

# Glossaire D&D

## Manuel des Joueurs, Guide du Maître, Manuel des Monstres

(**Air**) = (Air) ; sous-type de monstre.  
(**Aquatic**) = (aquatique) ; sous-type de monstre.  
(**Chaotic**) = (Chaos) ; sous-type de monstre.  
(**Cold**) = (froid) ; sous-type de monstre.  
(**D**) = (T) ; magie (durée de sort).  
(**Earth**) = (Terre) ; sous-type de monstre.  
(**Electricity**) = (électricité) ; sous-type de monstre.  
(**Evil**) = (Mal) ; sous-type de monstre.  
(**Fire**) = (Feu) ; sous-type de monstre.  
(**Goblinoid**) = (gobloïde) ; sous-type de monstre.  
(**Good**) = (Bien) ; sous-type de monstre.  
(**harmless**) = (inoffensif) ; magie (jets de sauvegarde de sort).  
(**Incorporeal**) = (intangible) ; sous-type de monstre.  
(**Lawful**) = (Loi) ; sous-type de monstre.  
(**object**) = (objet) ; magie (jets de sauvegarde de sort).  
(**Reptilian**) = (reptilien) ; sous-type de monstre.  
(**Water**) = (Eau) ; sous-type de monstre.  
**0-level spell** = sort du niveau 0 ; magie (général).  
**1st-level character** = personnage de niveau 1 ; général.  
**1st-level spell** = sort du 1er niveau ; magie (général).  
**-2 sword, cursed** = *épée maudite* -2 ; objet magique (objet maudit).  
**2nd-level spell** = sort du 2e niveau ; magie (général).  
**3rd-level spell** = sort du 3e niveau ; magie (général).  
**4th-level spell** = sort du 4e niveau ; magie (général).  
**5-foot step** = pas de placement ; combat.  
**5th-level spell** = sort du 5e niveau ; magie (général).  
**6th-level spell** = sort du 6e niveau ; magie (général).  
**7th-level spell** = sort du 7e niveau ; magie (général).  
**8th-level spell** = sort du 8e niveau ; magie (général).  
**9th-level spell** = sort du 9e niveau ; magie (général).  
**a thousand faces** = mille visages ; aptitude de druide.  
**aasimar** = aasimar (m) ; créature.  
**aberration** = aberration ; monstre (type de monstre).  
**abilities** = caractéristiques ; monstre (masque de présentation).  
**ability** = caractéristique ; général.  
**ability check** = jet de caractéristique ; type de jet.  
**ability damage** = affaiblissement temporaire de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.  
**ability damaged** = caractéristique temporairement affaiblie ; état préjudiciable ; cf. GdM83.  
**ability drain** = diminution permanente de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.  
**ability drained** = caractéristique diminuée ; état préjudiciable ; cf. GdM83.  
**Ability Focus** = Pouvoir renforcé ; don.  
**ability increase** = augmentation de caractéristique ; général.  
**ability modifier** = modificateur de caractéristique ; type de modificateur.  
**ability score** = valeur de caractéristique ; général.  
**ability score loss** = affaiblissement ou diminution de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM72 et MdM8.

**Abj (abjurer)** = Abj (abjurateur) ; classe de spécialiste.  
**Abjuration** = Abjuration ; école de magie.  
**abjurer (Abj)** = abjurateur (Abj) ; classe de spécialiste.  
**aboleth** = aboleth (m) ; créature.  
**Aboleth** = l'aboleth / la langue aboleth ; langue ; cf. aboleth, MdM15.  
**absorbing shield** = *bouclier phagocyte* (ou *écu phagocyte*) ; objet magique (bouclier spécial).  
**abundant step** = *pas chassé* ; aptitude de moine.  
**Abyss** = (les) Abysses ; plan d'existence.  
**Abyssal** = l'abyssal / la langue abyssale ; langue.  
**abyssal dire rat** = rat sanguinaire fiélon ; créature ; ERRATA: rat sanguinaire des Abysses dans MdM vf.1 / cf. MdM212.  
**AC** = CA ; monstre (masque de présentation).  
**AC (Armor Class)** = CA (classe d'armure) ; combat.  
**accelerated climbing** = escalade rapide ; général ; cf. Escalade, MdJ70.  
**achaierei** = achaierei (m) ; créature.  
**Acheron** = Achéron ; plan d'existence.  
**acid** = acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.  
**acid** = acide ; équipement (objet ordinaire).  
**acid** = acide ; registre de magie.  
**acid damage** = dégâts d'acide ; type de dégâts.  
**acid fog** = *brume acide* ; sort.  
**acid immunity** = immunité contre l'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.  
**acid resistance** = résistance à l'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bodak, MdM29.  
**acid resistance** = résistant(e) à l'acide ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).  
**acid spray** = jet d'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: acide dans MdM vf.1 / (ex : sécréteur, MdM161).  
**acid sting** = dard acide ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: acide dans MdM vf.1 / (ex : fourmi géante, MdM207/208).  
**acorn grenade** = *gland explosif* ; sort ; NOTE: version alternative du sort germes de feu.  
**activate magic item** = activer un objet magique ; combat (action magique).  
**actor** = acteur ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**adamantine** = adamantium ; équipement (métal).  
**adamantine** = adamantium ; équipement (métal).  
**adamantine battleaxe** = hache d'armes en adamantium ; équipement (arme spéciale) ; cf. GdM191.  
**adamantine breastplate** = cuirasse en adamantium ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.  
**adamantine dagger** = dague en adamantium ; équipement (arme spéciale) ; cf. GdM189.  
**adamantine shield** = bouclier en adamantium (ou écu en adamantium) ; équipement (bouclier spécial) ; cf. GdM195.  
**additional attack** = attaque supplémentaire ; général.

**adept (Adp)** = adepte (Ade) ; classe de personnage (PNJ).

**adhesive** = substance adhésive ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: bouclier adhésif dans MdM vf.1 / (ex : kuo-toa, MdM123/124).

**Adp (adept)** = Ade (adepte) ; classe de personnage (PNJ).

**adult** = adulte ; catégorie d'âge des dragons.

**adulthood** = âge adulte ; catégorie d'âge des PJ.

**advancement** = évolution possible ; monstre (masque de présentation) ; ERRATA : puissance possible dans le MdM vf.1.

**agate** = agate ; équipement (gemme).

**age** = âge ; général.

**aging effects** = effets du vieillissement ; général.

**aid** = aide ; sort.

**aid another** = aider quelqu'un ; combat (type d'attaque spéciale).

**Air** = Air ; domaine de prêtre.

**air elemental** = élémentaire de l'Air ; créature.

**air mastery** = maîtrise de l'Air ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: maîtrise du ciel dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78).

**air mephit** = méphite aérien (m) ; créature.

**air sucked out of room** = air aspiré hors de la pièce ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

**air walk** = marche dans les airs ; sort.

**alarm** = alarme ; sort.

**alchemist** = alchimiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

**alchemist's fire** = feu grégeois ; équipement (objet ordinaire).

**alchemist's lab** = laboratoire d'alchimie ; équipement (objet ordinaire).

**Alchemy** = Alchimie ; compétence.

**ale** = bière ; équipement (boisson).

**Alertness** = Vigilance ; don.

**alexandrite** = alexandrite ; équipement (gemme).

**alignment** = alignement ; général.

**alignment** = alignement ; monstre (masque de présentation).

**all-around vision** = vision à 360° ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tyranoeil, MdM180/181.

**allip** = allip (m) ; créature.

**altar** = autel ; donjon (type de décor) ; cf. GdM112.

**alter self** = modification d'apparence ; pouvoir spécial de monstre ; ex : doppelganger, MdM57/58.

**alter self** = modification d'apparence ; sort.

**alternate form** = transformation ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: métamorphose dans MdM vf.1 / (ex : arachnée, MdM22).

**altitude sickness** = mal des montagnes ; général ; cf. GdM88.

**amazing lock** = excellent cadenas ; équipement (objet ordinaire).

**amber** = ambre ; équipement (gemme).

**Ambidexterity** = Ambidextrie ; don.

**amethyst** = améthyste ; équipement (gemme).

**amorphous** = créature informe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélien, MdM26.

**amphibious** = amphibie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123/124.

**amulet of health** = amulette de Constitution ; objet magique (objet merveilleux).

**amulet of inescapable detection** = amulette de localisation ; objet magique (objet maudit).

**amulet of natural armor** = amulette d'armure naturelle ; objet magique (objet merveilleux).

**amulet of proof against detection and location** = amulette d'antidétection ; objet magique (objet merveilleux).

**amulet of the planes** = amulette des plans ; objet magique (objet merveilleux).

**amulet of undead turning** = amulette d'ascendant sur les morts-vivants ; objet magique (objet merveilleux).

**analyze dweomer** = analyse d'enchantement ; sort.

**ancient** = vénérable ; catégorie d'âge des dragons.

**androsphinx** = androsphinx (m) ; créature.

**animal** = animal ; monstre (type de monstre).

**Animal** = Faune ; domaine de prêtre.

**animal companion** = compagnon animal ; général.

**animal companion** = compagnon animal ; aptitude de druide.

**Animal Empathy** = Empathie avec les animaux ; compétence.

**animal friendship** = amitié avec les animaux ; sort.

**animal growth** = croissance animale ; sort.

**animal messenger** = messenger animal ; sort.

**animal shapes** = métamorphose animale ; sort.

**animal task** = tour ; général ; cf. description Dressage, MdJ68.

**animal telepathy** = télépathie avec les animaux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.

**animal tender/groom** = palefrenier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**animal trance** = hypnose des animaux ; sort.

**animal trick** = tour ; général ; cf. description Dressage, MdJ68.

**animate dead** = animation des morts ; sort.

**animate objects** = animation d'objets ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: animation d'objet dans MdM vf.1 / (ex : ravid, MdM155).

**animate objects** = animation d'objets ; sort.

**animate rope** = corde animée ; sort.

**animate trees** = animation d'arbres ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : sylvanien, MdM168).

**animated** = animé(e) ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

**animated object** = objet animé ; créature.

**ankheg** = ankheg (m) ; créature.

**annis** = annis (f) ; créature.

**antennae** = antenne ; monstre (type d'attaque) ; ex : oxydeur, MdM150.

**antilife shell** = coquille antivie ; sort.

**antimagic** = antimagie ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM72.

**antimagic cone** = cône d'antimagie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tyranoeil, MdM180/181.

**antimagic field** = zone d'antimagie ; sort.

**antimatter rifle** = fusil à antimatière ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**antimatter rifle energy pack** = recharge énergétique pour fusil à antimatière ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**antipathy** = aversion ; sort.

**antiplant shell** = coquille antiplantes ; sort.

**antitoxin** = antidote ; équipement (objet ordinaire).

**ape** = gorille ; créature.

**ape, dire** = gorille sanguinaire ; créature.

**apothecary** = apothicaire ; type d'employé ; cf. GdM148.

**apparatus of Kwalish** = submersible de Kwalish ; objet magique (objet merveilleux).

**applicable knowledge** = savoir pratique ; gardien du savoir (secret).

**Appraise** = Estimation ; compétence.

**apprentice level** = (personnage) apprenti ; général ; cf. GdM40.

**apprentice-level character** = personnage apprenti ; général ; cf. GdM40.

**aquamarine** = aigue-marine ; équipement (gemme).

**Aquan** = l'aquatique / la langue aquatique ; langue.

**aquatic** = milieu aquatique ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

**aquatic elf** = elfe aquatique ; créature.

**aquatic elf traits** = caractéristiques raciales des elfes aquatiques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes aquatiques, MdM82.

**aquatic ogre** = ogre aquatique ; créature.

**aranea** = arachnée (f) ; créature.

**Arc (arcane archer)** = Arc (archer-mage) ; classe de prestige.

**arcane archer (Arc)** = archer-mage (Arc) ; classe de prestige.

**arcane eye** = œil du mage ; sort.

**arcane lock** = verrou du mage ; sort.

**arcane magic** = magie profane ; magie (général).

**arcane mark** = signature magique ; sort.

**arcane spell** = sort profane ; magie (type de sort).

**arcane spell failure** = risque d'échec des sorts profanes ; équipement (caractéristique des armures).

**arcane spellcaster** = lanceur (ou jeteur) de sorts profanes ; magie (général).

**archdevil** = archidiablaire ; monstre (famille de créatures).

**architect/engineer** = architecte ; type d'employé ; cf. GdM148.

**archon** = archon (m) ; monstre (famille de créatures) ; ex : archon lumineux, MdM30/31.

**area** = zone d'effet ; magie (caractéristique de sort).

**area spell** = sort de zone ; magie (type de sort).

**Ari (aristocrat)** = Nob (noble) ; classe de personnage (PNJ).

**aristocrat (Ari)** = noble (Nob) ; classe de personnage (PNJ).

**arm** = bras / tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : kraken, MdM122.

**armor** = armure ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**armor bonus** = bonus d'armure ; type de bonus/malus.

**armor check penalty** = pénalité d'armure ; équipement (caractéristique des armures).

**Armor Class (AC)** = classe d'armure (CA) ; combat.

**armor damage** = destruction d'armure ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bébilith, MdM42/44.

**armor of arrow attraction** = armure d'attraction des projectiles ; objet magique (objet maudit).

**armor of rage** = armure de fureur ; objet magique (objet maudit).

**Armor Proficiency (heavy)** = Port d'armure lourde ; don.

**Armor Proficiency (light)** = Port d'armure légère ; don.

**Armor Proficiency (medium)** = Port d'armure intermédiaire ; don.

**armor qualities** = caractéristique des armures ; général.

**armor spikes** = pointes pour armure ; équipement (supplément d'armure).

**armor, masterwork** = armure de maître ; équipement (armure).

**armorer** = armurier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**arrow** = flèche ; équipement (arme).

**arrow deflection** = antiprojectiles ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

**arrow of death** = flèche de mort ; aptitude de archer-mage.

**arrow trap** = flèche ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**arrow, masterwork** = flèche de maître ; équipement (arme).

**arrow, silvered** = flèche en argent ; équipement (arme).

**arrowhawk** = arrawak (m) ; créature.

**arsenic** = arsenic ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**art object** = objet d'art ; type de trésor ; cf. GdM171.

**artifac** = artefact ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**artisan's outfit** = tenue d'artisan ; équipement (objet ordinaire).

**artisan's tools** = outils d'artisan ; équipement (objet ordinaire).

**artisan's tools, masterwork** = outils de maître artisan ; équipement (objet ordinaire).

**Asn (assassin)** = Asn (assassin) ; classe de prestige.

**assassin (Asn)** = assassin (Asn) ; classe de prestige.

**assassin vine** = liane chasserresse (f) ; créature.

**assassin's dagger** = dague de l'assassin ; objet magique (arme spéciale).

**astral deva** = déva astral (m) ; créature ; ERRATA: deva astral dans MdM vf.1.

**Astral Plane** = plan Astral ; plan d'existence.

**astral projection** = projection astrale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

**astral projection** = projection astrale ; sort.

**athach** = ath-atç (inv.) ; créature.

**atonement** = pénitence ; sort.

**attach** = fixation ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: fixation des mâchoires ou enlacement dans MdM vf.1 / (ex : belette sanguinaire, MdM18/19).

**attack** = attaque ; combat (action d'attaque).

**attack** = attaque ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**attack action** = action d'attaque ; combat (type d'action).

**attack an object** = attaquer un objet ; combat (type d'attaque spéciale).

**attack bonus** = bonus d'attaque OU bonus à l'attaque ; combat (type de bonus/malus).

**attack modifier** = modificateur à l'attaque ; combat (type de modificateur).

**attack of opportunity** = attaque d'opportunité ; combat (type d'attaque).

**attack partial action** = action partielle d'attaque ; combat (type d'action).

**attack roll** = jet d'attaque ; combat (type de jet).

**attacking with two weapons** = combat (ou combattre) à deux armes ; combat.

**attacks** = attaques ; monstre (masque de présentation).

**augmented criticals** = critiques augmentés ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM168/169.

**augury** = *augure* ; sort.

**aura of courage** = aura de bravoure ; aptitude de paladin.

**aura of despair** = aura de désespoir ; aptitude de chevalier noir.

**aura of menace** = aura de menace ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**Auran** = l'aérien / la langue aérienne ; langue.

**Autohypnosis** = Autohypnose ; compétence.

**automatic hit** = coup au but automatique ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

**automatic language** = langue parlée d'office ; général.

**automatic miss** = coup raté automatique (ou coup automatiquement raté) ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

**automatic pistol** = pistolet automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**automatic rifle** = fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**average** = moyenne ; manœuvrabilité en vol.

**average lock** = cadenas moyen ; équipement (objet ordinaire).

**average salamander** = salamandre commune (f) ; créature.

**aversion** = phobie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yuan-ti, MdM190.

**aversion to daylight** = aversion à la lumière du jour ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

**avoral** = avoral (m) ; créature.

**awaken** = *éveil* ; sort.

**awareness** = conscient du danger, ou de la présence de l'ennemi (selon phrase) ; combat.

**axe, orc double** = hache double d'orque ; équipement (arme).

**axe, throwing** = hache de lancer ; équipement (arme).

**azer** = azer (m) ; créature.

**azurite** = azurite ; équipement (gemme).

**baatezu** = baatezu (m) ; monstre (famille de créatures).

**baatezu qualities** = baatezu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lémur, MdM50.

**Baator** = Baator ; plan d'existence.

**babble** = babil ; pouvoir spécial de monstre ; ex : allip, MdM17.

**baboon** = babouin ; créature.

**background** = historique, passé, histoire personnelle, antécédents ; général.

**backpack** = sac à dos ; équipement (objet ordinaire).

**badger** = blaireau ; créature.

**badger, dire** = blaireau sanguinaire ; créature.

**bag of devouring** = *sac dévoreur* ; objet magique (objet maudit).

**bag of holding** = *sac sans fond* ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of holding (bag 1)** = *sac sans fond* (1er modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of holding (bag 2)** = *sac sans fond* (2e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of holding (bag 3)** = *sac sans fond* (3e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of holding (bag 4)** = *sac sans fond* (4e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of tricks** = *sac à malice* ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of tricks (gray)** = *sac à malice* (gris) ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of tricks (rust)** = *sac à malice* (rouille) ; objet magique (objet merveilleux).

**bag of tricks (tan)** = *sac à malice* (ocre) ; objet magique (objet merveilleux).

**Balance** = Équilibre ; compétence.

**baleen whale** = baleine ; créature.

**ball lightning** = *boules de foudre* ; magie ; cf. anneau de feu d'étoiles, GdM198.

**ballista** = baliste ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

**balor** = balor (m) ; créature.

**banded agate** = agate xyloïde ; équipement (gemme).

**banded mail** = crevice ; équipement (armure).

**banded mail of luck** = *crevice de la seconde chance* ; objet magique (armure spéciale).

**bane** = tueur (ou tueuse) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**bane** = *imprécation* ; sort.

**banishment** = *bannissement* ; sort.

**banquet** = banquet ; équipement (nourriture).

**barbarian (Bbn)** = barbare (Barb) ; classe de personnage.

**barbarian rage** = rage de berserker ; aptitude de barbare.

**barbazu** = barbazu (m) ; créature.

**bard (Brd)** = barde (Bard) ; classe de personnage.

**bardic knowledge** = savoir bardique ; aptitude de barde.

**bardic music** = musique de barde ; aptitude de barde.

**barding** = barde ; équipement (objet ordinaire).

**barding, heavy** = barde lourd ; équipement (objet ordinaire).

**barding, light** = barde léger ; équipement (objet ordinaire).

**barding, medium** = barde intermédiaire ; équipement (objet ordinaire).

**barghest** = barghest (m) ; créature.

**barkskin** = *peau d'écorce* ; sort.

**barrel** = tonneau ; équipement (objet ordinaire).

**barrister** = légiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

**base attack bonus** = bonus de base à l'attaque ; combat (type de bonus/malus).

**base price** = prix de base ; objet magique.

**base save** = jet de sauvegarde de base ; type de jet.

**base save bonus** = bonus de base aux jets de sauvegarde ; type de bonus/malus.

**base speed** = vitesse de déplacement de base ; général.

**bashing** = d'attaque ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

**basilisk** = basilic (m) ; créature.

**basket** = panier ; équipement (objet ordinaire).

**bastard sword** = épée bâtarde ; équipement (arme).

**bat** = chauve-souris ; créature.

**bat, dire** = chauve-souris sanguinaire ; créature.

**battle frenzy** = frénésie guerrière ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: frénésie dans MdM vf.1 / (ex : barbazu, MdM51/53).

**battleaxe** = hache d'armes ; équipement (arme).

**bay** = aboiement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : molosse d'ombre, MdM138/139.

**Bbn (barbarian)** = Barb (barbare) ; classe de personnage.

**bead of force** = bille de force ; objet magique (objet merveilleux).

**bear empathy** = empathie avec les ours ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ours-garou, MdM219.

**bear, black** = ours noir ; créature.

**bear, brown** = ours brun ; créature.

**bear, dire** = ours sanguinaire ; créature.

**bear, polar** = ours polaire ; créature.

**beard** = barbe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barbazu, MdM51/53.

**beast** = monstre primitif ; monstre (type de monstre).

**bebilith** = bébilith (m) ; créature.

**bedroll** = paillasse ; équipement (objet ordinaire).

**behir** = béhir (m) ; créature.

**Beholder** = la langue des tyrannœils ; langue.

**beholder** = tyrannœil (plur. tyrannœils) (m) ; créature ; AUSSI : globe aux mille yeux.

**belker** = fumigon (m) ; créature.

**bell** = cloche ; équipement (objet ordinaire).

**belladonna** = belladone ; poison ; cf. guérison de la lycanthropie, MdM218.

**belt of dwarvenkind** = ceinture des nains ; objet magique (objet merveilleux).

**belt of giant strength** = ceinturon de force de géant ; objet magique (objet merveilleux).

**belt pouch** = sacoche de ceinture ; équipement (objet ordinaire).

**belt, monk's** = ceinture de moine ; objet magique (objet merveilleux).

**benefit** = avantage ; don.

**berserk** = folie dévastatrice ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de chair, MdM106/107.

**berserking sword** = épée de berserker ; objet magique (objet maudit).

**beryl** = beryl ; équipement (gemme) ; cf. sceptre de détection des métaux et des minéraux, GdM203.

**bestow curse** = malédiction ; sort.

**between down and up** = transition descente/montée ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

**bezekira** = bazorka (m) ; créature ; NOTE : autre nom du chat d'enfer.

**bezerika** = bazorka (m) ; créature.

**Bigby's clenched fist** = poing de Bigby ; sort.

**Bigby's crushing hand** = main broyeuse de Bigby ; sort.

**Bigby's forceful hand** = main impérieuse de Bigby ; sort.

**Bigby's grasping hand** = poigne de Bigby ; sort.

**Bigby's interposing hand** = main interposée de Bigby ; sort.

**binding** = entrave ; sort.

**bison** = bison ; créature.

**bit and bridle** = mors et bride ; équipement (objet ordinaire).

**bite** = morsure / bec / mandibules ; monstre (type d'attaque) ; ex : naga, MdM140/141.

**black adder venom** = venin de vipère à tête noire ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**black bear** = ours noir ; créature.

**black cloud** = nuage noir ; pouvoir spécial de monstre ; ex : achaïeraï, MdM16.

**black dragon** = dragon noir ; créature.

**black dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon noir ; objet magique (artefact unique).

**black lotus extract** = extrait de lotus noir ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**black opal** = opale noire ; équipement (gemme).

**black pearl** = perle noire ; équipement (gemme).

**black pudding** = pouding noir (m) ; créature.

**black star sapphire** = saphir noir ; équipement (gemme).

**blackguard (Blk)** = chevalier noir (Che) ; classe de prestige.

**blacksmith** = maréchal-ferrant ; type d'employé ; cf. GdM148.

**blade barrier** = barrière de lames ; sort.

**blanket, winter** = couverture d'hiver ; équipement (objet ordinaire).

**blasphemy** = blasphème ; sort.

**bles** = bénédiction ; sort.

**bles water** = bénédiction de l'eau ; sort.

**bles weapon** = bénédiction d'arme ; sort.

**Blibdoolpoolp** = Blibdoolpoolp ; divinité (kuo-toas) ; cf. kuo-toa, MdM124.

**blind** = aveuglement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM145.

**blinded** = aveugle (ou aveuglé) ; état préjudiciable.

**Blind-Fight** = Combat en aveugle ; don.

**blinding** = aveuglant(e) ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

**blinding beauty** = beauté aveuglante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nymphe, MdM144.

**blinding sickness** = croupissure ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

**blindness** = cécité ; sort.

**blindness/deafness** = cécité/surdité ; sort.

**blindsight** = vision aveugle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : liane chasserresse, MdM127.

**blink** = clignotement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chien esquivleur, MdM38/39.

**blink** = clignotement ; sort.

**blink dog** = chien esquivleur ; créature.

**blizzard** = blizzard ; général ; cf. GdM88.

**Blk (blackguard)** = Che (chevalier noir) ; classe de prestige.

**block and tackle** = palan ; équipement (objet ordinaire).

**blood bond** = lien du sang ; monstre (pouvoir (serviteur fiélon)).

**blood drain** = absorption de sang ; pouvoir spécial de monstre ; ex : belette sanguinaire, MdM18/19.

**blood frenzy** = frénésie sanglante ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: frénésie dans MdM vf.1 / (ex : sahuagin, MdM157/158).

**bloodroot** = tormentille ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**bloodstone** = héliotrope ; équipement (gemme).

