce que les personnages font de leur trésor, racontez rapidement avec eux comment cela se passe et servez-vous-en pour faire intervenir des éléments dans une prochaine aventure.

Ils peuvent choisir de :

- garder l'argent pour le groupe et s'acheter un truc incroyable : un château, un bateau, un animal fabuleux...
- faire des cadeaux à sa famille et à ses amis
- faire réparer quelque chose qui a été détruit pendant l'aventure : le village brûlé par le dragon, remettre en état le temple abandonné...
- donner à des personnes qui en ont besoin : un orphelinat, une ville souffrant de famine...





# Quelques conseils pour jouer avec des enfants

## 1. Les idées des enfants sont top !

Les enfants ont leur propre imaginaire, ne les forcez pas à entrer dans le vôtre !

Par nos lectures, les films que nous aimons, notre habitude des jeux de rôle, nous nous sommes construit des « certitudes » sur ce qu'un monde d'Heroic Fantasy doit être : les trolls sont méchants, les elfes et les nains ne s'aiment pas, les dragons crachent du feu...

Autant d'éléments, d'histoires qui peuvent nourrir une aventure.

Mais les enfants avec qui vous jouerez n'ont pas forcément cette culture et amèneront des idées peut-être en contradiction avec vos « certitudes » : les loups géants adorent la salade, les fées ont des fusils laser ou on peut tirer des grenouilles avec une arbalète...

Ne refusez jamais leurs idées et au contraire utilisez-les pour créer avec eux un univers unique.

## 2. Encouragez-les à jouer ensemble.

Il n'est pas naturel de jouer en équipe... même pour les adultes !

Les enfants commenceront certainement à jouer de manière un peu individualiste.

Aidez-les à jouer ensemble avec quatre trucs tout simples :

- ne mettez qu'un dé sur la table : au lieu que chacun joue dans son coin avec son dé sans trop regarder ce que font les autres, ils joueront chacun leur tour. Et à chaque fois que l'un d'entre eux jettera le dé, les autres le regarderont tourner en attendant son implacable résultat et vivront ensemble l'interprétation de son résultat.

- faites-les s'aider les uns les autres : quand un personnage se retrouve en difficulté après un échec, ne lui demandez pas comment il va s'en sortir, demandez à un autre joueur comment il va l'aider.

- valorisez l'altruisme par la politesse : quand un enfant fait une action qui aide le groupe ou un autre personnage que le sien, félicitez-le et demandez « naïvement » aux autres de lui dire merci. (Tu as utilisé ta corde pour que tout le monde puisse grimper facilement ! Je pense qu'on peut te dire merci !)

- faites-les voter à main levée à chaque décision qui concerne le groupe (On fuit ou on reste ? De quel côté va-t-on ? Fait-on un rituel ?). Ainsi tout le monde participe aux décisions, même les plus timides.

## 3. On est là pour s'amuser.

Certains joueurs aiment qu'une partie de jeu de rôle soit un vrai challenge.

Ce n'est pas forcément le cas des enfants.

L'important est de vivre une aventure, d'imaginer une histoire ensemble pas forcément de résoudre une énigme compliquée ou de survivre à de terribles périls.

Bien sûr, s'il y a de l'adversité, le plaisir sera plus grand. Mais si c'est trop compliqué, si leur personnage subit l'histoire, les enfants n'auront peut-être pas envie de rejouer une autre fois.



## 4. S'adapter à l'âge des joueurs.

Comme la difficulté, adaptez le contenu de votre aventure à l'âge de vos joueurs.

Évitez la violence et privilégiez toujours les actions pacifiques.

Privilégiez l'entraide à la compétition, la poésie de l'imaginaire à la dureté de la réalité.

Faites les rêver et soyez vigilant aux valeurs que vous leur transmettez.

## 5. Sortez de table !

Profitez de certains moments de l'aventure pour faire des « choses pour de vrai ».

Un banquet peut se transformer en goûter.

Un travail à la forge en atelier de loisir créatif où chacun se fabriquera un objet utile pour le personnage mais qui sera aussi un souvenir de la partie pour l'enfant.