**bloomer** = ouvrier de forge ; type d'employé ; cf. GdM148.

**blowgun** = sarbacane ; équipement (arme) ; cf. GdM162.

**blowgun needle** = aiguille pour sarbacane ; équipement (arme) ; cf. GdM151.

**blown away** = emporté par le vent ; état préjudiciable ; cf. GdM83.

**bludgeoning weapon** = arme contondante ; équipement (catégorie d'armes).

**blue diamond** = diamant bleu ; équipement (gemme).

**blue dragon** = dragon bleu ; créature.

**blue dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon bleu ; objet magique (artefact unique).

**blue quartz** = quartz bleu ; équipement (gemme).

**blue sapphire** = saphir bleu ; équipement (gemme).

**blue slaad** = slaad bleu (m) ; créature.

**blue star sapphire** = saphir bleu ; équipement (gemme).

**blue whinnis** = ajonc à feuilles bleues ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**blue-white diamond** = diamant limpide ; équipement (gemme).

**Bluff** = Bluff ; compétence.

**blur** = flou ; sort.

**boar** = sanglier ; créature.

**boar empathy** = empathie avec les sangliers ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sanglier-garou, MdM220.

**boar, dire** = sanglier sanguinaire ; créature.

**boat, folding** = bateau pliant ; objet magique (objet merveilleux).

**Boccob** = Boccob ; divinité.

**Boccob's blessed book** = livre magique de Boccob ; objet magique (objet merveilleux).

**bodak** = bodak (m) ; créature.

**body flames** = corps enflammé ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: flammes dans MdM vf.1 / (ex : balor, MdM42/47).

**bolster undead** = augmentation du moral des morts-vivants ; aptitude de prêtre.

**bolstering undead** = augmentation du moral des morts-vivants ; aptitude de prêtre.

**bolt** = carreau (d'arbalète) ; équipement (arme).

**bolt, masterwork** = carreau de maître (d'arbalète) ; équipement (arme).

**bolt, silvered** = carreau en argent (d'arbalète) ; équipement (arme).

**bomb** = bombe ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**bonus** = bonus ; général.

**bonus feat** = don supplémentaire ; général.

**bonus feat** = don supplémentaire ; aptitude de guerrier, magicien, protecteur tribal.

**bonus hit points** = points de vie supplémentaires ; général.

**bonus language** = langue supplémentaire ; aptitude de gardien du savoir.

**bonus language** = langue supplémentaire ; général.

**bonus spell** = sort en bonus ; magie (général).

**book of exalted deeds** = livre d'exaltation suprême ; objet magique (artefact rare).

**book of infinite spells** = recueil de sorts inépuisable ; objet magique (artefact rare).

**book of vile darkness** = livre de noire vilenie ; objet magique (artefact rare).

**bookbinder** = relieur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**boots of dancing** = bottes de danse effrénée ; objet magique (objet maudit).

**boots of elvenkind** = bottes d'elfe ; objet magique (objet merveilleux).

**boots of levitation** = bottes de lévitation ; objet magique (objet merveilleux).

**boots of speed** = bottes de rapidité ; objet magique (objet merveilleux).

**boots of striding and springing** = bottes de sept lieues ; objet magique (objet merveilleux).

**boots of the winterlands** = bottes des terres gelées ; objet magique (objet merveilleux).

**boots, winged** = bottes ailées ; objet magique (objet merveilleux).

**bottle of air** = flacon d'air pur ; objet magique (objet merveilleux).

**bottle, wine, glass** = bouteille de vin en verre ; équipement (objet ordinaire).

**bowl of commanding water elementals** = jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau ; objet magique (objet merveilleux).

**bracelet of friends** = bracelet d'assistance ; objet magique (objet merveilleux).

**bracers of archery** = bracelets d'archer ; objet magique (objet merveilleux).

**bracers of armor** = bracelets d'armure ; objet magique (objet merveilleux).

**bracers of defenselessness** = bracelets de vulnérabilité ; objet magique (objet maudit).

**brass dragon** = dragon d'airain ; créature.

**brass dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon d'airain ; objet magique (artefact unique).

**brazier of commanding fire elementals** = brasero de contrôle des élémentaires du Feu ; objet magique (objet merveilleux).

**Brd (bard)** = Bard (barde) ; classe de personnage.

**bread** = pain ; équipement (nourriture).

**break enchantment** = annulation d'enchantement ; sort.

**breaking open doors** = enfoncer les portes ; général.

**breastplate** = cuirasse ; équipement (armure).

**breastplate of command** = cuirasse de commandement ; objet magique (armure spéciale).

**breath weapon** = souffle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : béhir, MdM28.

**Brew Potion** = Préparation de potions ; don.

**brewer** = brasseur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**bridge** = pont ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

**brilliant energy** = de lumière ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**bronze dragon** = dragon de bronze ; créature.  
**bronze dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon de bronze ; objet magique (artefact unique).  
**brooch of shielding** = broche de défense ; objet magique (objet merveilleux).  
**broom of animated attack** = balai frappeur ; objet magique (objet maudit).  
**broom of flying** = balai volant ; objet magique (objet merveilleux).  
**brown bear** = ours brun ; créature.  
**brown diamond** = diamant brun ; équipement (gemme).  
**brown-green garnet** = grenat brun-vert ; équipement (gemme).  
**bucket** = seau ; équipement (objet ordinaire).  
**buckler** = targe ; équipement (bouclier).  
**bugbear** = gobelours (m) ; créature.  
**bulette** = bulette (f) ; créature.  
**bull rush** = charge à mains nues ; combat (type d'attaque spéciale).  
**bullet** = bille (de fronde) ; équipement (arme).  
**bullet, masterwork** = bille de maître (de fronde) ; équipement (arme).  
**bullet, pistol** = balle de pistolet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**bullet, rifle** = balle de mousquet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**bullet, silvered** = bille en argent (de fronde) ; équipement (arme).  
**bull's strength** = force de taureau ; sort.  
**bullseye lantern** = lanterne sourde ; équipement (objet ordinaire).  
**burn** = départ de feu ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: combustion dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire du Feu, MdM79/80).  
**burning hands** = mains brûlantes ; sort.  
**burning touch** = contact brûlant ; monstre (type d'attaque) ; ex : magmatique, MdM130/131.  
**burnt othur fumes** = vapeurs d'othur brûlé ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**burrow** = creusement ; mode de déplacement.  
**burrow** = creusement ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: déplacement dans le sol dans MdM vf.1 / (ex : xorn, MdM188).  
**burst** = rayonnement ; magie (zone d'effet de sort).  
**bury zone** = coulée ; général ; cf. avalanche, GdM85.  
**butt** = coup de tête (ou corne) ; monstre (type d'attaque) ; ex : chimère, MdM39.  
**C (Colossal)** = C (colossal) ; catégorie de taille.  
**cachalot whale** = cachalot ; créature.  
**cackle fever (shrieks)** = fièvre gloussante (déméntia) ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**call lightning** = appel de la foudre ; sort.  
**calling** = appel ; branche de magie.  
**calling spell** = sort d'appel ; magie (type de sort).  
**calm animals** = apaisement des animaux ; sort.  
**calm emotions** = apaisement des émotions ; sort.  
**calm water** = mer calme ; général ; cf. description Natation, MdJ72.  
**caltrop** = chausse-trappe (plur. chausse-trappes) ; équipement (objet ordinaire).

**cambion** = cambion ; créature ; NOTE : autre nom des demi-fiélons (cf. MdM214).  
**camel** = chameau ; créature.  
**camouflage** = camouflage ; pouvoir spécial de monstre ; ex : liane chasserresse, MdM127.  
**campaign setting** = univers de campagne ; général.  
**canary diamond** = diamant jaune ; équipement (gemme).  
**candle** = bougie ; équipement (objet ordinaire).  
**candle of invocation** = cierge d'invocation ; objet magique (objet merveilleux).  
**candle of truth** = cierge de vérité ; objet magique (objet merveilleux).  
**candlemaker** = chandelier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**can't be tripped** = immunité contre les crocs-en-jambe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : béhir, MdM28.  
**can't run** = incapable de courir ; général ; ex : golem, MdM106.  
**cantrip** = tour de magie ; magie (type de sort).  
**canvas** = toile ; équipement (objet ordinaire).  
**cape of the mountebank** = cape de prestidigitateur ; objet magique (objet merveilleux).  
**capsize** = retournement de navire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon-tortue, MdM74/75.  
**captivating song** = chant captivant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : harpie, MdM114.  
**carapace** = carapace ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM168/169.  
**carnelian** = cornaline ; équipement (gemme).  
**carpenter** = charpentier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**carpet of flying** = tapis volant ; objet magique (objet merveilleux).  
**carrion crawler** = charognard rampant ; créature.  
**carrion crawler brain juice** = fluide cervical de charognard rampant ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**carrying capacity** = poids transportable ; général.  
**cart** = charrette ; équipement (objet ordinaire).  
**cart driver** = conducteur de charrette (ou de chariot) ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**cartwright** = charron ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**case, map** = étui à carte ; équipement (objet ordinaire).  
**case, scroll** = étui à parchemin ; équipement (objet ordinaire).  
**cast a spell** = jeter (ou lancer) un sort ; magie (action magique).  
**caster level** = niveau de lanceur de sorts ; magie (général).  
**caster level check** = jet de lanceur de sorts ; magie (type de jet).  
**caster's shield** = bouclier des arcanes (ou rondache des arcanes) ; objet magique (bouclier spécial).  
**casting defensively** = incantation sur la défensive ; magie (général).  
**casting on the defensive** = incantation sur la défensive ; magie (général).  
**casting time** = temps d'incantation ; magie (caractéristique de sort).  
**castle** = château ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.  
**cat** = chat ; créature.

**catapult, heavy** = catapulte lourde ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

**catapult, light** = catapulte légère ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

**cat's grace** = *grâce féline* ; sort.

**cause fear** = *frayeur* ; sort.

**cc (cross-class skill)** = cac (compétence d'autre classe) ; compétence (type de compétence).

**celestial** = céleste (m) ; monstre (famille de créatures).

**Celestial** = le celeste / la langue céleste ; langue.

**celestial armor** = *armure céleste* ; objet magique (armure spéciale).

**celestial creature** = créature céleste ; monstre (archétype).

**celestial lion** = lion céleste ; créature ; cf. MdM211.

**celestial qualities** = céleste ; pouvoir spécial de monstre ; ex : archon lumineux, MdM30/31.

**censer of controlling air elementals** = *encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air* ; objet magique (objet merveilleux).

**centaur** = centaure (m) ; créature.

**Cha (Charisma)** = Cha (Charisme) ; caractéristique.

**chain** = chaîne ; équipement (objet ordinaire).

**chain lightning** = *éclair multiple* ; sort.

**chain rake** = chaîne ; monstre (type d'attaque) ; ex : kyton, MdM51.

**chain shirt** = chemise de mailles ; équipement (armure).

**chain, spiked** = chaîne cloutée ; équipement (arme).

**chainmail** = cote de mailles ; équipement (armure).

**chalcedony** = calcédoine ; équipement (gemme).

**chalk** = craie ; équipement (objet ordinaire).

**Challenge Rating** = facteur de puissance ; monstre (masque de présentation).

**Challenge Rating (CR)** = facteur de puissance (FP) ; général.

**chameleon power** = mimétisme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yuan-ti, MdM190.

**chandler** = chandelier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**change self** = *changement d'apparence* ; sort.

**changestaff** = *bâton sylvanien* ; sort.

**channel energy** = canaliser de l'énergie ; magie (général).

**Chaos** = Chaos ; domaine de prêtre.

**chaos beast** = chaosien (m) ; créature.

**chaos diamond** = *diamant du Chaos* ; objet magique (objet merveilleux).

**chaos hammer** = *marteau du Chaos* ; sort.

**chaotic** = chaotique ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**chaotic** = Chaos ; registre de magie.

**chaotic evil** = chaotique mauvais ; alignement.

**chaotic good** = chaotique bon ; alignement.

**chaotic neutral** = chaotique neutre ; alignement.

**character** = personnage ; général.

**character class** = classe de personnage ; général.

**charge** = charge ; combat (action d'attaque).

**charge** = charge ; pouvoir spécial de monstre ; ex : minotaure, MdM137/138.

**charge for double damage** = doubles dégâts sur une charge ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: charge

(double dégâts) dans MdM vf.1 / (ex : tricératops, MdM56/57).

**charging range** = (à) portée de charge ; combat.

**Charisma (Cha)** = Charisme (Cha) ; caractéristique.

**Charisma damage** = affaiblissement temporaire de Charisme ; pouvoir spécial de monstre.

**Charisma drain** = diminution permanente de Charisme ; pouvoir spécial de monstre.

**Charisma modifier** = modificateur de Charisme ; type de modificateur.

**charm** = charme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampirien, MdM181.

**charm** = charme ; branche de magie.

**charm monster** = *charme-monstre* ; sort.

**charm person** = charme-personne ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : érynie, MdM51/54).

**charm person** = *charme-personne* ; sort.

**charm person or animal** = *charme-personne ou animal* ; sort.

**charm reptiles** = charme-reptiles ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon noir, MdM64/65).

**charm resistance** = résistance aux charmes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga ténébreux, MdM140/141.

**charm spell** = sort de charme ; magie (type de sort).

**charming gaze** = regard charmeur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga corrupteur, MdM140/141.

**chasm** = gouffre ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM113.

**check** = jet ; général.

**checked** = stoppé ; état préjudiciable.

**cheese** = fromage ; équipement (nourriture).

**cheetah** = guépard ; créature.

**chest** = coffre ; équipement (objet ordinaire).

**children of the night** = créatures des ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampire, MdM221.

**chill aura** = aura glaciale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

**chill metal** = *métal gelé* ; sort.

**chill shield** = *bouclier froid* ; sort ; NOTE: version alternative du sort bouclier de feu.

**chill touch** = *contact glacial* ; sort.

**chime of interruption** = *carillon d'interruption* ; objet magique (objet merveilleux).

**chime of opening** = *carillon d'ouverture* ; objet magique (objet merveilleux).

**chimera** = chimère (f) ; créature.

**chimney** = conduit vertical ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

**choker** = étrangleur (m) ; créature.

**chrysoberyl** = chrysobéryl ; équipement (gemme).

**chrysoprase** = chrysoprase ; équipement (gemme).

**chute** = toboggan ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

**chuul** = cthuul (m) ; créature.

**circle of death** = *cercle de mort* ; sort.

**circle of doom** = *cercle de douleur* ; sort.

**circlet of blasting, major** = *serre-tête de lumière dévastatrice* ; objet magique (objet merveilleux).



**circlet of blasting, minor** = serre-tête de lumière destructrice ; objet magique (objet merveilleux).

**circlet of persuasion** = serre-tête de persuasion ; objet magique (objet merveilleux).

**circumstance bonus** = bonus de circonstances ; type de bonus/malus.

**circumstance modifier** = modificateur de circonstances ; type de modificateur.

**citrine** = citrine ; équipement (gemme).

**Cjr (conjuré)** = Inv (invocateur) ; classe de spécialiste.

**clairaudience** = *clairaudience* ; sort.

**clairaudience/clairvoyance** = *clairaudience/clairvoyance* ; sort.

**clairvoyance** = *clairvoyance* ; sort.

**clan structure** = structure clanique ; système politique ; cf. GdM156.

**class feature** = aptitude de classe ; général ; traduit "caractéristiques de classe" dans la description des classes du MdJ.

**class features** = caractéristiques de la classe ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes dans le MdJ notamment.

**class level** = niveau de classe ; général.

**class level +X** = niveau de classe +X ; général ; cf. races monstrueuses, GdM22.

**class skill** = compétence de classe (cc) ; compétence (type de compétence).

**class skills** = compétences de classe ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes dans le MdJ notamment.

**class-related language** = langue de classe ; général.

**class's starting package** = exemple de personnage ; général.

**claw** = coup de griffes (dégâts : griffes) / coup de serres (dégâts: serres) / pince ; monstre (type d'attaque) ; ex : ours-hibou, MdM149/150.

**clay golem** = golem d'argile ; créature.

**clay jug** = jarre en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

**clay mug** = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

**clay pitcher** = cruche en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

**clay tankard** = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

**clearest bright green emerald** = émeraude pure ; équipement (gemme).

**Cleave** = Enchaînement ; don.

**cleric (Clr)** = prêtre, prêtresse (Prê) ; classe de personnage.

**cleric's vestments** = tenue sacerdotale ; équipement (objet ordinaire).

**clerk** = clerc ; type d'employé ; cf. GdM148.

**climate/terrain** = milieu naturel/climat ; monstre (masque de présentation) ; ERRATA : et non pas climat/milieu naturel.

**climb** = escalade ; mode de déplacement.

**Climb** = Escalade ; compétence.

**climber's kit** = matériel d'escalade ; équipement (objet ordinaire).

**cloak of arachnida** = cape de l'araignée ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of chaos** = manteau du Chaos ; sort.

**cloak of Charisma** = cape de Charisme ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of displacement, major** = cape de déplacement ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of displacement, minor** = cape de moindre déplacement ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of elvenkind** = cape d'elfe ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of etherealness** = cape éthérée ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of poisonousness** = cape empoisonnée ; objet magique (objet maudit).

**cloak of resistance** = cape de résistance ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of the bat** = cape de la chauve-souris ; objet magique (objet merveilleux).

**cloak of the manta ray** = cape de la raie manta ; objet magique (objet merveilleux).

**cloaker** = manteleur (m) ; créature.

**cllobbered** = sonné ; combat (option de jeu) ; cf. GdM66.

**clone** = *clone* ; sort.

**close** = courte ; magie (portée de sort).

**close** = *fermeture* ; sort.

**cloud giant** = géant des nuages ; créature.

**cloudkill** = *brume mortelle* ; sort.

**cloudwalking** = marche sur les nuages ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon d'argent, MdM69/70.

**Clr (cleric)** = Prê (prêtre, prêtresse) ; classe de personnage.

**club** = gourdin ; équipement (arme).

**clumsy** = déplorable ; manœuvrabilité en vol.

**coach cab** = diligence ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

**cobbler** = cordonnier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**cockatrice** = cockatrice (f) ; créature.

**code of conduct** = code de conduite ; aptitude de maître samouraï, paladin.

**cohort** = compagnon d'armes ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

**cohort level** = niveau des compagnons d'armes ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

**coiled** = lové ; général ; ex : ver pourpre, MdM185.

**coin** = pièce ; type de trésor ; cf. GdM171.

**coinnaker** = frappeur de monnaie ; type d'employé ; cf. GdM148.

**cold** = froid ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresses rayons oculaires (cf. MdM45).

**cold** = froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gélugon, MdM52/54.

**cold** = région froide ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

**cold** = froid ; registre de magie.

**cold damage** = dégâts de froid ; type de dégâts.

**cold immunity** = immunité contre le froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**cold resistance** = résistance au froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

**cold resistance** = résistant(e) au froid ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**cold subtype** = créature du froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon blanc, MdM61/62.

**cold weather outfit** = tenue polaire ; équipement (objet ordinaire).

**color spray** = *couleurs dansantes* ; sort.

**Colossal (C)** = colossal (C) ; catégorie de taille.

**Colossal monstrous centipede** = colossal mille-pattes monstrueux ; créature.

**Colossal monstrous scorpion** = colossal scorpion monstrueux ; créature.

**Colossal monstrous spider** = colossale araignée monstrueuse ; créature.

**colossal weapon** = arme colossale ; équipement.

**Com (commoner)** = GdP (gens du peuple) ; classe de personnage (PNJ) ; AUSSI : "homme du peuple" ou "femme du peuple" selon le sexe.

**Combat Casting** = Magie de guerre ; don.

**combat modifier** = modificateur de combat ; combat (général).

**Combat Reflexes** = Attaques réflexes ; don ; ERRATA : et non Attaques réflexe comme c'est inscrit dans le MdJ.

**combat round** = round de combat ; général.

**combustion** = combustion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : magmatique, MdM130/131.

**come** = viens ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**command** = *injonction* ; monstre (pouvoir (destrier de paladin)).

**command** = *injonction* ; sort.

**command plants** = *empire végétal* ; sort.

**command undead** = contrôle des morts-vivants ; aptitude de chevalier noir, prêtre.

**command word item** = objet à mot de commande ; objet magique (type d'objet magique).

**Common** = le commun / la langue commune ; langue.

**common curse** = malédiction courante ; objet magique ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

**common inn stay** = séjour à l'auberge de qualité convenable ; service (logement).

**common meal** = repas de qualité convenable ; équipement (nourriture).

**common melee weapon** = arme de corps à corps usuelle ; objet magique ; cf. GdM186.

**common musical instrument** = instrument de musique courant ; équipement (objet ordinaire).

**common ranged weapon** = arme à distance usuelle ; objet magique ; cf. GdM187.

**common weapon** = arme usuelle ; objet magique ; cf. GdM186/187.

**common wine** = vin de table ; équipement (boisson).

**commoner (Com)** = gens du peuple (GdP) ; classe de personnage (PNJ) ; AUSSI : "homme du peuple" ou "femme du peuple" selon le sexe.

**commune** = *communion* ; sort.

**commune with nature** = *communion avec la nature* ; sort.

**community** = communauté ; général.

**competence bonus** = bonus d'aptitude ; type de bonus/malus.

**complete rest** = repos complet ; général ; cf. MdJ73 (soins suivis).

**completely different effect** = effet radicalement différent ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

**component** = composante ; magie (caractéristique de sort).

**composite longbow** = arc long composite ; équipement (arme).

**composite shortbow** = arc court composite ; équipement (arme).

**comprehend languages** = *compréhension des langages* ; sort.

**compulsion** = coercition ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM73.

**compulsion** = coercition ; branche de magie.

**compulsion spell** = sort de coercition ; magie (type de sort).

**Con (Constitution)** = Con (Constitution) ; caractéristique.

**concealed door** = porte dissimulée ; général.

**concealment** = camouflage ; général.

**concentrate to maintain a spell** = se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort ; magie (action partielle magique).

**concentrating to maintain a spell** = se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort ; magie (action partielle magique).

**Concentration** = Concentration ; compétence.

**concentration** = concentration ; magie (durée de sort).

**conditional modifier** = modificateur particulier ; type de modificateur.

**cone** = cône ; magie (zone d'effet de sort).

**cone of cold** = *cône de froid* ; sort.

**confused** = en proie à la confusion (ou *confus*) ; état préjudiciable.

**confusing gaze** = regard déconcertant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ombre des roches, MdM147/148.

**confusion** = *confusion* ; sort.

**Conjuration** = Invocation ; école de magie.

**conjurer (Cjr)** = invocateur (Inv) ; classe de spécialiste.

**consecrate** = *consécration* ; sort.

**Constitution (Con)** = Constitution (Con) ; caractéristique.

**Constitution damage** = affaiblissement temporaire de Constitution ; pouvoir spécial de monstre.

**Constitution drain** = diminution permanente de Constitution ; pouvoir spécial de monstre ; ex : âme-en-peine, MdM17.

**Constitution modifier** = modificateur de Constitution ; type de modificateur.

**constrict** = constriction ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.

**constrictor snake** = serpent constricteur ; créature.

**construct** = créature artificielle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : horreur chasserresse, MdM42/45.

**construct** = créature artificielle ; monstre (type de monstre).

**contact** = contact ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.

**contact** = contact ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.  
**contact other plane** = *contact avec les plans* ; sort.  
**contagion** = *contagion* ; sort.  
**contingency** = *prévoyance* ; sort.  
**continual flame** = *flamme éternelle* ; sort.  
**continuous damage** = dégâts continus ; combat (type de dégâts).  
**control plants** = *contrôle des plantes* ; sort.  
**Control Shape** = Contrôle de forme ; compétence ; cf. encadre MdM218.  
**control undead** = *contrôle des morts-vivants* ; sort.  
**control water** = *contrôle de l'eau* ; sort.  
**control weather** = *contrôle du climat* ; sort.  
**control winds** = *contrôle des vents* ; sort.  
**cook** = cuisinier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**cooper** = tonnelier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**copper** = cuivre ; équipement (métal).  
**copper dragon** = dragon de cuivre ; créature.  
**copper dragon orb of dragonkind** = *orbe du dragon de cuivre* ; objet magique (artefact unique).  
**copper piece (cp)** = pièce de cuivre (pc) ; équipement (monnaie).  
**coral** = corail ; équipement (gemme).  
**cordwainer** = cordonnier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**Corellon Larethian** = Corellon Larethian ; divinité (demi-elfes, elfes).  
**cornugon** = cornugon (m) ; créature.  
**corporeal instability** = instabilité corporelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chaosien, MdM36.  
**corridor trap** = couloir piégé ; donjon (type de couloir) ; cf. GdM110.  
**corrosive slime** = mucus corrosif ; pouvoir spécial de monstre ; ex : foreur, MdM89.  
**corrupt water** = corruption de l'eau ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon noir, MdM64/65).  
**corrupting gaze** = regard corrupteur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM215.  
**corrupting touch** = contact corrupteur ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: corruption dans MdM vf.1 / (ex : fantôme, MdM215).  
**corundum** = corindon ; équipement (gemme).  
**cost** = prix ; équipement (caractéristique des armes).  
**cost to create** = coût de fabrication ; objet magique (masque de présentation).  
**couatl** = couatl (m) ; créature.  
**countersong** = contre-chant ; aptitude de barde.  
**counterspell** = contresort ; magie (général).  
**coup de grace** = coup de grâce ; combat (type d'attaque).  
**courtier's outfit** = habit de cour ; équipement (objet ordinaire).  
**cover** = abri (à couvert, mais pas « couverture » ! c.f. 2e Ed.) ; général.  
**cover AC bonus** = bonus à la CA découlant de l'abri ; type de bonus/malus.  
**cover Reflex save bonus** = bonus aux jets de Réflexes découlant de l'abri ; type de bonus/malus.  
**covered pit** = trappe ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM113.

**cowering** = recroquevillé sur soi-même ; état préjudiciable.  
**cp (copper piece)** = pc (pièce de cuivre) ; équipement (monnaie).  
**CR (Challenge Rating)** = FP (facteur de puissance) ; général.  
**Craft** = Artisanat ; compétence.  
**Craft (armorsmithing)** = Artisanat (fabrication d'armures) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: forge d'armures dans le MdM vf.1.  
**Craft (basketweaving)** = Artisanat (vannerie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (blacksmithing)** = Artisanat (travail de forge) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: ferrage des chevaux dans le MdJ (1 et 2) / cf. kyton, MdM51.  
**Craft (bookbinding)** = Artisanat (reliure) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (bowmaking)** = Artisanat (fabrication d'arcs) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (brewing)** = Artisanat (brassage) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (calligraphy)** = Artisanat (calligraphie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (candlemaking)** = Artisanat (fabrication de chandelles) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (carpentry)** = Artisanat (travaux de charpente) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (cobbling)** = Artisanat (cordonnerie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (explosives)** = Artisanat (explosifs) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (flower arranging)** = Artisanat (art floral) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (gemcutting)** = Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (herbalism)** = Artisanat (herboristerie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (landscape gardening)** = Artisanat (jardinage paysagiste) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (leatherworking)** = Artisanat (maroquinerie) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: travail du cuir dans S&F.  
**Craft (locks)** = Artisanat (serrurerie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (locksmithing)** = Artisanat (serrurerie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (masonry)** = Artisanat (maçonnerie) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (metalworking)** = Artisanat (ferronnerie) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: travail du métal ou travail des métaux dans le MdM vf.1 / (ex : nain, MdM142).  
**Craft (origami)** = Artisanat (origami) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (painting)** = Artisanat (peinture) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (papermaking)** = Artisanat (fabrication de papier) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (poison)** = Artisanat (fabrication de papier) ; compétence (forme d'Artisanat).  
**Craft (poisonmaking)** = Artisanat (fabrication de poison) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (pottery)** = Artisanat (poterie) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (sculpting)** = Artisanat (sculpture) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (sculpture)** = Artisanat (sculpture) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ex : garde animé, MdM93.

**Craft (shipmaking)** = Artisanat (fabrication de navires) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: absent du MdJ vf.1.

**Craft (silkmaking)** = Artisanat (fabrication de soie) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (stonecarving)** = Artisanat (travail de la pierre) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (stonemasonry)** = Artisanat (maçonnerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (tailoring)** = Artisanat (tailleur) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (tattooing)** = Artisanat (tatouages) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (trapmaking)** = Artisanat (fabrication de pièges) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: pose de pièges dans le MdM vf.1.

**Craft (weaponsmithing)** = Artisanat (fabrication d'armes) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: forge d'armes dans le MdM vf.1.

**Craft (weaving)** = Artisanat (tissage) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft (woodcarving)** = Artisanat (travail du bois) ; compétence (forme d'Artisanat).

**Craft Magic Arms and Armor** = Création d'armes et armures magiques ; don.

**Craft Rod** = Création de sceptres magiques ; don.

**Craft Staff** = Création de bâtons magiques ; don.

**Craft Wand** = Création de baguettes magiques ; don.

**Craft Wondrous Item** = Création d'objets merveilleux ; don.

**create food and water** = création de nourriture et d'eau ; sort.

**create greater undead** = création de mort-vivant dominant ; sort.

**create spawn** = création de rejetons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : goule, MdM109.

**create undead** = création de mort-vivant ; sort.

**create water** = création d'eau ; sort.

**create wine** = création de vin ; sort ; NOTE : sort similaire à création d'eau, cf. pouvoirs magiques de djinn noble, MdM101.

**create/destroy water** = création/destruction d'eau ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon bleu, MdM62/63).

**creation** = création ; branche de magie.

**creation spell** = sort de création ; magie (type de sort).

**creature** = monstre ; général ; ERRATA: créature dans le MdJ vf.1.

**creature subtype** = sous-type de monstre ; monstre (général) ; ERRATA : sous-type de créature dans le MdJ vf.1.

**creature type** = type de monstre ; monstre (général) ; ERRATA : type de créature dans le MdJ vf.1.

**creatures** = créatures ; magie (zone d'effet de sort).

**creeping doom** = mort rampante ; sort.

**criosphinx** = criocéphale (m) ; créature.

**cripling strike** = attaque handicapante ; aptitude de roublard.

**crit (critical hit)** = critique (coup critique) ; combat.

**critical** = critique ; équipement (caractéristique des armes).

**critical failure** = échec critique ; général ; cf. GdM92.

**critical hit (crit)** = coup critique (critique) ; combat.

**critical miss** = maladresse (échec critique) ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

**critical roll** = jet de critique ; combat (type de jet).

**critical success** = succès critique ; général ; cf. GdM92.

**crocodile** = crocodile ; créature.

**crocodile, giant** = crocodile géant ; créature.

**crossbow bolt** = carreau d'arbalète ; équipement (arme).

**crossbow, hand** = arbalète de poing ; équipement (arme).

**crossbow, heavy** = arbalète lourde ; équipement (arme).

**crossbow, light** = arbalète légère ; équipement (arme).

**crossbow, repeating** = arbalète à répétition ; équipement (arme).

**cross-class skill (cc)** = compétence d'autre classe (cac) ; compétence (type de compétence).

**crowbar** = pied-de-biche ; équipement (objet ordinaire).

**crush** = écrasement ; monstre (type d'attaque) ; ex : dragon, MdM58/59.

**crush item** = destruction d'objet ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux bipède, MdM170/171.

**crushing wall trap** = mur broyeur ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**cryohydra** = cryohydre (f) ; créature.

**crypt** = crypte ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**crystal ball** = boule de cristal ; objet magique (objet merveilleux).

**crystal ball with detect thoughts** = boule de cristal dotée de détection de pensées ; objet magique (objet merveilleux).

**crystal ball with see invisibility** = boule de cristal dotée de détection de l'invisibilité ; objet magique (objet merveilleux).

**crystal ball with telepathy** = boule de cristal dotée de télépathie ; objet magique (objet merveilleux).

**crystal ball with true seeing** = boule de cristal dotée de vision lucide ; objet magique (objet merveilleux).

**crystal hypnosis ball** = boule de cristal asservissante ; objet magique (objet maudit).

**cube of force** = cube de force ; objet magique (objet merveilleux).

**cube of frost resistance** = cube de résistance au froid ; objet magique (objet merveilleux).

**cubic gate** = cube des plans ; objet magique (objet merveilleux).

**cure critical wounds** = soins intensifs ; sort.

**cure light wounds** = soins légers ; sort.

**cure minor wounds** = soins superficiels ; sort.

**cure moderate wounds** = soins modérés ; sort.

**cure serious wounds** = soins importants ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : ouvrier formien, MdM90/91).

**cure serious wounds** = soins importants ; sort.

**cure spell** = sort de *soins* (ou sort curatif) ; magie (général).

**current hit points** = points de vie actuels ; général.

**curse of lycanthropy** = transmission de lycanthropie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lycanthrope, MdM217.

**curse water** = *malédiction de l'eau* ; sort.

**cursed -2 sword** = *épée maudite -2* ; objet magique (objet maudit).

**cursed backbiter spear** = *lance traîtresse* ; objet magique (objet maudit).

**cursed item** = objet maudit ; objet magique (type d'objet magique) ; cf. Objets maudits, GdM230.

**cylinder** = cylindre ; magie (zone d'effet de sort).

**Daern's instant fortress** = *forteresse de Daern* ; objet magique (objet merveilleux).

**dagger** = dague ; équipement (arme).

**dagger of venom** = *dague venimeuse* ; objet magique (arme spéciale).

**dagger, punching** = dague coup-de-poing ; équipement (arme).

**dagger, silvered** = dague en argent ; équipement (arme).

**dais** = estrade ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**damage** = dégâts ; combat.

**damage** = dégâts ; monstre (masque de présentation).

**damage reduction (DR)** = réduction des dégâts (RD) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.

**damage reduction (DR)** = réduction des dégâts (RD) ; aptitude de barbare, protecteur nain.

**damage roll** = jet de dégâts ; combat (type de jet).

**damaging touch** = contact blessant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : contact dans MdM vf.1 / (ex : liche, MdM217).

**dance of ruin** = danse des ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vrock, MdM42/45.

**dancer** = danseur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**dancing** = dansant(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

**dancing chains** = danse des chaînes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kyton, MdM51/53.

**dancing images** = images dansantes ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur manipulation des ombres (cf. MdM132).

**dancing lights** = *lumières dansantes* ; sort.

**dark blessing** = bénédiction impie ; aptitude de chevalier noir.

**dark elf** = elfe noir ; créature.

**dark naga** = naga ténébreux (m) ; créature.

**dark reaver powder** = ténébreux vireux ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**darkmantle** = mante obscure ; créature.

**darkness** = ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : mante obscure, MdM131).

**darkness** = obscurité ; registre de magie.

**darkness** = *ténèbres* ; sort.

**darkskull** = *crâne des ténèbres* ; objet magique (objet merveilleux).

**darkvision** = vision dans le noir ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gobelours, MdM105.

**darkvision** = vision dans le noir ; aptitude de maître des ombres.

**darkvision** = *vision dans le noir* ; sort.

**darkwood** = ébénite ; équipement (matière).

**darkwood shield** = bouclier en ébénite (ou écu en ébénite) ; équipement (bouclier spécial) ; cf. GdM195.

**dart** = dard ; équipement (arme).

**daylight** = *lumière du jour* ; sort.

**daylight powerlessness** = impuissance à la lumière du soleil ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : impuissance à la lumière du jour dans MdM vf.1 / (ex : âme-en-peine, MdM17/18).

**daze** = *hébètement* ; sort.

**dazed** = hébété ; état préjudiciable.

**dazzled** = ébloui ; état préjudiciable.

**DC (Difficulty Class)** = DD (degré de difficulté) ; général.

**dead** = mort ; état préjudiciable.

**deafened** = sourd (ou assourdi) ; état préjudiciable.

**deafness** = *surdité* ; sort.

**deal damage** = infliger des dégâts ; combat.

**death** = mort ; registre de magie.

**Death** = Mort ; domaine de prêtre.

**death attack** = attaque mortelle ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM73.

**death attack** = attaque mortelle ; aptitude de assassin) ; ERRATA : coup mortel dans le GdM vf. 1.

**death effect** = effet de mort ; général.

**death gaze** = regard mortel ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bodak, MdM29.

**death knell** = *mise à mort* ; sort.

**death slaad** = slaad funeste (m) ; créature.

**death throes** = spasmes d'agonie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : balor, MdM42/47.

**death touch** = *caresse mortelle* ; magie (pouvoir accordé (Mort)).

**death ward** = *protection contre la mort* ; sort.

**deathblade** = mortelame ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**deathwatch** = *perception de la mort* ; sort.

**decanter of endless water** = *carafe intarissable* ; objet magique (objet merveilleux).

**Decipher Script** = Décryptage ; compétence.

**deck of illusions** = *cartes fantasmagoriques* ; objet magique (objet merveilleux).

**deck of many things** = *cartes merveilleuses* ; objet magique (artefact rare).

**deep blue spinel** = spinelle bleu nuit ; équipement (gemme).

**deep dwarf** = nain des profondeurs ; créature.

**deep dwarf traits** = caractéristiques raciales des nains des profondeurs ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nains des profondeurs, MdM143.

**deep gnome** = gnome des profondeurs ; créature.

**deep green spinel** = spinelle vert sombre ; équipement (gemme).

**deep halfling** = halfelin des profondeurs (h muet, f: halfeline) ; créature.

**deep halfling traits** = caractéristiques raciales des halfelins des profondeurs ; pouvoir spécial de monstre ; ex : halfelins des profondeurs, MdM114.

**Deep Sashelas** = Sashelas des Abîmes ; divinité (elfes aquatiques) ; cf. elfes aquatiques, MdM82.  
**deeper darkness** = *ténèbres profondes* ; sort.  
**Def (dwarven defender)** = Pro (protecteur nain) ; classe de prestige.  
**defend** = défense ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.  
**defending** = gardien (ou gardienne) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).  
**defense roll** = jet de défense ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.  
**defensive awareness** = sens du danger ; aptitude de protecteur nain.  
**defensive awareness (+1 vs. traps)** = sens du danger (+1 contre les pièges) ; aptitude de protecteur nain.  
**defensive awareness (can't be flanked)** = sens du danger (ne peut être pris en tenaille) ; aptitude de protecteur nain.  
**defensive awareness (Dex bonus to AC)** = sens du danger (bonus de Dex à la CA) ; aptitude de protecteur nain.  
**defensive roll** = roulé-boulé ; aptitude de maître des ombres, roublard.  
**defensive stance** = position défensive ; aptitude de protecteur nain.  
**Deflect Arrows** = Parade de projectiles ; don.  
**deflection bonus** = bonus de parade ; type de bonus/malus.  
**degree of cover** = type d'abri ; général.  
**deinonychus** = deinonychus (m) ; créature.  
**deity** = dieu, déesse, divinité, déité ; général.  
**delay** = retarder son action ; combat (action modifiant l'initiative).  
**delay poison** = *ralentissement du poison* ; sort.  
**delayed action** = action retardée ; combat (action modifiant l'initiative).  
**delayed blast fireball** = *boule de feu à retardement* ; sort.  
**delusion** = pouvoir imaginaire ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.  
**delver** = foreur (m) ; créature.  
**demand** = *exigence* ; sort.  
**democracy** = démocratie ; système politique ; cf. GdM156.  
**demon** = démon ; monstre (famille de créatures).  
**demon armor** = *armure démoniaque* ; objet magique (armure spéciale).  
**demon fever** = *peste infernale* ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**demon prince** = prince démon ; monstre (famille de créatures).  
**derro** = derro(s) (m) ; créature.  
**derro traits** = caractéristiques raciales des derros ; pouvoir spécial de monstre ; ex : derros, MdM143.  
**descriptor (of spell)** = registre (de sort) ; magie (général).  
**desecrate** = *profanation* ; sort.  
**desert** = désert ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**despair** = désespoir ; pouvoir spécial de monstre ; ex : momie, MdM139/140.

**destrachan** = destrakhan (m) ; créature ; ERRATA: destrachan dans MdM vf.1.  
**destruction** = *destruction* ; sort.  
**Destruction** = Destruction ; domaine de prêtre.  
**destructive harmonics** = sons destructeurs ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrakhan, MdM47.  
**detect animals or plants** = *détection de la faune ou de la flore* ; sort.  
**detect chaos** = *détection du Chaos* ; sort.  
**detect evil** = *détection du Mal* ; aptitude de paladin.  
**detect evil** = *détection du Mal* ; sort.  
**detect gems** = détection des gemmes ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon d'or, MdM74).  
**detect good** = *détection du Bien* ; aptitude de chevalier noir.  
**detect good** = *détection du Bien* ; sort.  
**detect law** = *détection de la Loi* ; sort.  
**detect magic** = détection de la magie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : glabrezu, MdM42/46.  
**detect magic** = *détection de la magie* ; sort.  
**detect poison** = *détection du poison* ; sort.  
**detect scrying** = *détection de la scrutation* ; sort.  
**detect secret doors** = *détection des passages secrets* ; sort.  
**detect snares and pits** = *détection des collets et des fosses* ; sort.  
**detect thoughts** = détection de pensées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : doppelganger, MdM57/58.  
**detect thoughts** = *détection de pensées* ; sort.  
**detect undead** = *détection des morts-vivants* ; sort.  
**deva** = déva (m) ; monstre (famille de créatures) ; ERRATA: deva dans MdM vf.1.  
**devil** = diable ; monstre (famille de créatures).  
**devil chills** = *diantrespasme* ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**devourer** = dévoreur d'âme ; créature ; ERRATA: dévoreur dans le MdM vf.1.  
**Dex (Dexterity)** = Dex (Dextérité) ; caractéristique.  
**Dexterity (Dex)** = Dextérité (Dex) ; caractéristique.  
**Dexterity damage** = affaiblissement temporaire de Dextérité ; pouvoir spécial de monstre.  
**Dexterity drain** = diminution permanente de Dextérité ; pouvoir spécial de monstre.  
**Dexterity modifier** = modificateur de Dextérité ; type de modificateur.  
**DF (divine focus)** = FD (focalisateur divin) ; magie (type de composante).  
**diabolist** = diaboliste ; général ; cf. description du chevalier noir, GdM30.  
**diamond** = diamant ; équipement (gemme).  
**diamond body** = corps de diamant ; aptitude de moine.  
**diamond soul** = âme de diamant ; aptitude de moine.  
**dictum** = *décret* ; sort.  
**die roll** = jet de dé ; type de jet.  
**Difficulty Class (DC)** = degré de difficulté (DD) ; général.  
**digester** = sécréteur (m) ; créature.  
**Diirinka** = Diirinka ; divinité (derros) ; cf. derros, MdM143.  
**dimension door** = porte dimensionnelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chien esquiveur, MdM38/39.

**dimension door** = porte dimensionnelle ; sort.  
**dimensional anchor** = ancre dimensionnelle ; sort.  
**dimensional shackles** = chaînes dimensionnelles ; objet magique (objet merveilleux).  
**diminish plants** = rabougrissement des plantes ; sort.  
**Diminutive** = minuscule (Min) ; catégorie de taille.  
**dinosaur** = dinosaure ; monstre (famille de créatures) ;  
 NOTE : connu aussi sous le nom de "terrible lézard" (cf. MdM56).  
**Diplomacy** = Diplomatie ; compétence.  
**dire animal** = animal sanguinaire ; monstre (famille de créatures).  
**dire ape** = gorille sanguinaire ; créature.  
**dire badger** = blaireau sanguinaire ; créature.  
**dire bat** = chauve-souris sanguinaire ; créature.  
**dire bear** = ours sanguinaire ; créature.  
**dire boar** = sanglier sanguinaire ; créature.  
**dire flail** = fléau double ; équipement (arme).  
**dire lion** = lion sanguinaire ; créature.  
**dire rat** = rat sanguinaire ; créature.  
**dire shark** = requin sanguinaire ; créature.  
**dire tiger** = tigre sanguinaire ; créature.  
**dire weasel** = belette sanguinaire ; créature.  
**dire wolf** = loup sanguinaire ; créature.  
**dire wolverine** = glouton sanguinaire ; créature.  
**Disable Device** = Désamorçage/sabotage ; compétence.  
**disabled** = hors de combat ; état préjudiciable.  
**disarm** = désarmement (ou désarmer) ; combat (type d'attaque spéciale).  
**disbelief** = dévoile (ex : Volonté, dévoile) ; magie (jets de sauvegarde de sort).  
**discern lies** = détection du mensonge ; sort.  
**discern location** = localisation suprême ; sort.  
**discharge** = utilisation ; magie (durée de sort).  
**disease** = maladie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : diantrefosse, MdM52/55.  
**disease immunity** = immunité contre les maladies ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM169.  
**Disguise** = Déguisement ; compétence.  
**disguise kit** = trousse de déguisement ; équipement (objet ordinaire).  
**disintegrate** = désintégration ; sort.  
**dismiss a spell** = mettre un terme à un sort ; magie (action partielle magique).  
**dismissal** = renvoi ; sort.  
**dispel** = dissiper ; général.  
**dispel chaos** = rejet du Chaos ; sort.  
**dispel check** = jet de dissipation ; type de jet.  
**dispel evil** = rejet du Mal ; sort.  
**dispel good** = rejet du Bien ; sort.  
**dispel law** = rejet de la Loi ; sort.  
**dispel magic** = dissipation de la magie ; sort.  
**dispel turning** = dissiper une tentative de renvoi des morts-vivants ; combat.  
**dispel vil** = rejet du Mal ; sort.  
**dispelling turning** = dissipation d'une tentative de renvoi des morts-vivants ; combat.  
**displacement** = déplacement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bête éclipseante, MdM29.  
**displacement** = déplacement ; sort.  
**displacer beast** = bête éclipseante (f) ; créature.  
**disrupt undead** = destruction de mort-vivant ; sort.

**disruption** = de destruction ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).  
**distance** = à longue portée ; objet magique (propriété spéciale d'arme à distance).  
**ditchdigger** = terrassier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**Div (diviner)** = Dev (devin) ; classe de spécialiste.  
**divine attack** = attaque en piqué ; monstre (type d'attaque) ; cf. Vol, MdM7.  
**Divination** = Divination ; école de magie.  
**divination** = divination ; sort.  
**divine favor** = faveur divine ; sort.  
**divine focus (DF)** = focalisateur divin (FD) ; magie (type de composante).  
**divine grace** = grâce divine ; aptitude de paladin.  
**divine health** = santé divine ; aptitude de paladin.  
**divine magic** = magie divine ; magie (général).  
**divine power** = puissance divine ; sort.  
**divine spell** = sort divin ; magie (type de sort).  
**divine spellcaster** = lanceur (ou jeteur) de sorts divins ; magie (général).  
**diviner (Div)** = devin (Dev) ; classe de spécialiste.  
**djinni (plur. djinn)** = djinn (m) ; créature.  
**DM (dungeon master)** = MD (maître du donjon) ; général.  
**DMG (Dungeon Master's Guide)** = GdM (*Guide du Maître*) ; supplément.  
**Dodge** = Esquive ; don.  
**dodge bonus** = bonus d'esquive ; type de bonus/malus.  
**dodge trick** = secret de l'esquive ; gardien du savoir (secret).  
**dog** = chien ; créature.  
**dog, riding** = chien de selle ; créature.  
**domain** = domaine ; général.  
**domain spell** = sort de domaine ; magie (type de sort).  
**domestic animal** = animal domestique ; monstre (famille de créatures) ; cf. description Dressage, MdJ68.  
**dominate animal** = domination d'animal ; sort.  
**dominate monster** = domination universelle ; sort.  
**dominate person** = domination ; pouvoir spécial de monstre ; ex : contremaître formien, MdM90/92.  
**dominate person** = domination ; sort.  
**dominated creature** = créatures dominées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : contremaître formien, MdM90/92.  
**domination** = domination ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampire, MdM221.  
**don** = enfiler (une armure) ; général.  
**don hastily (an armor)** = enfiler à la hâte (une armure) ; général.  
**donkey** = âne ; créature.  
**doom** = anathème ; sort.  
**door trap** = porte piégée ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.  
**doppelganger** = doppelganger (m) ; créature.  
**double damage against objects** = dégâts doublés contre les objets ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sylvanien, MdM168.  
**double move** = double déplacement ; combat (action de déplacement total).  
**double weapon** = arme double ; équipement (catégorie d'armes).

**down** = arrête ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**down angle** = angle de descente ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

**down speed** = vitesse de descente ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

**downpour** = trombes d'eau ; général ; cf. GdM89.

**DR (damage reduction)** = RD (réduction des dégâts) ; pouvoir spécial de monstre.

**DR (damage reduction)** = RD (réduction des dégâts) ; aptitude de barbare, protecteur nain.

**Draconic** = le draconien / la langue draconienne ; langue.

**dragon** = dragon ; monstre (type de monstre).

**dragon bile** = bile de dragon ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**dragon turtle** = dragon-tortue ; créature.

**dragonne** = dragonne (f) ; créature.

**draper** = drapier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**drawback** = inconvenient ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

**Drawmij's instant summons** = invocation instantanée de Drawmij ; sort.

**Drd (druid)** = Dru (druide, druidesse) ; classe de personnage.

**dream** = songe ; sort.

**dream haunting** = invasion des rêves ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tormante, MdM176.

**drench** = extinction du feu ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: extinction des feux dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Eau, MdM78/79).

**dretch** = dretch (m) ; créature.

**drider** = drider (m) ; créature.

**drow** = drow(s) ; créature ; NOTE : autre nom des elfes noirs.

**drow traits** = caractéristiques raciales des drows ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes noirs, MdM83.

**drowning** = noyade ; général ; cf. GdM85.

**druid (Drd)** = druide, druidesse (Dru) ; classe de personnage.

**Druidic** = langue des druides ; langue.

**druid's vestment** = robe de druide ; objet magique (objet merveilleux).

**drums of panic** = timbales de panique ; objet magique (objet merveilleux).

**dryad** = dryade (f) ; créature.

**duergar** = duergar(s) (m) ; créature.

**duergar traits** = caractéristiques raciales des duergars ; pouvoir spécial de monstre ; ex : duergars, MdM143.

**dungeon master (DM)** = maître du donjon (MD) ; général.

**Dungeon Master's Guide (DMG)** = Guide du Maître (GdM) ; supplément.

**duration** = durée ; magie (caractéristique de sort).

**dust mephit** = méphite poussiéreux (m) ; créature.

**dust of appearance** = poudre d'apparition ; objet magique (objet merveilleux).

**dust of disappearance** = poudre de disparition ; objet magique (objet merveilleux).

**dust of dryness** = poudre dessiccative ; objet magique (objet merveilleux).

**dust of illusion** = poudre d'illusion ; objet magique (objet merveilleux).

**dust of sneezing and choking** = poudre à éternuer ; objet magique (objet maudit).

**dust of tracelessness** = poudre de dissimulation des traces ; objet magique (objet merveilleux).

**duststorm** = tempête de sable ; général ; cf. GdM87.

**dwarf** = nain (f. naine) ; créature.

**Dwarven** = le nain / la langue des nains ; langue.

**dwarven defender (Def)** = protecteur nain (Pro) ; classe de prestige.

**dwarven plate** = harnois nain ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.

**dwarven thrower** = marteau de lancer des nains ; objet magique (arme spéciale).

**dwarven traits** = caractéristiques raciales des nains ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nain, MdM142.