Une partie de « 1, 2, 3, soleil » peut devenir une épreuve pour entrer discrètement dans la salle au trésor sans être repéré par la statue gardienne.

# Sortez vos dés à 20 faces, voici la table des équipements :



	Objets	Armes de bagarre	Armes de tir	Armures	Sorts
1	Pain + chaussettes + petits cailloux	Matraque	Lance-pierres	Casque à cornes	Illusion
2	Biscuits + sac à dos + corde	Couteau	Couteaux de lancer	Petit bouclier	Lumière
3	Bocal de soupe + grand sac + pied de biche	Fouet	Fléchettes	Tunique matelassée	Hypnose
4	Navets + sac de couchage + piège à loup	Hachette	Fronde	Manteau de cuir	Charme animal
5	Saucisses + torche + clous	Glaive	Sarbacane	Cape épaisse	Flèche magique
6	Boîte de haricots + papier et crayon + dé	Épée courte	Bolas	Plastron en cuir bouilli	Invisibilité
7	Sandwich au poulet + perle + bougie	Bâton	Arbalète de poing	Gantelets de force	Boule de feu
8	Pommes + tente de camping + lampe à huile	Rapière	Javelots	Grand bouclier	Sommeil
9	Poisson frit + filet + monocle	Lance	Petit arc de chasse	Chemise de mailles	Téléportation
10	Jambon + manteau de pluie + boussole	Sabre	Boomerang	Gilet d'écailles	Racines
11	Pâté de lapin + fiole vide + pelle	Marteau de guerre	Étoiles de ninja	Plastron de plaque	Chance
12	Chou + canne à pêche + briquet	Cimeterre	Pistolet de pirates	Cotte de mailles longue	Bénédiction
13	Fruits + huile + échelle de corde	Masse d'arme	Hachettes de lancer	Armure d'anneaux	Soin
14	Riz + casserole + champignons magiques	Hallebarde	Arc long	Armure en bois laqué	Terreur
15	Boudin + passe partout + lampe tempête	Trident	Crache feu	Manteau en cuir clouté	Arme magique
16	Miel + très beau manteau + violon	Épée à deux mains	Tromblon	Heaume dragon	Paralysie
17	Quiche aux lardons + pioche + sifflet	Pioche de guerre	Grenades de feu	Armure de chitine	Transformation en animal
18	Cake aux olives + bandages + charbon	Énorme hache de bataille	Mousquet	Armure de plaque usée	Armure magique
19	Gâteau au chocolat + Longue vue + craie	Étoile du matin	Baliste portable	Armure lourde complète	Vitesse du vent
20	Fromage + boîte à outils + flute	Espadon	Arbalète à répétition	Armure de garde royal	Glace





# MILKY MONSTERS

Équipement

NOM

⟨OSTAUD⟩

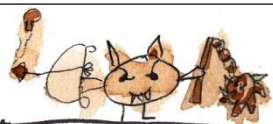
MALIN

⟨CHARMEUR⟩

Points de vie

Points de magie

Dessine-toi !



# MILKY MONSTERS

Équipement

NOM

⟨OSTAUD⟩

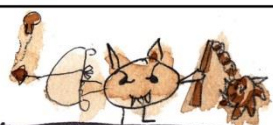
MALIN

⟨CHARMEUR⟩

Points de vie

Points de magie

Dessine-toi !



# MILKY MONSTERS

Équipement

NOM

⟨OSTAUD⟩

MALIN

⟨CHARMEUR⟩

Points de vie

Points de magie

Dessine-toi !

## Product Identity

Ce jeu a été réalisé sous Open Game License.

Le nom « Milky Monsters » ainsi que les illustrations sont *Product Identity*.

Le reste du contenu de ce livret est *Open Game Content*.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless you have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Whitehack 2nd Edition, Copyright 2015, Christian Mehrstam. Swords & Wizardry, Copyright 2008, Matthew J. Finch. Whitebox, Copyright 2008, Matthew J. Finch. The Black Hack, Copyright 2016, David Black. Macchiato Monsters, Copyright 2016, Eric Nieudan.