**dwarven urgrosh** = urgrosh de nain ; équipement (arme).

**dwarven waraxe** = hache d'armes de nain ; équipement (arme).

**dyer** = teinturier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**dying** = mourant ; état préjudiciable.

**dynamite** = dynamite ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**Eadro** = Eadro ; divinité (hommes-poissons, locathahs) ; cf. locathah, MdM129 et cf. hommes-poissons, MdM118.

**eagle** = aigle ; créature.

**Earth** = Terre ; domaine de prêtre.

**earth elemental** = élémentaire de la Terre ; créature.

**earth mastery** = maîtrise de la Terre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de la Terre, MdM80/81.

**earth mephit** = méphite terreux (m) ; créature.

**earthquake** = tremblement de terre ; sort.

**effect** = effet ; magie (caractéristique de sort).

**effect spell** = sort à effet ; magie (type de sort) ; cf. GdM80.

**effective ability decrease** = réduction effective de caractéristique ; général.

**effective hit point increase** = augmentation ponctuelle de points de vie ; général.

**effective level** = niveau effectif ; général.

**efreeti (plur. efreet)** = éfrit (m) ; créature.

**efreeti bottle** = urne du mauvais génie ; objet magique (objet merveilleux).

**Ego** = Ego ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

**Ego point** = point d'Ego ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

**Ego score** = valeur d'Ego ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

**EHD (extra hit dice)** = DV sup (DV supplémentaires) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

**EHD (extra hit die)** = DV sup (DV supplémentaire) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

**Ehlonna** = Ehlonna ; divinité.

**eight-headed hydra** = hydre à huit têtes (f) ; créature.

**EL (encounter level)** = ND (niveau de difficulté) ; général.

**eladrin** = éladrin (m) ; monstre (famille de créatures) ; ex : ghaele, MdM32/33.



**elasmosaurus** = élasmosaure (m) ; créature.  
**elder elemental** = seigneur élémentaire ; créature.  
**electricity** = électricité ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresse rayons oculaires (cf. MdM45).  
**electricity** = électricité ; registre de magie.  
**electricity damage** = dégâts d'électricité ; type de dégâts.  
**electricity immunity** = immunité contre l'électricité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.  
**electricity ray** = rayon électrique ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.  
**electricity resistance** = résistance à l'électricité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123.  
**electricity sense** = perception des courants électriques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lézard voltaïque, MdM125/126.  
**electrified floor** = plancher électrifié ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.  
**electrum** = électrum ; équipement (métal).  
**elemental** = élémentaire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78.  
**elemental** = élémentaire ; monstre (type de monstre).  
**elemental endurance** = endurance élémentaire ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: endurance aux énergie destructives dans MdM vf.1 / (ex : jann, MdM99/100).  
**Elemental Plane** = plan élémentaire ; plan d'existence.  
**Elemental Plane of Air** = plan de l'Air ; plan d'existence.  
**Elemental Plane of Earth** = plan de la Terre ; plan d'existence.  
**Elemental Plane of Fire** = plan du Feu ; plan d'existence.  
**Elemental Plane of Water** = plan de l'Eau ; plan d'existence.  
**elemental swarm** = nuée d'élémentaires ; sort.  
**elephant** = éléphant ; créature.  
**elevator** = monte-charge ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.  
**eleven-headed hydra** = hydre à onze têtes (f) ; créature.  
**elf** = elfe (f: elfe) ; créature.  
**Elven** = l'elfique / la langue elfique ; langue.  
**elven blood** = sang elfique ; monstre (caractéristique raciale) ; cf. description des demi-elfes.  
**elven chain** = cote de mailles elfique ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.  
**elven traits** = caractéristiques raciales des elfes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfe, MdM81/82.  
**emanation** = émanation ; magie (zone d'effet de sort).  
**emerald** = émeraude ; équipement (gemme).  
**emotion** = émotion ; sort.  
**empathic link** = lien télépathique ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).  
**Empower Spell** = Extension d'effet ; don.  
**empty body** = désertion de l'âme ; aptitude de moine.  
**Enc (enchanter)** = Enc (enchanteur) ; classe de spécialiste.  
**enchant arrow** = flèche magique ; aptitude de archer-mage.  
**enchant arrow +X** = flèche magique +X ; aptitude de archer-mage.

**enchanter (Enc)** = enchanteur (Enc) ; classe de spécialiste.  
**Enchantment** = Enchantement ; école de magie.  
**encounter** = rencontre ; général.  
**encounter level (EL)** = niveau de difficulté (d'une rencontre) (ND) ; général.  
**encumbrance** = charge portée (ou transportée) ; général.  
**end of round** = fin du round ; combat.  
**endurance** = endurance ; sort.  
**Endurance** = Endurance ; don.  
**endure elements** = endurance aux énergies destructives ; sort.  
**energy drain** = absorption d'énergie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : succube, MdM41/44.  
**energy drain** = absorption d'énergie ; sort.  
**energy drained** = vidé de son énergie ; état préjudiciable ; cf. GdM85.  
**energy pack** = recharge énergétique ; équipement (arme) ; cf. GdM164.  
**energy pack, antimatter rifle** = recharge énergétique pour fusil à antimatière ; équipement (arme) ; cf. GdM164.  
**energy pack, laser pistol** = recharge énergétique pour pistolet-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.  
**energy pack, laser rifle** = recharge énergétique pour fusil-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.  
**Energy Plane** = plan d'énergie ; plan d'existence.  
**enervation** = énergie négative ; sort.  
**engaged** = au corps à corps (et non au combat) ; général.  
**engulf** = enveloppement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manteleur, MdM131/132.  
**enhancement bonus** = bonus d'altération ; type de bonus/malus.  
**enlarge** = agrandissement ; sort.  
**Enlarge Spell** = Extension de portée ; don.  
**enlargement bonus** = bonus de croissance ; type de bonus/malus ; ERRATA : et non pas "bonus de taille".  
**enslave** = asservissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : aboleth, MdM15.  
**entangle** = enchevêtrement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : liane chasseresse, MdM127.  
**entangle** = enchevêtrement ; sort.  
**entangled** = enchevêtré ; état préjudiciable.  
**entertainer/performer** = artiste ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**entertainer's outfit** = costume d'artiste ; équipement (objet ordinaire).  
**enthrall** = discours captivant ; sort.  
**entropic shield** = bouclier entropique ; sort.  
**erase** = effacement ; sort.  
**erinyes** = érynye (f) ; créature.  
**Erythnul** = Érythnul ; divinité.  
**Escape Artist** = Évasion ; compétence.  
**ethereal** = éthéré ; général.  
**ethereal filcher** = chapardeur éthéré ; créature.  
**ethereal jaunt** = forme éthérée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : couatl, MdM40.  
**ethereal jaunt** = forme éthérée ; sort.  
**ethereal marauder** = maraudeur éthéré ; créature.  
**Ethereal Plane** = plan Éthéré ; plan d'existence.

**etherealness** = passage dans l'éther ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

**ethereality** = éthéré(e) ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

**ethereality** = *passage dans l'éther* ; sort.

**ettercap** = ettercap ; créature.

**ettin** = ettin ; créature.

**Evard's black tentacles** = *tentacules noirs d'Evard* ; sort.

**evasion** = esquive totale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : aigle géant, MdM16.

**evasion** = esquive totale ; aptitude de maître des ombres, moine, roublard.

**event-based adventure** = aventure liée à un événement ; général ; cf. GdM98.

**everburning torch** = *torche éternelle* ; objet magique (objet merveilleux).

**eversmoking bottle** = *urne fumigène* ; objet magique (objet merveilleux).

**evil** = Mal ; registre de magie.

**Evil** = Mal ; domaine de prêtre.

**evil cleric** = prêtre d'alignement mauvais ; général.

**evil eye** = regard maléfique ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : œil maléfique dans le MdM vf. 1 / (ex : annis, MdM112).

**evil gaze** = regard imprécatoire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux bipède, MdM170/172.

**evil spell** = sort du Mal ; magie (type de sort).

**Evo (evoker)** = Évo (évoqueur) ; classe de spécialiste.

**Evocation** = Évocation ; école de magie.

**evoker (Evo)** = évocateur (Évo) ; classe de spécialiste.

**Ex (extraordinary ability)** = Ext (pouvoir extraordinaire) ; type de pouvoir.

**exclusive skill** = compétence réservée ; compétence (type de compétence).

**exhausted** = épuisé ; état préjudiciable.

**exotic saddle** = selle spéciale ; équipement (objet ordinaire).

**exotic weapon** = arme exotique ; équipement (catégorie d'armes).

**Exotic Weapon Proficiency** = Maniement des armes exotiques ; don.

**Exp (expert)** = Exp (expert) ; classe de personnage (PNJ).

**expeditious retreat** = *repli expéditif* ; sort.

**experience points (XP)** = points d'expérience (PX) ; général.

**expert (Exp)** = expert (Exp) ; classe de personnage (PNJ).

**Expertise** = Expertise du combat ; don.

**explorer's outfit** = tenue d'explorateur ; équipement (objet ordinaire).

**explosion** = explosion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yrthak, MdM189.

**explosive runes** = *runes explosives* ; sort.

**Extend Spell** = Extension de durée ; don.

**extra feat** = don supplémentaire ; général.

**Extra Hit Dice (EHD)** = DV supplémentaires (DV sup) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

**Extra Hit Die (EHD)** = DV supplémentaire (DV sup) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

**extra skill point** = point de compétence supplémentaire ; général.

**Extra Turning** = Emprise sur les morts-vivants ; don.

**extract** = décervelage ; pouvoir spécial de monstre ; ex : flagelleur mental, MdM88.

**extraordinary ability (Ex)** = pouvoir extraordinaire (Ext) ; type de pouvoir.

**extraordinary power** = propriété extraordinaire ; objet magique (type de propriété) ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

**eye agate** = œil-de-chat ; équipement (gemme).

**eye of Vecna** = *œil de Vecna* ; objet magique (artefact unique).

**eye rays** = rayons oculaires ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: rayon dan MdM vf.1 / (ex : tyrannoœil, MdM180).

**eye tyrant** = tyrannoœil (m) (plur. tyrannoœils) ; créature.

**eyebite** = *mauvais œil* ; sort.

**eyes of charming** = *yeux de charme* ; objet magique (objet merveilleux).

**eyes of doom** = *yeux d'anathème* ; objet magique (objet merveilleux).

**eyes of petrification** = *yeux de pétrification* ; objet magique (objet merveilleux).

**eyes of the eagle** = *yeux de lynx* ; objet magique (objet merveilleux).

**F (focus)** = F (focalisateur) ; magie (type de composante).

**fabricate** = *fabrication* ; sort.

**face** = espace occupé (dans le contexte ad hoc) ; combat.

**face/reach** = espace occupé/allonge ; monstre (masque de présentation).

**faerie fire** = *lueur féérique* ; sort.

**fail** = échec ; général.

**falchion** = cimeterre à deux mains ; équipement (arme).

**fallen paladin** = paladin déchu ; général ; cf. GdM33.

**fallen paladin ability** = pouvoir de paladin déchu ; aptitude de chevalier noir.

**falling block trap** = bloc en équilibre ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**false vision** = *leurre* ; sort.

**familiar** = familier ; créature.

**Far Shot** = Tir de loin ; don.

**fascinate** = *fascination* ; aptitude de barde.

**fast healing** = guérison accélérée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : myrmarque, MdM91/92.

**fast movement** = déplacement accéléré ; aptitude de barbare, moine.

**fatigued** = fatigué ; état préjudiciable.

**faun** = faune ; créature ; NOTE : autre nom du satyre (cf. satyre, MdM160).

**favorable condition** = circonstance favorable ; combat.

**favored class** = classe de prédilection ; général.

**favored enemy** = ennemi juré ; aptitude de rôdeur.

**favored of the dark deities** = faveur des dieux infernaux ; aptitude de paladin déchu ; cf. chevalier noir, GdM32.

**favored weapon** = arme de prédilection ; général.

**fear** = terreur ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).

**fear** = terreur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : balor, MdM42/47.  
**fear** = terreur ; registre de magie.  
**fear** = *terreur* ; sort.  
**fear aura** = aura de terreur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.  
**fear cone** = cône de terreur ; pouvoir spécial de monstre.  
**fear effect** = effet de terreur ; général.  
**fear ray** = rayon de terreur ; pouvoir spécial de monstre.  
**feat** = don ; général.  
**feather fall** = *feuille morte* ; sort.  
**feats** = dons ; monstre (masque de présentation).  
**feeblemind** = *débilité* ; sort.  
**feed** = ingestion de cadavres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.  
**feed** = nourriture pour animaux ; équipement (nourriture).  
**ferocity** = férocité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sanglier sanguinaire, MdM19/21.  
**fetch** = va chercher ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.  
**feudalism** = féodalisme ; système politique ; cf. GdM156.  
**fey** = fée ; monstre (type de monstre).  
**Fharlanghn** = Fharlanghn ; divinité.  
**fiddle** = violon ; pouvoir spécial de monstre ; ex : grig, MdM84.  
**field plate** = harnois complet ; équipement (armure) ; NOTE : autre nom du harnois.  
**fiend** = fiélon (f: fiélon) ; monstre (famille de créatures).  
**fiendish creature** = créature fiélon ; monstre (archétype).  
**fiendish servant** = serviteur fiélon ; aptitude de chevalier noir) ; ERRATA : serviteur infernal dans le GdM vf. 1.  
**fiendish summoning** = convocation infernale ; aptitude de chevalier noir ; cf. pouvoirs de paladin déchu.  
**fiery aura** = aura de feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : magmatique, MdM130/131.  
**fiery yellow corundum** = corindon jaune ambré ; équipement (gemme).  
**fight defensively** = combat (ou combattre) sur la défensive ; combat.  
**fighter (Ftr)** = guerrier, guerrière (Gue) ; classe de personnage.  
**fighting defensively** = combat (ou combattre) sur la défensive ; combat.  
**figment** = chimère ; branche de magie.  
**figment spell** = sort de chimère ; magie (type de sort).  
**figurine of wondrous power** = *statuette merveilleuse* ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (bronze griffon)** = *statuette merveilleuse* (griffon de bronze) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (ebony fly)** = *statuette merveilleuse* (mouche d'ébène) ; objet magique (objet merveilleux).

**figurine of wondrous power (golden lions)** = *statuette merveilleuse* (lions d'or) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (ivory goats)** = *statuette merveilleuse* (chèvres d'ivoire) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (marble elephant)** = *statuette merveilleuse* (éléphant de marbre) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (obsidian steed)** = *statuette merveilleuse* (destrier d'obsidienne) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (onyx dog)** = *statuette merveilleuse* (chien d'onyx) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (serpentine owl)** = *statuette merveilleuse* (hibou de chrysolite) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (silver raven)** = *statuette merveilleuse* (corbeau d'argent) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (the goat of terror)** = *statuette merveilleuse* (chèvre de la terreur) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (the goat of travail)** = *statuette merveilleuse* (chèvre des titans) ; objet magique (objet merveilleux).  
**figurine of wondrous power (the goat of traveling)** = *statuette merveilleuse* (chèvre de voyage) ; objet magique (objet merveilleux).  
**filth fever** = fièvre des marais ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**find master** = localisation du maître ; pouvoir spécial de monstre ; ex : garde animé, MdM93.  
**find target** = détection de cible ; pouvoir spécial de monstre ; ex : horreur chasserresse, MdM42/45.  
**find the path** = *orientation* ; sort.  
**find traps** = *détection des pièges* ; sort.  
**Fine** = infime (I) ; catégorie de taille.  
**fine wine** = vin de bon cru ; équipement (boisson).  
**finger of death** = *doigt de mort* ; sort.  
**fire** = feu ; pouvoir spécial de monstre.  
**fire** = feu ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasserresse rayons oculaires (cf. MdM45).  
**fire** = feu ; registre de magie.  
**Fire** = Feu ; domaine de prêtre.  
**fire damage** = dégâts de feu ; type de dégâts.  
**fire elemental** = élémentaire du Feu ; créature.  
**fire giant** = géant du feu ; créature.  
**fire immunity** = immunité contre le feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : azer, MdM25.  
**fire mephit** = méphite enflammé (m) ; créature.  
**fire opal** = opale de feu ; équipement (gemme).  
**fire resistance** = résistance au feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.  
**fire resistance** = résistant(e) au feu ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).  
**fire seeds** = *germes de feu* ; sort.  
**fire shield** = *bouclier de feu* ; sort.  
**fire storm** = *tempête de feu* ; sort.

**fire subtype** = créature du Feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : azer, MdM25.

**fire trap** = piège à feu ; sort.

**fire vulnerability** = vulnérabilité au feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : momie, MdM139/140.

**firearm** = arme à feu ; équipement (catégorie d'armes) ; cf. GdM163.

**fireball** = boule de feu ; sort.

**firewood** = bois de chauffage ; équipement (objet ordinaire).

**firing into a crowd** = tirer (ou tir) dans le tas ; combat (option de jeu) ; cf. MdJ 123 et GdM64.

**firm ground** = sol ferme ; général ; cf. description Pistage MdJ84.

**fishhook** = hameçon ; équipement (objet ordinaire).

**fishing net** = filet de pêche ; équipement (objet ordinaire).

**five-headed hydra** = hydre à cinq têtes (f) ; créature.

**flagstone floor** = sol de dalles ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

**flail, dire** = fléau double ; équipement (arme).

**flail, heavy** = fléau d'armes lourd ; équipement (arme).

**flail, light** = fléau d'armes léger ; équipement (arme).

**flame arrow** = flèches enflammées ; sort.

**flame blade** = lame de feu ; sort.

**flame jet** = jet de flammes ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

**flame strike** = colonne de feu ; sort.

**flame tongue** = épée ardente ; objet magique (arme spéciale).

**flamebrother** = flamion (m) ; créature.

**flamer** = lance-flammes ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**flamer fuel pack** = recharge de combustible pour lance-flammes ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**flaming** = de feu ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**flaming burst** = de feu intense ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**flaming hooves** = sabots enflammés ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

**flaming sphere** = sphère de feu ; sort.

**flank** = prendre en tenaille ; combat.

**flanked** = être pris en tenaille ; combat.

**flanking attack** = prise en tenaille ; combat.

**flare** = illumination ; sort.

**flash flood** = crue éclair ; général ; cf. GdM88.

**flashbacks** = flash-back ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bodak, MdM29/30.

**flask** = flasque ; équipement (objet ordinaire).

**flask of curses** = flasque maudite ; objet magique (objet maudit).

**flat-footed** = pris au dépourvu ; état préjudiciable.

**flesh golem** = golem de chair ; créature.

**flesh to stone** = pétrification ; sort.

**flight** = vol ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tyranoeil, MdM180/181.

**flight maneuverability** = manœuvrabilité en vol ; général ; cf. GdM69.

**flint and steel** = silex et amorce ; équipement (objet ordinaire).

**flooding room trap** = inondation ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**floor transforms into acid** = plancher transformé en acide ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

**flurry of blows** = déluge de coups ; aptitude de moine.

**fly** = vol ; mode de déplacement.

**fly** = vol ; sort.

**fly backward** = vol vers l'arrière ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

**Flyby Attack** = Attaque en vol ; don.

**focus** = focaliseur ; magie (type de composante).

**fog cloud** = nappe de brouillard ; sort.

**folding boat** = bateau pliant ; objet magique (objet merveilleux).

**follower** = suivant ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

**forbiddance** = interdiction ; sort.

**force** = force ; registre de magie.

**forcecage** = cage de force ; sort.

**forced march** = marche forcée ; mode de déplacement.

**foresight** = prémonition ; sort.

**forest** = forêt ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

**forest gnome** = gnome des forêts ; créature.

**forest gnome traits** = caractéristiques raciales des gnomes des forêts ; pouvoir spécial de monstre ; (ex : gnomes des forêts, MdM103).

**Forge Ring** = Création d'anneaux magiques ; don.

**Forgery** = Contrefaçon ; compétence.

**forgeworker** = ouvrier de forge ; type d'employé ; cf. GdM148.

**formian** = formien (m) ; monstre (famille de créatures).

**Formian** = le formien / la langue formienne ; langue.

**formian myrmarch** = myrmarque ; créature.

**formian queen** = reine formienne ; créature.

**formian taskmaster** = contremaître formien ; créature.

**formian warrior** = soldat formien ; créature.

**formian worker** = ouvrier formien ; créature.

**fortification** = de défense ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**fortification, heavy** = de défense lourde ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**fortification, light** = de défense légère ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**fortification, moderate** = de défense intermédiaire ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**Fortitude save** = jet de Vigueur ; général.

**Fortitude saving throw** = jet de Vigueur ; général.

**fragmentation grenade** = grenade à fragmentation ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**free action** = action libre ; type d'action.

**freedom** = délivrance ; sort.

**freedom of movement** = liberté de mouvement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : géant des tempêtes, MdM96/99.

**freedom of movement** = liberté de mouvement ; sort.

**freeze** = immobilité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gargouille, MdM94.

**freezing fog** = brouillard gelant ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon blanc, MdM61/62).

**freshwater pearl** = perle d'eau douce ; équipement (gemme).

**freshwater sensitivity** = sensibilité à l'eau douce ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sahuagin, MdM157/158.

**friendly** = amical ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.

**friendly creature** = créature amicale ; général.

**frightened** = effrayé ; état préjudiciable.

**frightful moan** = lamentation d'épouvante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM215.

**frightful presence** = présence terrifiante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon, MdM59.

**frost** = de froid ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**frost brand** = épée de givre ; objet magique (arme spéciale).

**frost giant** = géant du givre ; créature.

**frost worm** = ver des glaces ; créature.

**Ftr (fighter)** = Gue (guerrier, guerrière) ; classe de personnage.

**fuel pack** = recharge de combustible ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**fuel pack, flamer** = recharge de combustible pour lance-flammes ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**full attack** = attaque à outrance ; combat (action d'attaque).

**full base attack bonus** = bonus de base à l'attaque maximal ; combat (type de bonus/malus).

**full plate** = harnois ; équipement (armure).

**full-round action** = action complexe ; type d'action.

**fumble** = maladresse (échec critique) ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

**fungus (plur. fungi)** = thallophyte (f) ; monstre (famille de créatures).

**futuristic weapon** = arme futuriste ; équipement (catégorie d'armes) ; cf. GdM164.

**G (Gargantuan)** = Gig (gigantesque) ; catégorie de taille.

**galley** = trirème ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

**ganging up** = attaque à plusieurs ; général.

**Gargantuan (G)** = gigantesque (Gig) ; catégorie de taille.

**Gargantuan monstrous centipede** = gigantesque mille-pattes monstrueux ; créature.

**Gargantuan monstrous scorpion** = gigantesque scorpion monstrueux ; créature.

**Gargantuan monstrous spider** = gigantesque araignée monstrueuse ; créature.

**gargantuan weapon** = arme gigantesque ; équipement.

**gargoyle** = gargouille ; créature.

**Garl Glittergold** = Garl Brilledor ; divinité (gnomes).

**garnet** = grenat ; équipement (gemme).

**gaseous form** = état gazeux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampire, MdM222.

**gaseous form** = état gazeux ; sort.

**gate** = portail ; sort.

**gate toll** = droit d'entrée ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

**Gather Information** = Renseignements ; compétence.

**gauntlet** = gantelet ; équipement (arme).

**gauntlet of rust** = gantelet de rouille ; objet magique (objet merveilleux).

**gauntlet, locked** = gantelet d'armes ; équipement (supplément d'armure).

**gauntlet, spiked** = gantelet clouté ; équipement (arme).

**gauntlets of fumbling** = gants de maladresse ; objet magique (objet maudit).

**gauntlets of ogre power** = gantelets d'ogre ; objet magique (objet merveilleux).

**gaze (ex: petrifying gaze)** = regard (ex: regard pétrifiant) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ghaele, MdM32/33.

**gaze attack** = regard ; pouvoir spécial de monstre.

**geas** = quête ; sort.

**geas/quest** = quête ; sort.

**gelatinous cube** = cube gélatineux ; créature.

**gelugon** = gélugon (m) ; créature.

**gem** = gemme ; type de trésor ; cf. GdM171.

**gem of brightness** = gemme d'illumination ; objet magique (objet merveilleux).

**gem of seeing** = gemme de vision ; objet magique (objet merveilleux).

**gemcutter** = tailleur de pierre ; type d'employé ; cf. GdM148.

**gender** = sexe ; général.

**general feat** = don général ; don.

**genie** = génie ; monstre (famille de créatures).

**gentle repose** = préservation des morts ; sort.

**ghaele** = ghaele (m) ; créature.

**ghast** = blême (f) ; créature.

**ghost** = fantôme ; monstre (archétype).

**ghost sound** = son imaginaire ; sort.

**ghost touch** = spectral(e) ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**ghost touch** = spectral(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

**ghoul** = goule (f) ; créature.

**ghoul touch** = baiser de la goule ; sort.

**giant** = géant ; monstre (type de monstre).

**giant** = géant ; monstre (famille de créatures).

**Giant** = le géant / la langue des géants ; langue.

**giant ant** = fourmi géante ; créature.

**giant ant queen** = reine fourmi géante ; créature.

**giant ant soldier** = fourmi soldat géante ; créature.

**giant ant worker** = fourmi ouvrière géante ; créature.

**giant bee** = abeille géante ; créature.

**giant beetle** = coléoptère géant ; créature.

**giant bombardier beetle** = scarabée géant ; créature.

**giant constrictor snake** = serpent constricteur géant ; créature.

**giant crocodile** = crocodile géant ; créature.

**giant eagle** = aigle géant ; créature.

**giant fire beetle** = punaise de feu géante ; créature ; ERRATA: luciole géante dans MdM vf.1.

**giant lizard** = lézard géant ; créature.

**giant octopus** = pieuvre géante ; créature.

**giant owl** = hibou géant ; créature.

**giant praying mantis** = mante religieuse géante ; créature.

**giant squid** = calmar géant ; créature.

**giant stag beetle** = charançon géant ; créature.

**giant vermin** = vermine géante ; sort.

**giant wasp** = guêpe géante ; créature.

**giant wasp poison** = venin de guêpe géante ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**gibbering** = charabia ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélien, MdM26.

**gibbering moulder** = babélien (m) ; créature.

**gills** = branchies ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : c'est une des caractéristiques raciales des elfes aquatiques / (ex : elfes aquatiques, MdM82).

**girallon** = girallon (m) ; créature.

**glabrezu** = glabrezu (m) ; créature.

**glaiive** = coutille ; équipement (arme).

**glamer** = hallucination ; branche de magie.

**glamer spell** = sort d'hallucination ; magie (type de sort).

**glamered** = de mimétisme ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

**glass** = verre ; équipement (matière).

**glass wine bottle** = bouteille de vin en verre ; équipement (objet ordinaire).

**glitterdust** = poussière scintillante ; sort.

**globe of cold** = sphère de froid ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

**globe of invulnerability** = globe d'invulnérabilité renforcée ; sort.

**glove of storing** = gant de rangement ; objet magique (objet merveilleux).

**gloves of arrow snaring** = gants antiprojectiles ; objet magique (objet merveilleux).

**gloves of Dexterity** = gants de Dextérité ; objet magique (objet merveilleux).

**gloves of swimming and climbing** = gants de nage et d'escalade ; objet magique (objet merveilleux).

**glyph of warding** = glyphe de garde ; sort.

**Gnoll** = le gnoll / la langue gnoll ; langue.

**gnoll** = gnoll ; créature.

**Gnome** = le gnome / la langue gnome ; langue.

**gnome** = gnome (f: gnome) ; créature.

**gnome hooked hammer** = marteau-piolet de gnome ; équipement (arme).

**gnome tinkerer** = inventeur gnome ; général ; cf. GdM27.

**gnome traits** = caractéristiques raciales des gnomes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gnome, MdM102/103.

**Goblin** = le gobelin / la langue goblin ; langue.

**goblin** = gobelin ; créature.

**goggles of minute seeing** = lunettes grossissantes ; objet magique (objet merveilleux).

**goggles of night** = lunettes de nyctalope ; objet magique (objet merveilleux).

**gold** = or ; équipement (métal).

**gold dragon** = dragon d'or ; créature.

**gold dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon d'or ; objet magique (artefact unique).

**gold piece (gp)** = pièce d'or (po) ; équipement (monnaie).

**golden pearl** = perle dorée ; équipement (gemme).

**golden yellow topaz** = topaze jaune d'or ; équipement (gemme).

**goldsmith** = orfèvre ; type d'employé ; cf. GdM148.

**golem** = golem ; monstre (famille de créatures).

**golembane scarab** = broche antigolems ; objet magique (objet merveilleux).

**golembane scarab (any golem)** = broche antigolems (tous les golems) ; objet magique (objet merveilleux).

**golembane scarab (clay)** = broche antigolems (golems d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

**golembane scarab (flesh and clay)** = broche antigolems (golems de chair ou d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

**golembane scarab (flesh)** = broche antigolems (golems de chair) ; objet magique (objet merveilleux).

**golembane scarab (iron)** = broche antigolems (golems de fer) ; objet magique (objet merveilleux).

**golembane scarab (stone)** = broche antigolems (golems de pierre) ; objet magique (objet merveilleux).

**good** = bonne ; manœuvrabilité en vol.

**good** = Bien ; registre de magie.

**Good** = Bien ; domaine de prêtre.

**good cleric** = prêtre d'alignement bon ; général.

**good door** = porte solide ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

**good inn stay** = séjour à l'auberge de bonne qualité ; service (logement).

**good lock** = bon cadenas ; équipement (objet ordinaire).

**good meal** = repas de bonne qualité ; équipement (nourriture).

**good save** = jet de sauvegarde favorable ; général.

**good saving throw** = jet de sauvegarde favorable ; général.

**goodberry** = baie nourricière ; sort.

**gore** = corne(s) / défense(s) ; monstre (type d'attaque) ; ex : tricératops, MdM56/57.

**gorgon** = gorgone (f) ; créature.

**gp (gold piece)** = po (pièce d'or) ; équipement (monnaie).

**grab** = saisir l'adversaire ; combat (action de lutte).

**grand house** = grande maison ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.

**granted power** = pouvoir accordé ; magie (général).

**grapple** = lutte ; combat (type d'attaque spéciale).

**grapple check** = jet de lutte ; combat.

**grappled** = agrippé ; état préjudiciable.

**grappling** = poursuivre la lutte ; combat (action de lutte).

**grappling hook** = grappin ; équipement (objet ordinaire).

**grate** = grille ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

**gravedigger** = fossoyeur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**gray dwarf** = nain gris ; créature ; NOTE : autre nom des duergars.

**gray elf** = elfe gris ; créature.

**gray ooze** = vase grise ; créature.

**gray render** = ravageur gris ; créature.

**gray slaad** = slaad gris (m) ; créature.

**grease** = graisse ; sort.

**Great Cleave** = Succession d'enchaînements ; don.

**Great Fortitude** = Vigueur surhumaine ; don.

**great wyrm** = grand dracosire ; catégorie d'âge des dragons.

**greataxe** = grande hache ; équipement (arme).

**greatclub** = massue ; équipement (arme).

**greater barghest** = barghest noble (m) ; créature.

**greater command** = injonction suprême ; sort.

**greater dispelling** = dissipation suprême ; sort.  
**greater elemental** = élémentaire noble ; créature.  
**greater glyph of warding** = glyphe de garde divin ; sort.  
**greater lore** = savoir supérieur ; aptitude de gardien du savoir.  
**greater magic fang** = morsure magique aggravée ; sort.  
**greater magic weapon** = arme magique supérieure ; sort.  
**greater planar ally** = allié suprême d'outreplan ; sort.  
**greater planar binding** = contrat suprême ; sort.  
**greater rage** = rage de grand berserker ; aptitude de barbare.  
**greater restoration** = restauration suprême ; sort.  
**greater scrying** = scrutation ultime ; sort.  
**greater shadow conjuration** = convocation d'ombres majeure ; sort.  
**greater shadow evocation** = grande magie des ombres ; sort.  
**greater slaying arrow** = grande flèche mortelle ; objet magique (arme spéciale).  
**greatsword** = épée à deux mains ; équipement (arme) ; NOTE: espadon n'est jamais utilisé..  
**green dragon** = dragon vert ; créature.  
**green dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon vert ; objet magique (artefact unique).  
**green hag** = guenaude verte (f) ; créature.  
**green slaad** = slaad vert (m) ; créature.  
**greenblood oil** = extrait de sanvert ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**grenade launcher** = lance-grenades ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**grenade, fragmentation** = grenade à fragmentation ; équipement (arme) ; cf. GdM164.  
**grenade, smoke** = grenade fumigène ; équipement (arme) ; cf. GdM164.  
**grenadelike weapon** = arme à impact ; équipement (catégorie d'armes).  
**grenadelike weapon attack** = projectile à impact ; combat (type d'attaque spéciale).  
**grick** = grick (m) ; créature.  
**griffon** = griffon (m) ; créature.  
**grig** = grig (m) ; créature.  
**grimlock** = torve (m) ; créature.  
**ground manipulation** = manipulation du sol ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélien, MdM26.  
**grugach** = grugach(s) ; créature ; NOTE : autre nom des elfes sauvages.  
**Gruumsh** = Gruumsh ; divinité (demi-orques, orques).  
**guard** = garde du corps ; pouvoir spécial de monstre ; ex : garde animé, MdM93.  
**guard** = garder ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.  
**guarded thoughts** = pensées protégées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga ténébreux, MdM140/141.  
**guardian naga** = naga gardien (m) ; créature.  
**guardinal** = guardinal (m) ; monstre (famille de créatures) ; ex : avoral, MdM30/33.  
**guards and wards** = défense magique ; sort.  
**guidance** = assistance divine ; sort.  
**guisarme** = guisarme ; équipement (arme).

**gunpowder** = poudre ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**gust of wind** = bourrasque ; sort.  
**gynosphinx** = sphinge (f) ; créature.  
**H (Huge)** = TG (très grand) ; catégorie de taille.  
**haberdasher** = mercier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**hag** = guenaude (f) ; monstre (famille de créatures).  
**hag covey** = cercle de guenaudes ; général ; cf. guenaude, MdM113.  
**hag eye** = œil des sorcières ; objet magique ; cf. MdM113.  
**hail of arrows** = pluie de flèches ; aptitude de archer-mage.  
**hail of needles** = pluie d'aiguilles ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.  
**halberd** = hallebarde ; équipement (arme).  
**half** = 1/2 dégâts ; magie (jets de sauvegarde de sort).  
**half damage** = demi-dégâts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hezrou, MdM42/46.  
**half damage from piercing** = demi-dégâts contre les armes perforantes ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: résistance aux armes perforantes dans MdM vf.1 / (ex : sylvanien, MdM168).  
**half damage from slashing** = demi-dégâts contre les armes tranchantes ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: résistance aux armes tranchantes dans MdM vf.1 / (ex : xorn, MdM188).  
**half-celestial** = demi-céleste ; monstre (archétype).  
**half-dragon** = demi-dragon ; monstre (archétype).  
**half-elf** = demi-elfe (f: demi-elfe) ; créature.  
**half-elven traits** = caractéristiques raciales des demi-elfes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : demi-elfes, MdM82.  
**half-fiend** = demi-fiélon ; monstre (archétype).  
**Halfling** = l'halfelin / la langue halfeline ; langue.  
**halfing** = halfelin (h muet, f: halfeline) ; créature.  
**halfing kama** = kama pour halfelin ; équipement (arme).  
**halfing nunchaku** = nunchaku pour halfelin ; équipement (arme).  
**halfing siangham** = siangham pour halfelin ; équipement (arme).  
**halfing traits** = caractéristiques raciales des halfelins ; pouvoir spécial de monstre ; ex : halfelin, MdM113.  
**half-medusa** = demi-méduse ; créature ; cf. MdM214/215.  
**half-ogre** = demi-ogre ; créature ; cf. MdM213/214.  
**half-orc** = demi-orque (f: demi-orque) ; créature.  
**half-plate** = armure à plaques ; équipement (armure) ; NOTE: demi-harnois n'est jamais utilisé..  
**halfspear** = demi-pique ; équipement (arme).  
**half-unicorn** = demi-licorne ; créature ; cf. MdM212.  
**hallow** = sanctification ; sort.  
**hallucinatory terrain** = terrain hallucinatoire ; sort.  
**halt undead** = immobilisation de morts-vivants ; sort.  
**hamatula** = hamatula (m, h muet) ; créature.  
**hamlet** = hameau ; type de ville ; cf. GdM137.  
**hammer** = marteau ; équipement (objet ordinaire).  
**hammer of thunderbolts** = marteau de tonnerre ; objet magique (artefact rare).  
**hammer, gnome hooked** = marteau-piolet de gnome ; équipement (arme).

**hammer, light** = marteau léger ; équipement (arme).  
**hampered movement** = déplacements contrariés ; général.  
**hand crossbow** = arbalète de poing ; équipement (arme).  
**hand of glory** = *main miraculeuse* ; objet magique (objet merveilleux).  
**hand of the mage** = *main du mage* ; objet magique (objet merveilleux).  
**hand of Vecna** = *main de Vecna* ; objet magique (artefact unique).  
**handaxe** = hachette ; équipement (arme).  
**Handle Animal** = Dressage ; compétence.  
**hard ground** = sol dur ; général ; cf. description Pistage MdJ84.  
**hardness** = solidité ; général.  
**hardness** = solidité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.  
**harm** = *mise à mal* ; sort.  
**harp of charming** = *harpe de suggestion* ; objet magique (objet merveilleux).  
**harpy** = harpie (f, h aspiré) ; créature.  
**haste** = rapidité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : étrangleur, MdM85/86.  
**haste** = *rapidité* ; sort.  
**haste bonus** = bonus de vitesse ; type de bonus/malus.  
**hat of disguise** = *couvre-chef de déguisement* ; objet magique (objet merveilleux).  
**hawk** = faucon ; créature.  
**HD (Hit Die)** = DV (dé de vie) ; général.  
**headband of intellect** = *bandeau d'Intelligence* ; objet magique (objet merveilleux).  
**heal** = *guérison suprême* ; sort.  
**Heal** = Premiers secours ; compétence.  
**heal mount** = *guérison de destrier* ; sort.  
**healer's kit** = trousse de premiers secours ; équipement (objet ordinaire).  
**healing** = guérison ; branche de magie.  
**Healing** = Guérison ; domaine de prêtre.  
**healing ability damage** = guérison des caractéristiques affaiblies ; général.  
**healing circle** = *cercle de guérison* ; sort.  
**healing spell** = sort de guérison ; magie (type de sort).  
**heartstone** = *cardioline* (f) ; objet magique (objet merveilleux) ; cf. MdM177.  
**heat** = chaleur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : azer, MdM25.  
**heat metal** = *métal brûlant* ; sort.  
**heavy armor** = armure lourde ; équipement (catégorie d'armures).  
**heavy barding** = barde lourde ; équipement (objet ordinaire).  
**heavy catapult** = catapulte lourde ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.  
**heavy crossbow** = arbalète lourde ; équipement (arme).  
**heavy flail** = fléau d'armes lourde ; équipement (arme).  
**heavy fortification** = de défense lourde ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).  
**heavy horse** = cheval lourd ; créature.  
**heavy lance** = lance d'arçon lourde ; équipement (arme).

**heavy load** = charge lourde ; catégorie de charge transportable.  
**heavy mace** = masse d'armes lourde ; équipement (arme).  
**heavy pick** = pic de guerre lourde ; équipement (arme).  
**heavy war horse** = cheval de guerre lourd (ou destrier lourd) ; créature.  
**heel** = au pied ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.  
**height** = taille ; général.  
**Heighten Spell** = Augmentation d'intensité ; don.  
**Heironeous** = Héronéus ; divinité.  
**held** = *immobilisé* ; état préjudiciable.  
**hell hound** = molosse satanique ; créature.  
**hellcat** = chat d'enfer ; créature.  
**helm of brilliance** = *casque de mille feux* ; objet magique (objet merveilleux).  
**helm of comprehending languages and reading magic** = *casque de compréhension* ; objet magique (objet merveilleux).  
**helm of opposite alignment** = *casque de changement d'alignement* ; objet magique (objet maudit).  
**helm of telepathy** = *casque de télépathie* ; objet magique (objet merveilleux).  
**helm of teleportation** = *casque de téléportation* ; objet magique (objet merveilleux).  
**helm of underwater action** = *casque de l'homme-poisson* ; objet magique (objet merveilleux).  
**helpful** = serviable ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.  
**helping hand** = *main du berger* ; sort.  
**helpless** = sans défense ; état préjudiciable.  
**hematite** = hématite ; équipement (gemme).  
**hemp rope** = corde en chanvre ; équipement (objet ordinaire).  
**henchman** = compagnon d'armes ; général.  
**heroes' feast** = *festin des héros* ; sort.  
**Heward's handy haversack** = *havresac d'Hévard* ; objet magique (objet merveilleux).  
**hewn stone floor** = sol de pierre taillée ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.  
**hewn stone wall** = paroi de pierre taillée ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.  
**Hextor** = Hextor ; divinité.  
**hezrou** = hezrou (m, h aspiré, pl. hezrous) ; créature.  
**Hide** = Discrétion ; compétence.  
**hide armor** = armure de peau ; équipement (armure) ; NOTE: buffletin n'est jamais utilisé..  
**hide in plain sight** = discrétion totale ; aptitude de maître des ombres.  
**hieracosphinx** = hiéracosphinx (m) ; créature.  
**high elf** = haut-elfe (pl. hauts-elfes) ; créature.  
**higher ground** = position surélevée ; combat ; cf. table 8-8, MdJ132.  
**hill** = collines ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**hill dwarf** = nain des collines ; créature.  
**hill giant** = géant des collines ; créature.  
**hippogriff** = hippogriffe (m) ; créature.  
**hireling** = employé ; général ; cf. GdM147.  
**hit** = toucher ; général.  
**hit dice** = dés de vie ; monstre (masque de présentation).



**Hit Die (pl: Hit Dice) (HD)** = dé de vie (DV) ; général.  
**hit point total** = total de points de vie ; général.  
**hit points (HP)** = points de résistance des objets (pr) ; général.  
**hit points (hp)** = points de vie (pv) ; général.  
**hive mind** = esprit de fourmilière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : formien, MdM90.  
**hobgoblin** = hobgobelin (m) ; créature.  
**hold** = immobilisation ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM77.  
**hold** = assurer sa prise ; combat (action de lutte).  
**hold animal** = immobilisation d'animal ; sort.  
**hold monster** = immobilisation de monstre ; sort.  
**hold person** = immobilisation de personne ; sort.  
**hold portal** = verrouillage ; sort.  
**holding the charge** = retenir un sort de contact ; magie (général).  
**holly and mistletoe** = houx et gui ; équipement (objet ordinaire).  
**holly berry bomb** = fruit de houx explosif ; sort ; NOTE: version alternative du sort germes de feu.  
**holy** = saint(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).  
**holy aura** = aura sacrée ; sort ; ERRATA : aura divine dans le MdJ vf. 1.  
**holy avenger** = épée de justice ; objet magique (arme spéciale).  
**holy smite** = châtement sacré ; sort ; ERRATA : châtement divin dans le MdJ vf. 1.  
**holy sword** = épée sainte ; sort.  
**holy symbol** = symbole sacré ; équipement (objet ordinaire).  
**holy symbol, silver** = symbole sacré en argent ; équipement (objet ordinaire).  
**holy symbol, wooden** = symbole sacré en bois ; équipement (objet ordinaire).  
**holy water** = eau bénite ; équipement (objet ordinaire).  
**holy word** = parole sacrée ; sort ; ERRATA : parole divine dans le MdJ vf. 1.  
**homonculus (plur. homonculi)** = homoncule ; créature.  
**homunculus (plur. homunculi)** = homoncule ; créature.  
**hooded lantern** = lanterne à capote ; équipement (objet ordinaire).  
**hoof (pl. hooves)** = coup de sabot ou sabot (dégâts : sabot) ; monstre (type d'attaque) ; ex : centaure, MdM35.  
**horn** = corne ; monstre (type d'attaque) ; ex : tarasque, MdM168.  
**horn of blasting** = cor de dévastation ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of evil** = cor du Mal ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of fog** = corne de brume ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of goodness** = cor du Bien ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of goodness/evil** = cor du Bien/du Mal ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of the tritons** = conque des tritons ; objet magique (objet merveilleux).

**horn of Valhalla** = cor du Valhalla ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of Valhalla (brass)** = cor du Valhalla (laiton) ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of Valhalla (bronze)** = cor du Valhalla (bronze) ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of Valhalla (iron)** = cor du Valhalla (fer) ; objet magique (objet merveilleux).  
**horn of Valhalla (silver)** = cor du Valhalla (argent) ; objet magique (objet merveilleux).  
**horrid wilting** = flétrissure ; sort.  
**horrific appearance** = aspect terrifiant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: présence d'outre-tombe dans MdM vf.1 / (ex : guenaude marine, MdM111/112).  
**horse** = cheval ; créature.  
**horse, heavy** = cheval lourd ; créature.  
**horse, heavy war** = cheval de guerre lourd, destrier lourd ; créature.  
**horse, light** = cheval léger ; créature.  
**horse, light war** = cheval de guerre léger, destrier léger ; créature.  
**horseshoes of a zephyr** = fers à cheval du zéphyr ; objet magique (objet merveilleux).  
**horseshoes of speed** = fers à cheval de rapidité ; objet magique (objet merveilleux).  
**hosier** = bonnetier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**hostile** = hostile ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.  
**hound archon** = archon canin (m) ; créature.  
**hourglass** = sablier ; équipement (objet ordinaire).  
**hover** = vol stationnaire ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**Hover** = Vol stationnaire ; don ; cf. MdM60.  
**howl** = hurlement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hurleur, MdM119.  
**howler** = hurleur ; créature.  
**HP (hit points)** = pr (points de résistance des objets) ; général.  
**hp (hit points)** = pv (points de vie) ; général.  
**Hruggek** = Hruggek ; divinité (gobelours) ; cf. gobelours, MdM105.  
**Huge (H)** = très grand (TG) ; catégorie de taille.  
**huge castle** = grand château ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.  
**Huge elemental** = très grand élémentaire ; créature.  
**Huge greataxe** = très grande hache ; équipement (arme).  
**Huge greatclub** = très grande massue ; équipement (arme).  
**Huge greatsword** = très grande épée à deux mains ; équipement (arme).  
**Huge longbow** = très grand arc long ; équipement (arme).  
**Huge longspear** = très grande pique ; équipement (arme).  
**Huge monstrous centipede** = très grand mille-pattes monstrueux ; créature.  
**Huge monstrous scorpion** = très grand scorpion monstrueux ; créature.  
**Huge monstrous spider** = très grande araignée monstrueuse ; créature.  
**Huge shark** = très grand requin ; créature.

**Huge viper** = très grand serpent venimeux ; créature.  
**huge weapon** = arme géante (bien que de taille TG ; ex. « massue géante ») ; équipement.  
**human** = humain (f: humaine) ; créature.  
**humanoid** = humanoïde ; monstre (type de monstre).  
**hurricane** = ouragan ; général ; cf. GdM88.  
**hurricane-force wind** = ouragan ; général ; cf. GdM87.  
**hustle** = footing ; mode de déplacement.  
**hydra** = hydre (f) ; créature.  
**hypnotic pattern** = *lueurs hypnotiques* ; sort.  
**hypnotism** = *hypnose* ; sort.  
**Iaijutsu Focus** = Frappe iaijutsu ; compétence.  
**ice** = glace ; équipement (matière).  
**ice mephit** = méphite gelé (m) ; créature.  
**ice storm** = *tempête de grêle* ; sort.  
**icewalking** = marche sur la glace ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon blanc, MdM61/62.  
**icy burst** = de froid intense ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).  
**id moss** = amnésite ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**identify** = *identification* ; sort.  
**Ignan** = l'igné / la langue igneuse ; langue.  
**Ill (illusionist)** = Ill (illusionniste) ; classe de spécialiste.  
**illiteracy** = illettrisme ; aptitude de barbare.  
**illithid** = illithid (m) ; créature ; AUSSI : flagelleur mental.  
**Illusion** = Illusion ; école de magie.  
**illusion over spiked pit** = trappe hérissée de pieux et dissimulée par une illusion ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.  
**illusionist (Ill)** = illusionniste (Ill) ; classe de spécialiste.  
**illusory script** = *texte illusoire* ; sort.  
**illusory wall** = *mur illusoire* ; sort.  
**imbue arrow** = *flèche enchantée* ; aptitude de archer-mage.  
**imbue with spell ability** = *transfert de sorts* ; sort.  
**immobile object** = objet immobile ; général.  
**immobilized** = immobilisé ; général ; NOTE : synonyme des états préjudiciables held et pinned.  
**immovable rod** = *sceptre inamovible* ; objet magique (sceptre).  
**immune to critical hits** = immunité contre les coups critiques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chaosien, MdM36.  
**immune to slashing and piercing** = immunité contre les armes tranchantes et perforantes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem d'argile, MdM106/107.  
**immune to transformation** = immunité contre les changements de forme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chaosien, MdM36/37.  
**immunities** = immunités ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.  
**imp** = diabolotin ; créature.  
**impale** = empalement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hamatula, MdM51/54.  
**implant** = implantation ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: ponte dans MdM vf.1 / (ex : slaad, MdM161/162).  
**implosion** = *implosion* ; sort.  
**imprisonment** = *emprisonnement* ; sort.

**Improved Bull Rush** = Science de la charge à mains nues ; don.  
**Improved Control Shape** = Contrôle total de forme ; don ; cf. encadré MdM218.  
**Improved Critical** = Science du critique ; don.  
**Improved Disarm** = Science du désarmement ; don.  
**improved evasion** = esquive surnaturelle ; pouvoir spécial de monstre.  
**improved evasion** = esquive surnaturelle ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).  
**improved evasion** = esquive surnaturelle ; aptitude de maître des ombres, moine, ninja du Croissant de lune, roublard.  
**improved grab** = étreinte ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.  
**Improved Initiative** = Science de l'initiative ; don.  
**improved invisibility** = invisibilité suprême ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: invisibilité naturelle dans MdM vf.1 / (ex : thallophyte spectrale, MdM173/174).  
**improved invisibility** = *invisibilité suprême* ; sort.  
**improved speed** = vitesse augmentée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.  
**improved tracking** = pistage surnaturel ; pouvoir spécial de monstre ; (ex : traqueur invisible, MdM177/178).  
**Improved Trip** = Science du croc-en-jambe ; don.  
**Improved Two-Weapon Fighting** = Science du combat à deux armes ; don.  
**Improved Unarmed Strike** = Science du combat à mains nues ; don.  
**improvement** = évolution des capacités ; monstre ; cf. MdM12.  
**improvised thrown weapon** = arme de jet improvisée ; équipement (catégorie d'armes).  
**inanimate object** = objet inanimé ; général.  
**incapacitated** = incapable d'agir ; état préjudiciable.  
**incendiary cloud** = *nuage incendiaire* ; sort.  
**incense of meditation** = *encens de méditation* ; objet magique (objet merveilleux).  
**incense of obsession** = *encens d'obsession* ; objet magique (objet maudit).  
**incorporeal** = intangible ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ombre, MdM147.  
**incorporeal** = intangible (ou désincarné) ; état préjudiciable.  
**incorporeal touch** = contact intangible ; monstre (type d'attaque) ; ex : ombre, MdM147.  
**incorporeality** = intangibilité ; pouvoir spécial de monstre.  
**increased critical multiplier** = critiques plus meurtriers ; combat.  
**increased threat range** = critiques plus fréquents ; combat.  
**incubation** = incubation ; maladie (masque de présentation) ; cf. table 3-14, GdM76.  
**incubus (plur. incubi)** = incube (m) ; créature ; cf. succube, MdM41/43.  
**indifferent** = indifférent ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.  
**infection** = transmission ; maladie (masque de présentation) ; cf. table 3-14, GdM76.

**Infernal** = l'inferral / la langue infernale ; langue.  
**inflict critical wounds** = *blessure critique* ; sort.  
**inflict light wounds** = *blessure légère* ; sort.  
**inflict minor wounds** = *blessure superficielle* ; sort.  
**inflict moderate wounds** = *blessure modérée* ; sort.  
**inflict serious wounds** = *blessure grave* ; sort.  
**inflict spell** = sort de *blessure* ; magie (général).  
**ingested** = ingestion ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.  
**ingested** = ingestion ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.  
**inhaled** = inhalation ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.  
**inhaled** = inhalation ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.  
**inherent bonus** = bonus inné ; type de bonus/malus.  
**initial damage** = effet initial ; poison (masque de présentation) ; cf. table 3-15, GdM78.  
**initiative** = initiative ; combat.  
**initiative** = initiative ; monstre (masque de présentation).  
**initiative check** = jet d'initiative ; combat (type de jet).  
**initiative modifier** = modificateur d'initiative OU modificateur à l'initiative ; type de modificateur.  
**initiative roll** = jet d'initiative ; combat (type de jet).  
**injury** = blessure ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.  
**injury** = blessure ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.  
**ink** = encre ; équipement (objet ordinaire).  
**ink cloud** = nuage d'encre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kraken, MdM122.  
**ink vial** = fiole pour encre ; équipement (objet ordinaire).  
**inkpen** = plume d'écriture ; équipement (objet ordinaire).  
**inn stay** = séjour à l'auberge ; service (logement).  
**inn stay, common** = séjour à l'auberge de qualité convenable ; service (logement).  
**inn stay, good** = séjour à l'auberge de bonne qualité ; service (logement).  
**inn stay, poor** = séjour à l'auberge de qualité médiocre ; service (logement).  
**Inner Plane** = plan intérieur ; plan d'existence.  
**Innuendo** = Langage secret ; compétence.  
**insanity** = *aliénation mentale* ; sort.  
**insanity mist** = brume de folie ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**insect plague** = *fléau d'insectes* ; sort.  
**insight bonus** = bonus d'intuition ; type de bonus/malus.  
**inspire competence** = inspiration ; aptitude de barde.  
**inspire courage** = encouragement ; aptitude de barde.  
**inspire greatness** = inspiration héroïque ; aptitude de barde.  
**instant kill** = mort instantanée ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.  
**instant mastery** = secret de maîtrise ; gardien du savoir (secret).  
**instantaneous** = instantanée ; magie (durée de sort).  
**Int (Intelligence)** = Int (Intelligence) ; caractéristique.  
**Intelligence (Int)** = Intelligence (Int) ; caractéristique.

**Intelligence damage** = affaiblissement temporaire d'Intelligence ; pouvoir spécial de monstre.  
**Intelligence drain** = diminution permanente d'Intelligence ; pouvoir spécial de monstre.  
**Intelligence modifier** = modificateur d'Intelligence ; type de modificateur.  
**intelligent item** = objet intelligent ; objet magique (type d'objet magique) ; cf. Objets intelligents, GdM227.  
**intermittent functioning** = fonctionnement intermittent ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.  
**interpreter** = interprète ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**Intimidate** = Intimidation ; compétence.  
**Intuit Direction** = Sens de l'orientation ; compétence.  
**invisibility** = invisibilité ; pouvoir spécial de monstre.  
**invisibility** = *invisibilité* ; sort.  
**invisibility purge** = *négation de l'invisibilité* ; sort.  
**invisibility sphere** = *sphère d'invisibilité* ; sort.  
**invisibility to animals** = *invisibilité pour les animaux* ; sort.  
**invisibility to undead** = *invisibilité pour les morts-vivants* ; sort.  
**invisible** = invisible ; état préjudiciable.  
**invisible in light** = invisibilité dans la lumière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chat d'enfer, MdM51/53.  
**invisible stalker** = traqueur invisible ; créature.  
**invulnerability** = d'invulnérabilité ; objet magique (propriété spéciale d'armure).  
**iolite** = cordiérite ; équipement (gemme).  
**ioun stone** = *Pierre ioun* ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (clear spindle)** = *Pierre ioun* (fuseau translucide) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (dark blue rhomboid)** = *Pierre ioun* (rhombe bleu nuit) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (deep red sphere)** = *Pierre ioun* (sphère rouge sang) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (dull gray)** = *Pierre ioun* (gris terne) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (dusty rose prism)** = *Pierre ioun* (prisme rose laiteux) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (incandescent blue sphere)** = *Pierre ioun* (sphère bleu incandescent) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (iridescent spindle)** = *Pierre ioun* (fuseau irisé) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (lavender and green ellipsoid)** = *Pierre ioun* (ellipsoïde vert et lavande) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (pale blue rhomboid)** = *Pierre ioun* (rhombe bleu pâle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (pale green prism)** = *Pierre ioun* (prisme vert pâle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (pale lavender ellipsoid)** = *Pierre ioun* (ellipsoïde lavande) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (pearly white spindle)** = *Pierre ioun* (fuseau blanc laiteux) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (pink and green sphere)** = *Pierre ioun* (sphère rose et verte) ; objet magique (objet merveilleux).

**ioun stone (pink rhomboid)** = pierre ioun (rhombe rose vif) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (scarlet and blue sphere)** = pierre ioun (sphère rouge et bleue) ; objet magique (objet merveilleux).  
**ioun stone (vibrant purple prism)** = pierre ioun (prisme violet vif) ; objet magique (objet merveilleux).  
**iron** = fer ; équipement (métal).  
**iron bands of Bilarro** = liens mystiques de Bilarro ; objet magique (objet merveilleux).  
**iron body** = corps de fer ; sort.  
**iron door** = porte en fer ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.  
**iron flask** = flasque de fer ; objet magique (objet merveilleux).  
**iron golem** = golem de fer ; créature.  
**iron pot** = pot en fer ; équipement (objet ordinaire).  
**iron wall** = mur de fer ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.  
**Iron Will** = Volonté de fer ; don.  
**ironwood** = bois de fer ; sort.  
**item cost** = coût de l'objet ; général ; cf. dons de création d'objets, MdJ78.  
**item creation feat** = don de création d'objets ; don.  
**ivory** = ivoire ; équipement (matière).  
**jacinth** = hyacinthe ; équipement (gemme).  
**jade** = jade ; équipement (gemme).  
**janni (plur. jann)** = jann (m) ; créature.  
**jasper** = jaspe ; équipement (gemme).  
**javelin** = javeline ; équipement (arme).  
**javelin of lightning** = javeline de foudre ; objet magique (arme spéciale).  
**jet** = propulsion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kraken, MdM122.  
**jet** = jais ; équipement (gemme).  
**jeweler** = bijoutier (ou joaillier) ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**joiner** = menuisier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**jug, clay** = jarre en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).  
**Jump** = Saut ; compétence.  
**jump** = saut ; sort.  
**juvenile** = adolescent ; catégorie d'âge des dragons.  
**kama** = kama ; équipement (arme).  
**kama, halfling** = kama pour halfelin ; équipement (arme).  
**kapoacinth** = kapoacinth (m) ; créature ; NOTE : variété marine de gargouille (cf. gargouille, MdM94).  
**katana** = katana ; équipement (arme) ; cf. GdM161.  
**keelboat** = bateau à fond plat ; équipement (navire) ; cf. GdM150.  
**keen** = acéré(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).  
**keen edge** = affûtage ; sort.  
**keen scent** = odorat surdéveloppé ; pouvoir spécial de monstre ; ex : requin sanguinaire, MdM20/21.  
**keen senses** = sens surdéveloppés ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon, MdM59.  
**keen sight** = vue perçante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123/124.  
**keen vision** = vision affûtée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**keep** = fort ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.  
**Keoghtom's ointment** = baume de Keoghtom ; objet magique (objet merveilleux).  
**key ability** = caractéristique ; compétence (masque de présentation).  
**ki strike** = ki ; aptitude de moine.  
**kiss** = baiser ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vargouille, MdM182.  
**knock** = déblocage ; sort.  
**knocked down** = renversé ; état préjudiciable.  
**know alignment** = connaissance de l'alignement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nalfeshnie, MdM42/46.  
**know direction** = repérage ; sort.  
**Knowledge** = Connaissance ; domaine de prêtre.  
**Knowledge** = Connaissances ; compétence.  
**Knowledge (arcana)** = Connaissances (mystères) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (architecture and engineering)** = Connaissances (architecture et ingénierie) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (barbarian lore)** = Connaissances (barbare) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (geography)** = Connaissances (géographie) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (geology)** = Connaissances (géologie) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. foreur, MdM89.  
**Knowledge (history)** = Connaissances (histoire) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (illithid lore)** = Connaissances (illithids) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (local)** = Connaissances (folklore local) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (minerals)** = Connaissances (minéraux) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. xorn, MdM188.  
**Knowledge (nature)** = Connaissances (nature) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (nobility and royalty)** = Connaissances (noblesse et royauté) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (Plane of Air)** = Connaissances (plan de l'Air) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. arrawak, MdM24.  
**Knowledge (Plane of Water)** = Connaissances (plan de l'Eau) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. tojanida, MdM175.  
**Knowledge (planes)** = Connaissances (plans) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (psionics)** = Connaissances (psionique) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (religion)** = Connaissances (religion) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (Shadowlands)** = Connaissances (Outremonde) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (spirits)** = Connaissances (esprits) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (the planes)** = Connaissances (plans) ; compétence (forme de Connaissances).  
**Knowledge (undead)** = Connaissances (morts-vivants) ; compétence (forme de Connaissances).

**Knowledge (war)** = Connaissances (guerre) ; compétence (forme de Connaissances) ; AUSSI: Connaissances (Art de la guerre) dans OA / (cf. C&A10).

**known spell** = sort connu ; magie (général).

**kobold** = kobold (m) ; créature.

**Kobold** = le kobold / la langue kobold ; langue.

**Kord** = Kord ; divinité.

**kraken** = kraken (m) ; créature.

**krenshar** = krenshar (m) ; créature.

**kukri** = kukri ; équipement (arme).

**kuo-toa** = kuo-toa (m) (plur. kuo-toas) ; créature.

**Kuo-toan** = le kuo-toa / la langue kuo-toa ; langue ; cf. kuo-toa, MdM123.

**Kurtulmak** = Kurtulmak ; divinité (kobolds) ; cf. kobold, MdM121/122.

**kusari-gama** = kusari-gama ; équipement (arme) ; cf. GdM161.

**kyton** = kyton (m) ; créature.

**L (Large)** = G (grand) ; catégorie de taille.

**laborer** = ouvrier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**lacedon** = lacédon ; créature ; NOTE : dénomination des goules marines (cf. lacédon, MdM110).

**ladder** = échelle ; équipement (objet ordinaire).

**Laduguer** = Laduguer ; divinité (duergars) ; cf. duergars, MdM143.

**lamia** = lamie (f) ; créature.

**lammasu** = lammasu (m) ; créature.

**lamp** = lampe ; équipement (objet ordinaire).

**lance, heavy** = lance d'arçon lourde ; équipement (arme).

**lance, light** = lance d'arçon légère ; équipement (arme).

**landshark** = requin terrestre ; créature ; NOTE : autre nom de la bulette (cf. MdM30).

**landslide** = glissement de terrain ; général ; cf. GdM85.

**language-dependent** = langage ; registre de magie.

**lantern archon** = archon lumineux (m) ; créature.

**lantern of revealing** = lanterne révélatrice ; objet magique (objet merveilleux).

**lantern, bullseye** = lanterne sourde ; équipement (objet ordinaire).

**lantern, hooded** = lanterne à capote ; équipement (objet ordinaire).

**Laogzed** = Laogzed ; divinité (troglodytes) ; cf. troglodyte, MdM179.

**lapis lazuli** = lapis-lazuli ; équipement (gemme).

**Large (L)** = grand (G) ; catégorie de taille.

**large city** = cité ; type de ville ; cf. GdM137.

**Large elemental** = grand élémentaire ; créature.

**Large monstrous centipede** = grand mille-pattes monstrueux ; créature.

**Large monstrous scorpion** = grand scorpion monstrueux ; créature.

**Large monstrous spider** = grande araignée monstrueuse ; créature.

**large scorpion venom** = venin de grand scorpion monstrueux ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**Large shark** = grand requin ; créature.

**large shield** = écu ; équipement (bouclier).

**large steel shield** = écu en acier ; équipement (bouclier).

**large town** = ville importante ; type de ville ; cf. GdM137.

**Large viper** = grand serpent venimeux ; créature.

**large weapon** = grande arme ; équipement.

**large wooden shield** = écu en bois ; équipement (bouclier).

**laser pistol** = pistolet-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**laser pistol energy pack** = recharge énergétique pour pistolet-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**laser rifle** = fusil-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**laser rifle energy pack** = recharge énergétique pour fusil-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**Law** = Loi ; domaine de prêtre.

**lawful** = loyal(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**lawful** = Loi ; registre de magie.

**lawful evil** = loyal mauvais ; alignement.

**lawful good** = loyal bon ; alignement.

**lawful neutral** = loyal neutre ; alignement.

**lawyer** = avocat ; type d'employé ; cf. GdM148.

**lay on hands** = imposition des mains ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.

**lay on hands** = imposition des mains ; aptitude de paladin déchu ; cf. chevalier noir, GdM32.

**lay on hands** = imposition des mains ; aptitude de paladin.

**Leadership** = Prestige ; don.

**Leadership modifier** = modificateur à la valeur de Prestige ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

**Leadership score** = valeur de Prestige ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

**leap** = bondissement ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: bond dans MdM vf.1 / (ex : bulette, MdM30).

**leap of the clouds** = envol du héron ; aptitude de moine.

**leather** = cuir ; équipement (matière).

**leather armor** = armure de cuir ; équipement (armure) ; NOTE: cuirie n'est jamais utilisé..

**ledge** = corniche ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

**legend lore** = mythes et légendes ; sort.

**lemure** = lézure (m) ; créature.

**lens of detection** = loupe de détection ; objet magique (objet merveilleux).

**Leomund's secret chest** = coffre secret de Léomund ; sort.

**Leomund's secure shelter** = refuge de Léomund ; sort.

**Leomund's tiny hut** = abri de Léomund ; sort.

**Leomund's trap** = piège de Léomund ; sort.

**leopard** = léopard ; créature.

**Lernean hydra** = hydre de Lerne (f) ; créature.

**lesser geas** = mission ; sort.

**lesser planar ally** = allié d'outreplan ; sort.

**lesser planar binding** = contrat ; sort.

**lesser restoration** = restauration partielle ; sort.

**lethal shock** = décharge mortelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lézard voltaïque, MdM125/126.

**level** = niveau ; général.

**level equivalent** = niveau équivalent ; général ; cf. races monstrueuses, GdM22.

**level loss** = perte de niveau ; général.

**level-dependent benefit** = avantage lié au niveau ; général.

**levitate** = *lévitation* ; sort.

**lich** = liche (f) ; monstre (archétype).

**lich dust** = cendres de liche ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**life-drinker** = *hache dévitalisante* ; objet magique (arme spéciale).

**light** = lumière ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : aasimar, MdM151/152).

**light** = lumière ; registre de magie.

**light** = *lumière* ; sort.

**light activity** = activité réduite ; général ; cf. MdJ73 (soins suivis).

**light armor** = armure légère ; équipement (catégorie d'armures).

**light barding** = barde léger ; équipement (objet ordinaire).

**light blindness** = vulnérabilité à la lumière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes noirs, MdM83.

**light catapult** = catapulte légère ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

**light crossbow** = arbalète légère ; équipement (arme).

**light flail** = fléau d'armes léger ; équipement (arme).

**light fortification** = de défense légère ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**light hammer** = marteau léger ; équipement (arme).

**light horse** = cheval léger ; créature.

**light lance** = lance d'arçon légère ; équipement (arme).

**light load** = charge légère ; catégorie de charge transportable.

**light mace** = masse d'armes légère ; équipement (arme).

**light pick** = pic de guerre léger ; équipement (arme).

**light ray** = rayon de lumière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : archon lumineux, MdM30/31.

**light sensitivity** = sensibilité à la lumière ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : nains des profondeurs, MdM143).

**light war horse** = cheval de guerre léger (ou destrier léger) ; créature.

**light weapon** = arme légère ; équipement (catégorie d'armes).

**light wind** = vent léger ; général ; cf. GdM86.

**lightfoot (plur. lightfeet)** = pied-léger (plur. pieds-légers) ; créature ; ex : halfelin, MdM113/114.

**lightfoot halfling** = pied-léger (plur. pieds-légers) ; créature ; ex : halfelin, MdM113/114.

**lightning** = électricité statique ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM204.

**lightning blast** = décharge électrique ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

**lightning bolt** = éclair ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123.

**lightning bolt** = *éclair* ; sort.

**Lightning Reflexes** = Réflexes surhumains ; don.

**lightning resistance** = résistant(e) à l'électricité ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**lightning stroke** = foudre ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM205.

**lillend** = lilende (f) ; créature.

**limited wish** = *souhait limité* ; sort.

**limner** = enlumineur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**line of effect** = ligne d'effet ; magie (zone d'effet de sort).

**line of sight** = ligne de mire ; général.

**lion** = lion ; créature.

**lion, celestial** = lion céleste ; créature.

**lion, dire** = lion sanguinaire ; créature.

**lion's shield** = *bouclier du lion* (ou *écu du lion*) ; objet magique (bouclier spécial).

**Listen** = Perception auditive ; compétence.

**liveoak** = *chêne animé* ; sort.

**lizard** = lézard ; créature.

**lizard, giant** = lézard géant ; créature.

**lizardfolk** = homme-lézard (p: hommes-lézards) ; créature.

**loadstone** = *Pierre de lest* ; objet magique (objet maudit).

**local movement** = déplacement sur (une) courte distance ; type de déplacement.

**locate creature** = *localisation de créature* ; sort.

**locate object** = *localisation d'objet* ; sort.

**locathah** = locathah (m) ; créature.

**lock** = cadenas ; équipement (objet ordinaire).

**lock, amazing** = excellent cadenas ; équipement (objet ordinaire).

**lock, average** = cadenas moyen ; équipement (objet ordinaire).

**lock, good** = bon cadenas ; équipement (objet ordinaire).

**lock, very simple** = cadenas très simple ; équipement (objet ordinaire).

**locked gauntlet** = gantelet d'armes ; équipement (supplément d'armure).

**locksmith** = serrurier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**Lolth** = Lolth ; divinité (elfes noirs) ; cf. elfes noirs, MdM83.

**long** = longue ; magie (portée de sort).

**longbow** = arc long ; équipement (arme) ; NOTE: grand arc n'est jamais utilisé..

**longbow, composite** = arc long composite ; équipement (arme).

**longbow, mighty composite** = arc de force long (ou arc long de force) ; équipement (arme).

**longship** = drakkar ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

**longspear** = pique ; équipement (arme).

**longsword** = épée longue ; équipement (arme).

**long-term care** = soins suivis ; général ; cf. Premiers secours, MdJ73.

**Lor (loremaster)** = Gar (gardien du savoir) ; classe de prestige.

**lore** = savoir ; aptitude de gardien du savoir.

**lore of true stamina (the)** = secret de la résistance physique ; gardien du savoir (secret).

**loremaster (Lor)** = gardien du savoir (Gar) ; classe de prestige.

**low-light vision** = vision nocturne ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**Luck** = Chance ; domaine de prêtre.

**luck blade** = *épée de bonne fortune* ; objet magique (arme spéciale).

**luck bonus** = bonus de chance ; type de bonus/malus.

**luck bonus** = bonus de chance ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon d'or, MdM74).

**luckstone** = *Pierre porte-bonheur* ; objet magique (objet merveilleux).

**lycanthrope** = lycanthrope (m) ; monstre (archétype).

**lycanthropic empathy** = empathie lycanthropique ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lycanthrope, MdM218.

**lyre of building** = *lyre de bâtisseur* ; objet magique (objet merveilleux).

**M (material)** = M (matérielle) ; magie (type de composante).

**M (Medium)** = M (moyen) ; catégorie de taille.

**mace of blood** = *masse vampire* ; objet magique (objet maudit).

**mace of Cuthbert** = *masse de Cuthbert* ; objet magique (artefact unique).

**mace of smiting** = *masse de démolition* ; objet magique (arme spéciale).

**mace of terror** = *masse d'épouvante* ; objet magique (arme spéciale).

**mace, heavy** = masse d'armes lourde ; équipement (arme).

**mace, light** = masse d'armes légère ; équipement (arme).

**madness** = démençance ; pouvoir spécial de monstre ; ex : allip, MdM17.

**mage armor** = *armure de mage* ; sort.

**mage hand** = *manipulation à distance* ; sort.

**magic** = magie (nom), magique (adj.) ; général.

**Magic** = Magie ; domaine de prêtre.

**magic action** = action magique ; combat (type d'action).

**magic circle against chaos** = *cercle magique contre le Chaos* ; sort.

**magic circle against evil** = *cercle magique contre le Mal* ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**magic circle against evil** = *cercle magique contre le Mal* ; sort.

**magic circle against good** = *cercle magique contre le Bien* ; sort.

**magic circle against law** = *cercle magique contre la Loi* ; sort.

**magic door** = porte magique ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.

**magic drain** = absorption de magie ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : absorption d'enchantement dans MdM vf.1 / (ex : ténébreux ailé, MdM170/171).

**magic fang** = *morsure magique* ; sort.

**magic fire** = feu magique ; général.

**magic immunity** = immunité contre la magie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de chair, MdM106.

**magic item** = objet magique ; magie (général).

**magic jar** = *possession* ; sort.

**magic missile** = *projectile magique* ; sort.

**magic mouth** = *bouche magique* ; sort.

**magic partial action** = action partielle magique ; type d'action.

**magic stone** = *Pierre magique* ; sort.

**magic trap** = piège magique ; général.

**magic vestment** = *panoplie magique* ; sort.

**magic weapon** = *arme magique* ; sort.

**magical beast** = créature magique ; monstre (type de monstre).

**magical effect** = effet magique ; général.

**magical healing** = guérison magique ; général.

**magical trap** = piège magique ; général.

**magically treated wall** = mur renforcé par magie ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

**Maglubiyet** = Maglubiyet ; divinité (gobelins, hobgobelins) ; cf. gobelins, MdM105.

**magma mephit** = méphite magmatique (m) ; créature.

**magmin** = magmatique (m) ; créature.

**magnifying glass** = loupe ; équipement (objet ordinaire).

**magocracy** = magocratie ; système politique ; cf. GdM156.

**maid** = femme de chambre ; type d'employé ; cf. GdM148.

**main stat block** = bloc principal d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques principales" dans le MdJ vf. 1 et 2.

**main statistics block** = bloc principal d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques principales" dans le MdJ vf. 1 et 2.

**major artifact** = artefact unique ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**major circlet of blasting** = *serre-tête de lumière dévastatrice* ; objet magique (objet merveilleux).

**major cloak of displacement** = *cape de déplacement* ; objet magique (objet merveilleux).

**major creation** = *création majeure* ; sort.

**major image** = *image accomplie* ; sort.

**major magic item** = objet magique de grande puissance ; type de trésor ; cf. GdM171.

**major ring of acid resistance** = *anneau de grande résistance à l'acide* ; objet magique (anneau).

**major ring of cold resistance** = *anneau de grande résistance au froid* ; objet magique (anneau).

**major ring of electricity resistance** = *anneau de grande résistance à l'électricité* ; objet magique (anneau).

**major ring of elemental resistance** = *anneau de grande résistance aux énergies destructives* ; objet magique (anneau).

**major ring of elemental resistance (acid)** = *anneau de grande résistance à l'acide* ; objet magique (anneau).

**major ring of elemental resistance (cold)** = *anneau de grande résistance au froid* ; objet magique (anneau).

**major ring of elemental resistance (electricity)** = *anneau de grande résistance à l'électricité* ; objet magique (anneau).

**major ring of elemental resistance (fire)** = *anneau de grande résistance au feu* ; objet magique (anneau).

**major ring of elemental resistance (sonic)** = *anneau de grande résistance aux attaques soniques* ; objet magique (anneau).

**major ring of fire resistance** = *anneau de grande résistance au feu* ; objet magique (anneau).

**major ring of sonic resistance** = *anneau de grande résistance aux attaques soniques* ; objet magique (anneau).

**major scroll** = parchemin de grande puissance ; objet magique (type de parchemin).

**major wondrous item** = objet merveilleux de grande puissance ; objet magique (type d'objet merveilleux).  
**make whole** = réparation intégrale ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : ouvrier formien, MdM90/91).  
**make whole** = *réparation intégrale* ; sort.  
**malachite** = malachite ; équipement (gemme).  
**malenti** = malenti (m) ; créature ; NOTE: autre nom des sahuagins mutants.  
**malevolence** = possession maléfique ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: possession dans MdM vf.1 / (ex : fantôme, MdM215).  
**malys root paste** = pâte de malys ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**manacles** = menottes ; équipement (objet ordinaire).  
**manacles, masterwork** = menottes de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**manifestation** = manifestation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM215.  
**mansion** = belle demeure ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.  
**manticore** = manticore (f) ; créature.  
**mantle of spell resistance** = *écharpe de résistance à la magie* ; objet magique (objet merveilleux).  
**manual of bodily health** = *manuel de vitalité* ; objet magique (objet merveilleux).  
**manual of gainful exercise** = *manuel de remise en forme* ; objet magique (objet merveilleux).  
**manual of quickness of action** = *manuel de coordination physique* ; objet magique (objet merveilleux).  
**manufactured weapon** = arme non naturelle ; catégorie d'armes.  
**manuscript copier** = copiste ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**map case** = étui à carte ; équipement (objet ordinaire).  
**marching order** = ordre de marche ; général.  
**marilith** = marilith (f) ; créature.  
**mark of justice** = *marque de la justice* ; sort.  
**market price** = prix de vente ; objet magique (masque de présentation).  
**marsh** = marécages ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**martial weapon** = arme de guerre ; équipement (catégorie d'armes).  
**Martial Weapon Proficiency** = Maniement des armes de guerre ; don.  
**mask of the skull** = *masque de la camarde* ; objet magique (objet merveilleux).  
**mason/craftsperson** = maçon ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**masonry wall** = ouvrage de maçonnerie ; donjon (type de mur) ; cf. GdM106.  
**mass charm** = *charme de groupe* ; sort.  
**mass haste** = *rapidité de groupe* ; sort.  
**mass heal** = *guérison suprême de groupe* ; sort.  
**mass invisibility** = *invisibilité de groupe* ; sort.  
**mass suggestion** = *suggestion de groupe* ; sort.  
**massive damage** = dégâts excessifs ; combat (type de dégâts).  
**masterwork** = (de) maître ; général.

**masterwork armor** = armure de maître ; équipement (armure).  
**masterwork arrow** = flèche de maître ; équipement (arme).  
**masterwork artisan's tools** = outils de maître artisan ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork bolt** = carreau de maître (d'arbalète) ; équipement (arme).  
**masterwork bow** = arc de maître ; équipement (arme).  
**masterwork bullet** = bille de maître (de fronde) ; équipement (arme).  
**masterwork climber's kit** = matériel d'escalade de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork crossbow** = arbalète de maître ; équipement (arme).  
**masterwork disguise kit** = trousse de déguisement de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork healer's kit** = trousse de premiers secours de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork item** = objet de maître ; équipement (type d'objet).  
**masterwork manacles** = menottes de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork musical instrument** = instrument de musique de maître ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork piton** = piton de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork shield** = bouclier de maître ; équipement (bouclier).  
**masterwork sling** = fronde de maître ; équipement (arme).  
**masterwork sling bullet** = bille de maître (de fronde) ; équipement (arme).  
**masterwork thief's tools** = outils de cambrioleur de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork tool** = outil de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**masterwork weapon** = arme de maître ; équipement (objet ordinaire).  
**material component** = composante matérielle ; magie (type de composante).  
**Material Plane** = plan Matériel ; plan d'existence.  
**mattock of the titans** = *pioche des titans* ; objet magique (objet merveilleux).  
**mature adult** = âge mûr ; catégorie d'âge des dragons.  
**maul of the titans** = *maillet des titans* ; objet magique (objet merveilleux).  
**Maximize Spell** = Quintessence des sorts ; don.  
**maximum age** = âge maximal ; catégorie d'âge des PJ.  
**maximum Dex bonus** = bonus de Dextérité maximal ; type de bonus/malus.  
**maximum load** = charge maximale ; catégorie de charge transportable.  
**maximum turn** = virage serré ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**maze** = labyrinthe ; donjon (type de couloir) ; cf. GdM110.  
**maze** = *dédale* ; sort.  
**meal, common** = repas de qualité convenable ; équipement (nourriture).  
**meal, good** = repas de bonne qualité ; équipement (nourriture).



**meal, poor** = repas de qualité médiocre ; équipement (nourriture).

**meat** = viande ; équipement (nourriture).

**mechanical trap** = piège mécanique ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM114.

**medallion of thought projection** = médaillon d'émission de pensées ; objet magique (objet maudit).

**medallion of thoughts** = médaillon des pensées ; objet magique (objet merveilleux).

**medium** = moyenne ; magie (portée de sort).

**Medium (M)** = moyen (M) ; catégorie de taille.

**medium armor** = armure intermédiaire ; équipement (catégorie d'armures).

**medium barding** = barde intermédiaire ; équipement (objet ordinaire).

**medium load** = charge intermédiaire ; catégorie de charge transportable.

**medium magic item** = objet magique de puissance intermédiaire ; type de trésor ; cf. GdM171.

**medium scroll** = parchemin de puissance intermédiaire ; objet magique (type de parchemin).

**medium wondrous item** = objet merveilleux de puissance intermédiaire ; objet magique (type d'objet merveilleux).

**Medium-size** = taille moyenne (M) ; catégorie de taille.

**Medium-size elemental** = élémentaire de taille moyenne ; créature.

**Medium-size monstrous centipede** = mille-pattes monstrueux de taille moyenne ; créature.

**Medium-size monstrous scorpion** = scorpion monstrueux de taille moyenne ; créature.

**Medium-size monstrous spider** = araignée monstrueuse de taille moyenne ; créature.

**Medium-size shark** = requin de taille moyenne ; créature.

**medium-size spider venom** = venin d'araignée monstrueuse de taille moyenne ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**Medium-size viper** = serpent venimeux de taille moyenne ; créature.

**medium-size weapon** = arme moyenne ; équipement.

**medusa** = méduse (f) ; créature.

**megaraptor** = mégaraptor (m) ; créature.

**meld into stone** = fusion dans la pierre ; sort.

**melee** = corps à corps ; général.

**melee attack** = attaque au corps à corps ; combat (type d'attaque).

**melee attack bonus** = bonus d'attaque au corps à corps ; combat (type de bonus/malus).

**melee attack roll** = jet d'attaque au corps à corps ; combat (type de jet).

**melee touch attack** = attaque de contact au corps à corps ; combat (type d'attaque).

**melee weapon** = arme de corps à corps ; équipement (catégorie d'armes).

**Melf's acid arrow** = flèche acide de Melf ; sort.

**melt weapons** = fusion des armes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : magmatique, MdM130/131.

**mending** = réparation ; sort.

**mephit** = méphite (m) ; monstre (famille de créatures).

**mercenary** = mercenaire ; type d'employé ; cf. GdM148.

**mercenary horseman** = mercenaire (cavalier) ; type d'employé ; cf. GdM148.

**mercenary leader** = mercenaire (officier) ; type d'employé ; cf. GdM148.

**merchant's scale** = balance ; équipement (objet ordinaire).

**merfolk** = homme-poisson (plur. hommes-poissons) ; créature.

**merrow** = merrhow ; créature.

**Merrshaulk** = Merrshaulk ; divinité (yuan-tis) ; cf. yuan-ti, MdM191.

**message** = message ; sort.

**messenger** = messenger ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

**metal cartridge clip, rifle** = chargeur pour fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**metal cartridge, pistol** = cartouche pour pistolet (ou pour revolver) ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**metal cartridge, rifle** = cartouche pour fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**metamagic feat** = don de métamagie ; don.

**meteor swarm** = nuée de météores ; sort.

**metropolis** = métropole ; type de ville ; cf. GdM137.

**middle age** = âge mûr ; catégorie d'âge des PJ.

**mighty cleaving** = d'enchaînement ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

**mighty composite longbow** = arc de force long (ou arc long de force) ; équipement (arme).

**mighty composite shortbow** = arc de force court (ou arc court de force) ; équipement (arme).

**military exotic saddle** = selle spéciale de guerre ; équipement (objet ordinaire).

**military saddle** = selle de guerre ; équipement (objet ordinaire).

**mimic** = mimique (f) ; créature.

**mimic shape** = mimétisme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : mimique, MdM137.

**mimicry** = imitation des sons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : guenaude verte, MdM112/113.

**mind blank** = esprit impénétrable ; sort.

**mind blast** = décharge mentale ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : flagelleur mental, MdM88).

**mind flayer** = flagelleur mental (m) ; créature ; AUSSI : illithid.

**mind fog** = brume mentale ; sort.

**mind-affecting** = mental ; registre de magie.

**mind-affecting ability** = pouvoir mental ; général ; cf. fin de fascination MdJ28.

**mind-affecting charm ability** = pouvoir mental de type charme ; général ; cf. fin de fascination MdJ28.

**mind-affecting enchantment ability** = pouvoir mental de type enchantement ; général ; cf. fin de inspiration héroïque MdJ28.

**mindfire** = bouille-crâne ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

**mind-influencing effect** = effet mental ; général.

**mindless** = dénué d'intelligence ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lémure, MdM50.

**miner's pick** = pioche de mineur ; équipement (objet ordinaire).

**miniature** = figurine ; général.

**minimum forward speed** = vitesse minimale ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

**minor artifact** = artefact rare ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**minor circlet of blasting** = *serre-tête de lumière destructrice* ; objet magique (objet merveilleux).

**minor cloak of displacement** = *cape de moindre déplacement* ; objet magique (objet merveilleux).

**minor creation** = *création mineure* ; sort.

**minor globe of invulnerability** = *globe d'invulnérabilité partielle* ; sort.

**minor image** = *image imparfaite* ; sort.

**minor magic item** = objet magique de faible puissance ; type de trésor ; cf. GdM171.

**minor ring of acid resistance** = *anneau de résistance à l'acide* ; objet magique (anneau).

**minor ring of cold resistance** = *anneau de résistance au froid* ; objet magique (anneau).

**minor ring of electricity resistance** = *anneau de résistance à l'électricité* ; objet magique (anneau).

**minor ring of elemental resistance** = *anneau de résistance aux énergies destructives* ; objet magique (anneau).

**minor ring of elemental resistance (acid)** = *anneau de résistance à l'acide* ; objet magique (anneau).

**minor ring of elemental resistance (cold)** = *anneau de résistance au froid* ; objet magique (anneau).

**minor ring of elemental resistance (electricity)** = *anneau de résistance à l'électricité* ; objet magique (anneau).

**minor ring of elemental resistance (fire)** = *anneau de résistance au feu* ; objet magique (anneau).

**minor ring of elemental resistance (sonic)** = *anneau de résistance aux attaques soniques* ; objet magique (anneau).

**minor ring of fire resistance** = *anneau de résistance au feu* ; objet magique (anneau).

**minor ring of sonic resistance** = *anneau de résistance aux attaques soniques* ; objet magique (anneau).

**minor scroll** = parchemin de faible puissance ; objet magique (type de parchemin) ; cf. table 8-5, GdM182.

**minor wondrous item** = objet merveilleux de faible puissance ; objet magique (type d'objet merveilleux).

**minotaur** = minotaure ; créature.

**minstrel** = ménestrel ; type d'employé ; cf. GdM148.

**minter** = frappeur de monnaie ; type d'employé ; cf. GdM148.

**miracle** = *miracle* ; sort.

**mirage arcana** = *mirage* ; sort.

**mirror image** = *image miroir* ; sort.

**mirror of life trapping** = *miroir d'emprisonnement* ; objet magique (objet merveilleux).

**mirror of mental prowess** = *miroir de révélation* ; objet magique (objet merveilleux).

**mirror of opposition** = *miroir d'opposition* ; objet magique (objet merveilleux).

**mirror, small steel** = petit miroir en acier ; équipement (objet ordinaire).

**miscellaneous action** = action diverse ; combat (type d'action).

**miscellaneous modifiers** = modificateurs divers ; type de modificateur.

**misdirection** = *détection faussée* ; sort.

**mislead** = *double illusoire* ; sort.

**miss chance** = chance de rater ; général.

**miss chance roll** = jet de chance de rater ; type de jet.

**mithral** = mithral ; équipement (métal).

**mithral large shield** = écu en mithral ; équipement (bouclier spécial) ; cf. GdM196.

**mithral shirt** = chemise de mailles en mithral ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.

**mithril** = mithral ; équipement (métal) ; NOTE : mithril apparaît parfois en anglais, mais c'est une faute. Mithral est le terme approprié..

**MM (Monster Manual)** = Mdm (*Manuel des Monstres*) ; supplément.

**Mnk (monk)** = Moi (moine) ; classe de personnage.

**moan** = infrasons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manteleur, Mdm131/132.

**moaning diamond** = *diamant plaintif* ; objet magique (artefact unique).

**moat** = douve ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.

**moat with bridge** = douve et pont ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.

**Mobility** = Souplesse du serpent ; don.

**moderate fortification** = de défense intermédiaire ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**moderate wind** = vent modéré ; général ; cf. GdM86.

**modes of movement** = modes de déplacement ; général.

**modifier** = modificateur ; général.

**modify memory** = *modification de mémoire* ; sort.

**mohrg** = mohrg (m) ; créature.

**monarchy** = monarchie ; système politique ; cf. GdM156.

**monitor** = contrôleur ; créature ; NOTE : nom donnée aux moines kuo-toas (cf. kuo-toa, Mdm123/124).

**monk (Mnk)** = moine (Moi) ; classe de personnage.

**monkey** = singe ; créature.

**monk's belt** = *ceinture de moine* ; objet magique (objet merveilleux).

**monk's outfit** = habit de moine ; équipement (objet ordinaire).

**monster as race** = race monstrueuse ; général.

**monster class** = classe de monstre ; général ; cf. Mdm14.

**Monster Manual (MM)** = *Manuel des Monstres* (Mdm) ; supplément.

**monstrous centipede** = mille-pattes monstrueux ; créature.

**monstrous humanoid** = humanoïde monstrueux ; monstre (type de monstre).

**monstrous scorpion** = scorpion monstrueux ; créature.

**monstrous spider** = araignée monstrueuse ; créature.

**moonstone** = pierre de lune ; équipement (gemme).

**Moradin** = Moradin ; divinité (nains).

**morale bonus** = bonus de moral ; type de bonus/malus.

**Mordenkainen's disjunction** = *disjonction de Mordenkainen* ; sort.

**Mordenkainen's faithful hound** = *chien de garde de Mordenkainen* ; sort.

**Mordenkainen's lucubration** = *remémoration de Mordenkainen* ; sort.

**Mordenkainen's magnificent mansion** = *manoir somptueux de Mordenkainen* ; sort.

**Mordenkainen's sword** = épée de Mordenkainen ; sort.  
**more newfound arcana** = autre arcane secret ; gardien du savoir (secret).  
**morningstar** = morgenstern ; équipement (arme).  
**moss agate** = agate mousse ; équipement (gemme).  
**mount** = monture ; sort.  
**mountain dwarf** = nain des montagnes ; créature.  
**Mounted Archery** = Tir monté ; don.  
**mounted combat** = combat monté ; combat (type d'attaque spéciale).  
**Mounted Combat** = Combat monté ; don.  
**mounted movement** = déplacement à cheval ; mode de déplacement.  
**moutains** = montagnes ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**move earth** = glissement de terrain ; sort.  
**move in** = entrer dans l'espace de l'adversaire ; combat (action de lutte).  
**Move Silently** = Déplacement silencieux ; compétence.  
**move-equivalent action** = action de mouvement (et non "de déplacement") ; type d'action.  
**movement** = déplacement ; général.  
**movement-only action** = action de déplacement total ; combat (type d'action).  
**mucus cloud** = nuage de mucosités ; pouvoir spécial de monstre ; ex : aboleth, MdM15.  
**mug, clay** = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).  
**mule** = mulet ; créature.  
**Multiattack** = Attaques multiples ; don.  
**multiclass character** = personnage multiclassé (bi, tri, etc.) ; général.  
**multiclassing** = multiclassage ; général.  
**Multidexterity** = Multidextrie ; don.  
**multiple attacks** = attaques multiples ; combat.  
**multiplying damage** = multiplication des dégâts ; combat.  
**Multiweapon Fighting** = Combat à plusieurs armes ; don.  
**mummy** = momie ; créature.  
**mummy rot** = putréfaction de momie ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: putréfaction dans MdM vf.1 / (ex : momie, MdM139/140).  
**mummy rot** = putréfaction de momie ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**mundane** = ordinaire ; général.  
**mundane object** = objet non magique ; type de trésor ; cf. GdM171.  
**Murlynd's spoon** = cuillère de Murlynd ; objet magique (objet merveilleux).  
**musical instrument, common** = instrument de musique courant ; équipement (objet ordinaire).  
**musical instrument, masterwork** = instrument de musique de maître ; équipement (objet ordinaire).  
**musket** = mousquet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**naga** = naga (m) ; monstre (famille de créatures).  
**nalfeshnee** = nalfeshnie (m) ; créature.  
**natural** = résultat naturel (au dé) ; général.  
**natural 1** = 1 au dé ; général.  
**natural 20** = 20 au dé ; général.  
**natural ability** = pouvoir naturel ; type de pouvoir.

**natural armor** = armure naturelle ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).  
**natural armor bonus** = bonus d'armure naturelle ; type de bonus/malus.  
**natural cavern complex** = complexe de cavernes naturelles ; type de donjon ; cf. GdM106.  
**natural cunning** = instinct ; pouvoir spécial de monstre ; ex : minotaure, MdM137/138.  
**natural healing** = guérison naturelle ; général ; cf. MdJ129 (guérison naturelle).  
**natural invisibility** = invisibilité naturelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : traqueur invisible, MdM177/178.  
**natural reach** = allonge naturelle ; combat.  
**natural stone floor** = sol de pierre naturelle ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.  
**natural weapon** = arme naturelle ; catégorie d'armes.  
**nature sense** = instinct naturel ; aptitude de druide.  
**nausea** = nausée ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).  
**nauseated** = nauséux ; état préjudiciable.  
**Nec (necromancer)** = Néc (nécromancien) ; classe de spécialiste.  
**necklace of adaptation** = collier d'adaptation ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs** = collier à boules de feu ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type I)** = collier à boules de feu (1er modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type II)** = collier à boules de feu (2e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type III)** = collier à boules de feu (3e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type IV)** = collier à boules de feu (4e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type V)** = collier à boules de feu (5e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type VI)** = collier à boules de feu (6e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of fireballs (type VII)** = collier à boules de feu (7e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads** = chapelet de prières ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads (bead of blessing)** = chapelet de prières (grain de bénédiction) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads (bead of healing)** = chapelet de prières (grain de guérison) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads (bead of karma)** = chapelet de prières (grain de karma) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads (bead of smiting)** = chapelet de prières (grain de châtiment) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads (bead of summons)** = chapelet de prières (grain de convocation) ; objet magique (objet merveilleux).  
**necklace of prayer beads (bead of wind walking)** = chapelet de prières (grain de vent divin) ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of prayer beads (blessing)** = *chapelet de prières (bénédiction)* ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of prayer beads (healing)** = *chapelet de prières (guérison)* ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of prayer beads (karma)** = *chapelet de prières (karma)* ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of prayer beads (smiting)** = *chapelet de prières (châtiment)* ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of prayer beads (summons)** = *chapelet de prières (convocation)* ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of prayer beads (wind walking)** = *chapelet de prières (vent divin)* ; objet magique (objet merveilleux).

**necklace of strangulation** = *collier étrangleur* ; objet magique (objet maudit).

**necromancer (Nec)** = nécromancien (Néc) ; classe de spécialiste.

**Necromancy** = Nécromancie ; école de magie.

**needle, blowgun** = aiguille pour sarbacane ; équipement (arme) ; cf. GdM151.

**negate** = annuler ; général.

**negates** = annule ; magie (jets de sauvegarde de sort).

**negative energy** = énergie négative ; général.

**Negative Energy Plane** = plan de l'énergie négative ; plan d'existence.

**negative energy protection** = *protection contre l'énergie négative* ; sort.

**negative level** = niveau négatif ; général.

**Nerull** = Nérull ; divinité.

**nested hinges** = gonds gigognes ; donjon (type de gonds) ; cf. GdM109.

**net** = filet ; équipement (arme).

**net of snaring** = *filet aquatique* ; objet magique (objet maudit).

**net trap** = filet ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**neutral** = neutre ; alignement.

**neutral cleric** = prêtre d'alignement neutre ; général.

**neutral evil** = neutre mauvais ; alignement.

**neutral good** = neutre bon ; alignement.

**neutralize poison** = *neutralisation du poison* ; sort.

**newfound arcana** = arcane secret ; gardien du savoir (secret).

**night hag** = tormante (f) ; créature.

**nightcrawler** = ténébreux rampant ; créature.

**nightmare** = *cauchemar* ; sort.

**nightmare** = destrier noir ; créature.

**nightshade** = ténébreux ; monstre (famille de créatures).

**nightshade abilities** = pouvoirs de ténébreux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM170/171.

**nightwalker** = ténébreux bipède ; créature.

**nightwing** = ténébreux ailé ; créature.

**nine lives stealer** = *épée des neuf vies* ; objet magique (arme spéciale).

**nine-headed hydra** = hydre à neuf têtes (f) ; créature.

**nine-tenths concealment** = camouflage presque total ; catégorie de camouflage.

**nine-tenths cover** = abri presque total ; catégorie d'abri.

**nitharite** = nitharite ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**nixie** = nixe (f) ; créature.

**noble djinni (plur. noble djinn)** = djinn noble ; créature.

**noble salamander** = salamandre noble (f) ; créature.

**noble's outfit** = habit de noble ; équipement (objet ordinaire).

**Nolzur's marvelous pigments** = *pigments merveilleux de Nolzur* ; objet magique (objet merveilleux).

**nondetection** = antidétection ; pouvoir spécial de monstre ; ex : svirfnebelins, MdM103/104.

**nondetection** = *antidétection* ; sort.

**none** = aucun ; magie (jets de sauvegarde de sort).

**nonintelligent** = dénué d'intelligence ; général.

**nonmagical fire** = feu non magique ; général.

**nonmagical trap** = piège non magique ; général.

**nonplayer character (NPC)** = personnage n'appartenant pas à un joueur (PNJ) ; général.

**normal** = normal ; état préjudiciable.

**normal weapon** = arme ordinaire ; équipement.

**not an action** = activité instantanée ; combat (type d'action).

**NPC (nonplayer character)** = PNJ (personnage n'appartenant pas à un joueur) ; général.

**NPC attitude** = attitude des PNJ ; général ; cf. GdM149.

**NPC class** = classe de PNJ ; général.

**nunchaku** = nunchaku ; équipement (arme).

**nunchaku, halfing** = nunchaku pour halfelin ; équipement (arme).

**nymph** = nymphe (f) ; créature.

**Nystul's magic aura** = *aura magique de Nystul* ; sort.

**Nystul's undetectable aura** = *aura indétectable de Nystul* ; sort.

**oathbow** = *arc du long serment* ; objet magique (arme spéciale).

**Obad-Hai** = Obad-Hai ; divinité.

**objects** = objets ; magie (zone d'effet de sort).

**obscure object** = *dissimulation d'objet* ; sort.

**obscure vision** = obscurcissement ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur manipulation des ombres (cf. MdM132).

**obscuring mist** = *brume de dissimulation* ; sort.

**obsidian** = obsidienne ; équipement (gemme).

**occupied structure** = structure occupée ; type de donjon ; cf. GdM105.

**ochre jelly** = gelée ocre ; créature.

**octopus** = pieuvre ; créature.

**off hand** = main non directrice ; général ; NOTE : parfois traduit par "main autre que sa main principale", ou "main secondaire".

**off-hand** = main non directrice ; général ; NOTE : parfois traduit par "main autre que sa main principale", ou "main secondaire".

**off-hand attack** = attaque secondaire ; combat ; NOTE : parfois traduit par "attaque portée avec la main non directrice".

**off-hand weapon** = arme secondaire ; général ; NOTE : parfois traduit par "arme utilisée dans la main non directrice".

**ogre** = ogre ; créature.

**ogre mage** = ogre mage ; créature.

**oil** = huile ; équipement (objet ordinaire).  
**oil of slipperiness** = huile d'insaisissabilité ; objet magique (potion).  
**oil of taggit** = huile de taggit ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**oil of timelessness** = huile d'intemporalité ; objet magique (potion).  
**old** = grand âge ; catégorie d'âge des PJ.  
**old** = vieux ; catégorie d'âge des dragons.  
**Olidammara** = Olidammara ; divinité.  
**one-half concealment** = camouflage partiel conséquent ; catégorie de camouflage.  
**one-half cover** = abri partiel conséquent ; catégorie d'abri.  
**one-handed weapon** = arme à une main ; équipement (catégorie d'armes).  
**one-quarter concealment** = camouflage partiel léger ; catégorie de camouflage.  
**one-quarter cover** = abri partiel léger ; catégorie d'abri.  
**onyx** = onyx ; équipement (gemme).  
**ooze** = vase ; monstre (type de monstre).  
**ooze** = vase ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vase, MdM182/183.  
**ooze mephit** = méphite vaseux (m) ; créature.  
**opal** = opale ; équipement (gemme).  
**open** = ouverture ; sort.  
**Open Lock** = Crochetage ; compétence.  
**open/close** = ouverture/fermeture ; sort.  
**opportunist** = opportunisme ; aptitude de ninja du Croissant de lune, roublard.  
**opposed check** = jet opposé ; type de jet.  
**opposed skill check** = jet de compétence opposé ; type de jet.  
**opposite effect** = effet inversé ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.  
**opposite target** = cible inversée ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.  
**orb of storms** = orbe des tempêtes ; objet magique (objet merveilleux).  
**orbs of dragonkind** = orbes des dragons ; objet magique (artefact unique).  
**Orc** = l'orque / la langue orque ; langue.  
**orc** = orque (m) ; créature.  
**orc blood** = sang orque ; monstre (caractéristique raciale) ; cf. description des demi-orques.  
**orc double axe** = hache double d'orque ; équipement (arme).  
**orca** = orque épaulard ; créature.  
**orca whale** = orque épaulard ; créature.  
**order's wrath** = courroux de l'ordre ; sort.  
**organization** = organisation sociale ; monstre (masque de présentation) ; FAUX.  
**orison** = oraison ; magie (type de sort).  
**osyluth** = osyluth (m) ; créature.  
**Otiluke's freezing sphere** = sphère glaciale d'Otiluke ; sort.  
**Otiluke's resilient sphere** = sphère d'isolement d'Otiluke ; sort.

**Otiluke's telekinetic sphere** = sphère téléguidée d'Otiluke ; sort.  
**Otto's irresistible dance** = danse irrésistible d'Otto ; sort.  
**otyugh** = otyugh (m) ; créature.  
**Outer Plane** = plan extérieur ; plan d'existence.  
**outsider** = Extérieur ; monstre (type de monstre) ; NOTE : créature extra-planaire.  
**overland movement** = déplacement sur (une) longue distance ; type de déplacement.  
**overlap** = coexistence (ou coexister) ; général.  
**overrun** = renversement ; combat (type d'attaque spéciale).  
**owl** = chouette ; créature.  
**owlbear** = ours-hibou (m) ; créature.  
**pack exotic saddle** = selle spéciale de bât ; équipement (objet ordinaire).  
**pack saddle** = selle de bât ; équipement (objet ordinaire).  
**padded armor** = armure matelassée ; équipement (armure) ; NOTE: gambison n'est jamais utilisé..  
**Pal (paladin)** = Pal (paladin, paladine) ; classe de personnage.  
**paladin (Pal)** = paladin, paladine (Pal) ; classe de personnage.  
**panicked** = paniqué ; état préjudiciable.  
**paper** = papier ; équipement (matière).  
**paper** = papier ; équipement (objet ordinaire).  
**paper wall** = mur de papier ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.  
**paralysis** = paralysie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : charognard rampant, MdM37.  
**paralysis immunity** = immunité contre la paralysie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : cthuul, MdM40/41.  
**paralyzed** = paralysé ; état préjudiciable.  
**paralyzing gaze** = regard paralysant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rhast, MdM156.  
**paralyzing touch** = contact paralysant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: paralysie dans MdM vf.1 / (ex : mohrg, MdM138).  
**parchment** = parchemin ; équipement (objet ordinaire).  
**partial** = partiel ; magie (jets de sauvegarde de sort).  
**partial action** = action partielle ; type d'action.  
**partial actions only** = limité aux actions partielles ; pouvoir spécial de monstre ; ex : zombi, MdM191/192.  
**party** = groupe ; général.  
**pass without trace** = passage sans trace ; pouvoir spécial de monstre ; ET NON passage sans traces / (ex : barghest, MdM27).  
**pass without trace** = passage sans trace ; sort ; ERRATA : passage sans traces dans le MdJ vf. 1.  
**passwall** = passe-muraille ; sort.  
**patron deity** = divinité tutélaire ; général.  
**pattern** = mirage ; branche de magie.  
**pattern spell** = sort de mirage ; magie (type de sort).  
**PC (player character)** = PJ (personnage de joueur ou personnage-joueur) ; général.  
**pearl** = perle ; équipement (gemme).  
**pearl of power** = perle de thaumaturgie ; objet magique (objet merveilleux).

**pearl of power (two spells)** = *perle de thaumaturgie* (2 sorts ne dépassant pas le 6e niveau) ; objet magique (objet merveilleux).

**pearl of the sirines** = *perle des sirènes* ; objet magique (objet merveilleux).

**peasant's outfit** = habit de paysan ; équipement (objet ordinaire).

**pedestal** = piédestal ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**pegasus** = pégase ; créature.

**Pelor** = Pélor ; divinité.

**penalty** = malus ; général.

**perfect** = parfaite ; manœuvrabilité en vol.

**perfect self** = perfection de l'être ; aptitude de moine.

**perform** = assis, couché, donne la patte, etc. ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**Perform** = Représentation ; compétence.

**Perform (acrobatics)** = Représentation (talent d'acrobate) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (acting)** = Représentation (jeu d'acteur) ; compétence (forme de Représentation) ; ERRATA: Représentation (comédie) dans OA.

**Perform (ballad)** = Représentation (ballades) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (buffoonery)** = Représentation (art du bouffon) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (chant)** = Représentation (chorale) ; compétence (forme de Représentation) ; ERRATA : Représentation (chant) dans MdJ vf. 1 et 2.

**Perform (comedy)** = Représentation (comédie) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (dance)** = Représentation (danse) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (drama)** = Représentation (art dramatique) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (drums)** = Représentation (percussions) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (epic)** = Représentation (sagas épiques) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (fiddle)** = Représentation (violon) ; compétence (forme de Représentation) ; cf. grig, MdM84.

**Perform (flute)** = Représentation (flûte) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (harp)** = Représentation (harpe) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (jesting)** = Représentation (bouffonnerie) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (juggling)** = Représentation (jonglerie) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (limericks)** = Représentation (poèmes humoristiques) ; compétence (forme de Représentation) ; ERRATA: poésie dans le MdJ vf. 1 et 2.

**Perform (lute)** = Représentation (luth) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (mandolin)** = Représentation (mandoline) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (melody)** = Représentation (mélodie) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (mime)** = Représentation (art du mime) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (Noh/kabuki)** = Représentation (nô/kabuki) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (ode)** = Représentation (odes) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (oratory)** = Représentation (art oratoire) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (pan pipes)** = Représentation (flûte de Pan) ; compétence (forme de Représentation) ; cf. satyre, MdM160.

**Perform (poetry)** = Représentation (poésie) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (recorder)** = Représentation (flûte à bec) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (rhetoric)** = Représentation (rhétorique) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (shalm)** = Représentation (bombardon) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (sing)** = Représentation (chant) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (storytelling)** = Représentation (talent de conteur) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (tea ceremony)** = Représentation (cérémonie du thé) ; compétence (forme de Représentation).

**Perform (trumpet)** = Représentation (trompette) ; compétence (forme de Représentation).

**peripart of foul rotting** = *charme d'infection* ; objet magique (objet maudit).

**peripart of health** = *charme de bonne santé* ; objet magique (objet merveilleux).

**peripart of proof against poison** = *charme antipoison* ; objet magique (objet merveilleux).

**peripart of Wisdom** = *médaille de Sagesse* ; objet magique (objet merveilleux) ; ERRATA : perle de Sagesse dans le GdM vf. 1.

**peripart of wound closure** = *charme de coagulation* ; objet magique (objet merveilleux).

**peridot** = péridot ; équipement (gemme).

**permanency** = *permanence* ; sort.

**permanent** = permanente ; magie (durée de sort).

**permanent ability drain** = diminution permanente de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.

**permanent image** = *image permanente* ; sort.

**persistent image** = *image prédéterminée* ; sort.

**personal** = personnelle ; magie (portée de sort).

**petrification** = pétrification ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresse rayons oculaires (cf. MdM45).

**petrification** = pétrification ; pouvoir spécial de monstre ; ex : cockatrice, MdM39/40.

**petrification immunity** = immunité contre la pétrification ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**petrified** = pétrifié ; état préjudiciable.

**petrifying gaze** = regard pétrifiant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : basilic, MdM28.

**phantasm** = fantasma ; branche de magie.

**phantasm spell** = sort de fantasma ; magie (type de sort).

**phantasmal killer** = *assassin imaginaire* ; sort.

**phantom fungus** = thallophyte spectrale (f) ; créature.

**phantom steed** = *coursier fantôme* ; sort.

**phase arrow** = flèche de phase ; aptitude de archer-mage.

**phase door** = porte de phase ; sort.

**phase spider** = araignée de phase ; créature.

**phasm** = plasm (m) ; créature.

**PHB (Player's Handbook)** = MdJ (*Manuel des Joueurs*) ; supplément.

**philosopher's stone** = pierre philosophale ; objet magique (artefact rare).

**phosphorescent fungus** = champignon phosphorescent ; monstre ; cf. GdM118.

**phylactery of faithfulness** = phylactère du croyant ; objet magique (objet merveilleux).

**Pick Pocket** = Vol à la tire ; compétence.

**pick, heavy** = pic de guerre lourd ; équipement (arme).

**pick, light** = pic de guerre léger ; équipement (arme).

**pick, miner's** = pioche de mineur ; équipement (objet ordinaire).

**piercing weapon** = arme perforante ; équipement (catégorie d'armes).

**pillar** = pilier ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

**pincer** = pince ; monstre (type d'attaque) ; ex : glabrezu, MdM42/46.

**pincer staff** = longue pince ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123.

**pincer staff** = longue pince ; équipement (arme) ; cf. kuo-toa, MdM123.

**pink diamond** = diamant rose ; équipement (gemme).

**pink pearl** = perle rose ; équipement (gemme).

**pinned** = immobilisé (en situation de lutte) ; état préjudiciable.

**pipes** = flûte de Pan ; pouvoir spécial de monstre ; ex : satyre, MdM160.

**pipes of haunting** = flûte de hantise ; objet magique (objet merveilleux).

**pipes of pain** = flûte de douleur ; objet magique (objet merveilleux).

**pipes of sounding** = flûte à bruitages ; objet magique (objet merveilleux).

**pipes of the sewers** = flûte d'Hameln ; objet magique (objet merveilleux).

**pistol** = pistolet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**pistol bullet** = balle de pistolet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**pistol metal cartridge** = cartouche pour pistolet (ou pour revolver) ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**pistol, automatic** = pistolet automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**pistol, revolver** = revolver ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**pit fiend** = diantrefosse (m) ; créature.

**pit trap** = trappe ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**pitcher, clay** = cruche en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

**piton** = piton ; équipement (objet ordinaire).

**pivots** = pivot ; donjon (type de gonds) ; cf. GdM109.

**pixie** = pixie (m) ; créature.

**plains** = plaines ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

**planar ally** = allié majeur d'outreplan ; sort.

**planar binding** = contrat intermédiaire ; sort.

**plane of existence** = plan d'existence ; général.

**Plane of Shadow** = plan de l'Ombre ; plan d'existence.

**plane shift** = changement de plan ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : bébilith, MdM42/44).

**plane shift** = changement de plan ; sort.

**planetar** = planétaire (m) ; créature.

**planetouched** = planaire (m) ; monstre (famille de créatures).

**planewalk** = passage entre les plans ; pouvoir spécial de monstre ; ex : xill, MdM187.

**plant** = plante ; monstre (type de monstre).

**plant** = plante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : thallophyte, MdM173.

**Plant** = Flore ; domaine de prêtre.

**plant growth** = croissance végétale ; sort.

**plasterer** = plâtrier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**plate armor of the deep** = harnois des profondeurs ; objet magique (armure spéciale).

**platinum** = platine ; équipement (métal) ; cf. sceptre de détection des métaux et des minéraux, GdM203.

**platinum piece (pp)** = pièce de platine (pp) ; équipement (monnaie).

**player character (PC)** = personnage de joueur ou personnage-joueur (PJ) ; général.

**Player's Handbook (PHB)** = Manuel des Joueurs (MdJ) ; supplément.

**poet** = poète ; type d'employé ; cf. GdM148.

**Point Blank Shot** = Tir à bout portant ; don.

**point of origin** = point d'origine ; général.

**points of damage** = points de dégâts ; général.

**poison** = venin (si naturel), poison (si artificiel ou préparé) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arachnéa, MdM22.

**poison** = empoisonnement ; sort.

**poison gas trap** = gaz empoisonné ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**poison immunity** = immunité contre le poison ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

**poison needle trap** = aiguille empoisonnée ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**poison use** = utilisation du poison ; aptitude de assassin, chevalier noir, gladiateur, ninja du Croissant de lune) ; ERRATA : poison dans le GdM vf. 1.

**poisoned arrows** = flèches empoisonnées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes noirs, MdM83.

**poisonous bite** = morsure venimeuse ; monstre (pouvoir (familier)).

**polar bear** = ours polaire ; créature.

**pole** = perche ; équipement (objet ordinaire).

**polymorph** = métamorphisme ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM76 / (ex : diabolotin, MdM50/52).

**polymorph any object** = métamorphose universelle ; sort.

**polymorph other** = métamorphose provoquée ; sort.

**polymorph self** = métamorphose ; sort.

**pony** = poney ; créature.

**pony, war** = poney de guerre ; créature.

**pool** = bassin (ou mare) ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**poor** = médiocre ; manœuvrabilité en vol.

**poor inn stay** = séjour à l'auberge de qualité médiocre ; service (logement).

**poor meal** = repas de qualité médiocre ; équipement (nourriture).

**porpoise** = marsouin ; créature.

**portable hole** = *puits portable* ; objet magique (objet merveilleux).

**portable ram** = bélier portable ; équipement (objet ordinaire).

**portcullis** = herse ; donjon (type de porte) ; cf. GdM110.

**portcullis trap** = chute de herse ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**porter** = porteur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**positive energy** = énergie positive ; général.

**positive energy** = énergie positive ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ghaele, MdM32/33.

**positive energy lash** = infusion d'énergie positive ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: énergie positive dans MdM vf.1 / (ex : ravid, MdM155).

**Positive Energy Plane** = plan de l'énergie positive ; plan d'existence.

**pot, iron** = pot en fer ; équipement (objet ordinaire).

**potion** = potion ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**potion of Charisma** = *potion de Charisme* ; objet magique (potion).

**potion of fire breath** = *potion de souffle enflammé* ; objet magique (potion).

**potion of glibness** = *potion de bagou* ; objet magique (potion).

**potion of heroism** = *potion d'héroïsme* ; objet magique (potion).

**potion of hiding** = *potion de discrétion instinctive* ; objet magique (potion).

**potion of Intelligence** = *potion d'Intelligence* ; objet magique (potion).

**potion of love** = *philtre d'amour* ; objet magique (potion).

**potion of poison** = *potion toxique* ; objet magique (objet maudit).

**potion of sneaking** = *potion de déplacement furtif* ; objet magique (potion).

**potion of swimming** = *potion de nage* ; objet magique (potion).

**potion of truth** = *sérum de vérité* ; objet magique (potion).

**potion of vision** = *potion d'acuité visuelle* ; objet magique (potion).

**potion of Wisdom** = *potion de Sagesse* ; objet magique (potion).

**potion vial** = fiole pour potion ; équipement (objet ordinaire).

**pouch, belt** = sacoche de ceinture ; équipement (objet ordinaire).

**pounce** = bond ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chat d'enfer, MdM51/53.

**Power Attack** = Attaque en puissance ; don.

**power component** = métacomposante ; magie (option de jeu) ; cf. GdM96.

**power word, blind** = *mot de pouvoir aveuglant* ; sort.

**power word, kill** = *mot de pouvoir mortel* ; sort.

**power word, stun** = *mot de pouvoir étourdissant* ; sort.

**pp (platinum piece)** = pp (pièce de platine) ; équipement (monnaie).

**prayer** = *prière* ; sort.

**Precise Shot** = Tir de précision ; don.

**prerequisite** = condition ; don.

**prerequisite** = condition ; objet magique (masque de présentation).

**prestidigitation** = *prestidigitation* ; sort.

**prestige class** = classe de prestige ; général.

**primary ability** = propriété supplémentaire ; objet magique (type de propriété) ; cf. Objets intelligents, GdM228/229.

**primary hand** = main directrice ; général.

**primary weapon** = arme principale ; général ; NOTE : parfois traduit par "arme utilisée dans la main directrice".

**Prime Material** = plan Matériel ; plan d'existence.

**prismatic sphere** = *sphère prismatique* ; sort.

**prismatic spray** = *rayons prismatiques* ; sort.

**prismatic wall** = *mur prismatique* ; sort.

**produce acid** = production d'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yuan-ti, MdM190.

**produce flame** = *flammes* ; sort.

**profane bonus** = bonus de malfeasance ; type de bonus/malus.

**Profession** = Profession ; compétence.

**Profession (apothecary)** = Profession (apothicaire) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (astrologer)** = Profession (astrologue) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (boater)** = Profession (canotier) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (bookkeeper)** = Profession (libraire) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (brewer)** = Profession (brasseur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (cook)** = Profession (cuisinier) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (courtier)** = Profession (courtisan) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (driver)** = Profession (conducteur d'attelage) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (engineer)** = Profession (ingénieur) ; compétence (forme de Profession) ; ERRATA: Profession (ingénierie) dans MdM vf.1 / (ex : garde animé, MdM93).

**Profession (engineering)** = Profession (ingénieur) ; compétence (forme de Profession) ; ex : garde animé, MdM93.

**Profession (farmer)** = Profession (fermier) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (fisher)** = Profession (pêcheur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (gambler)** = Profession (joueur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (guide)** = Profession (guide) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (herbalist)** = Profession (herboriste) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (herdsman)** = Profession (berger) ; compétence (forme de Profession).



**Profession (hunt)** = Profession (chasseur) ; compétence (forme de Profession) ; ex : sahuagin, MdM157.

**Profession (innkeeper)** = Profession (tavernier) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (judge)** = Profession (juge) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (lawyer)** = Profession (homme de loi) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (light warder)** = Profession (gardien de phare) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (lumberjack)** = Profession (bûcheron) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (masseur)** = Profession (masseur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (merchant)** = Profession (marchand) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (miller)** = Profession (meunier) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (miner)** = Profession (mineur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (mining)** = Profession (mineur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (mountaineer)** = Profession (alpiniste) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (mortician)** = Profession (emploi lié à la manipulation de cadavres) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (pearl bed diver)** = Profession (pêcheur de perles) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (porter)** = Profession (porteur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (rancher)** = Profession (éleveur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (sailor)** = Profession (marin) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (scribe)** = Profession (scribe) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (siege engineer)** = Profession (ingénieur de siège) ; compétence (forme de Profession) ; ERRATA: absent du MdJ vf.1.

**Profession (stablehand)** = Profession (garçon d'écurie) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (tanner)** = Profession (tanneur) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (teamster)** = Profession (conducteur d'attelage) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (torturer)** = Profession (recours à la torture) ; compétence (forme de Profession).

**Profession (woodcutter)** = Profession (bûcheron) ; compétence (forme de Profession).

**programmed image** = *image programmée* ; sort.

**prohibited school** = école interdite ; magie (général).

**project image** = *projection d'image* ; sort.

**projectile weapon** = arme à projectiles (également arme de jet en français) ; équipement (catégorie d'armes).

**prone** = à terre ; état préjudiciable.

**protect** = protéger ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**Protection** = Protection ; domaine de prêtre.

**protection from arrows** = *protection contre les projectiles* ; sort.

**protection from chaos** = *protection contre le Chaos* ; sort.

**protection from elements** = *protection contre les énergies destructives* ; sort.

**protection from evil** = *protection contre le Mal* ; sort.

**protection from good** = *protection contre le Bien* ; sort.

**protection from law** = *protection contre la Loi* ; sort.

**protection from sonics** = protection contre le son ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: protection contre les sons ou protection contre les attaques soniques dans le MdM vf.1 / (ex : destrakhan, MdM47).

**protection from spells** = *protection contre les sorts* ; sort.

**protective aura** = aura de protection ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

**protective ward** = *protection divine* ; magie (pouvoir accordé (Protection)).

**prying eyes** = *œil indiscret* ; sort.

**pseudodragon** = pseudo-dragon (m) ; créature.

**Psicraft** = Art psi ; compétence.

**psionics** = facultés psioniques ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : aboleth, MdM15).

**punching dagger** = dague coup-de-poing ; équipement (arme).

**purify food and drink** = *purification de nourriture et d'eau* ; sort.

**purity of body** = pureté physique ; aptitude de moine.

**purple worm** = ver pourpre ; créature.

**purple worm poison** = venin de ver pourpre ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**push** = poussée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de la Terre, MdM80/81.

**pyrohydra** = pyrohydre (f) ; créature.

**pyrotechnics** = *pyrotechnie* ; sort.

**python rod** = *sceptre du python* ; objet magique (sceptre).

**Quaal's feather token** = *plume de Quaal* ; objet magique (objet merveilleux).

**Quaal's feather token (anchor)** = *plume de Quaal (ancrage)* ; objet magique (objet merveilleux).

**Quaal's feather token (bird)** = *plume de Quaal (oiseau)* ; objet magique (objet merveilleux).

**Quaal's feather token (fan)** = *plume de Quaal (éventail)* ; objet magique (objet merveilleux).

**Quaal's feather token (swan boat)** = *plume de Quaal (bateau cygne)* ; objet magique (objet merveilleux).

**Quaal's feather token (tree)** = *plume de Quaal (arbre)* ; objet magique (objet merveilleux).

**Quaal's feather token (whip)** = *plume de Quaal (fouet)* ; objet magique (objet merveilleux).

**quarrier** = carrier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**quarterstaff** = bâton ; équipement (arme).

**quartz** = quartz ; équipement (gemme).

**quasit** = quasit (m) ; créature.

**quench** = *extinction des feux* ; sort.

**quest** = *quête* ; sort.

**Quick Draw** = Arme en main ; don.

**Quicken Spell** = Incantation rapide ; don.

**Quicken Spell-Like Ability** = Pouvoir magique rapide ; don ; cf. MdM60.

**quickened spell** = sort à incantation rapide ; magie (type de sort).

**quills** = piquants ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hurleur, MdM119.

**quiver of Ehlonna** = *carquois d'Ehlonna* ; objet magique (objet merveilleux).

**quivering palm** = paume vibratoire ; aptitude de moine.

**race** = race ; général.

**racial ability adjustment** = modificateur racial ; général.

**racial bonus** = bonus racial ; type de bonus/malus.

**racial feature** = aptitude de race ; général.

**racial language** = langue natale ; général.

**racial trait** = caractéristique raciale ; général.

**rage** = rage ; pouvoir spécial de monstre ; ex : blaireau sanguinaire, MdM18/19.

**rainbow pattern** = *lueur d'arc-en-ciel* ; sort.

**raise dead** = *rappel à la vie* ; sort.

**rake** = patte arrière (plur. pattes arrière) ; monstre (type d'attaque) ; ex : vrock, MdM42/45.

**rake** = pattes arrière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chat d'enfer, MdM51/53.

**rakshasa** = rakshasa (m) ; créature.

**ram** = bélier ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

**ram** = bélier ; équipement (objet ordinaire).

**ram, portable** = bélier portable ; équipement (objet ordinaire).

**random action** = *action aléatoire* ; sort.

**random encounter** = rencontre aléatoire ; général ; cf. GdM60.

**random encounter table** = table de rencontres aléatoires ; général.

**range** = portée ; magie (caractéristique de sort).

**range increment** = facteur de portée ; équipement (caractéristique des armes).

**range penalty** = malus de portée ; type de bonus/malus.

**ranged attack** = attaque à distance ; combat (type d'attaque).

**ranged attack bonus** = bonus d'attaque à distance ; combat (type de bonus/malus).

**ranged attack roll** = jet d'attaque à distance ; combat (type de jet).

**ranged touch attack** = attaque de contact à distance ; combat (type d'attaque).

**ranged weapon** = arme à distance ; équipement (catégorie d'armes).

**ranger (Rgr)** = rôdeur, rôdeuse (Rôd) ; classe de personnage.

**ranseur** = corsèque ; équipement (arme).

**Rapid Shot** = Tir rapide ; don.

**rapier** = rapière ; équipement (arme).

**rapier of puncturing** = *rapière d'anémie* ; objet magique (arme spéciale).

**Rary's mnemonic enhancer** = *mémorisation de Rary* ; sort.

**Rary's telepathic bond** = *lien télépathique de Rary* ; sort.

**rast** = rhast (m) ; créature.

**rat** = rat ; créature.

**rat empathy** = empathie avec les rats ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rat-garou, MdM219.

**rat, dire** = rat sanguinaire ; créature.

**rations, trail** = rations de survie ; équipement (nourriture).

**raven** = corbeau ; créature.

**ravid** = ravid (m) ; créature.

**raw materials** = matières premières ; général.

**raw materials cost** = coût des matières premières ; général ; cf. dons de création d'objets, MdJ78.

**ray** = rayon ; général.

**ray** = rayon ; pouvoir spécial de monstre.

**ray** = rayon ; magie (effet de sort).

**ray of enfeeblement** = *rayon affaiblissant* ; sort.

**ray of frost** = *rayon de givre* ; sort.

**reach** = allonge ; combat.

**reach weapon** = arme procurant une allonge importante ; équipement (catégorie d'armes).

**Read Lips** = Lecture sur les lèvres ; compétence.

**read magic** = *lecture de la magie* ; sort.

**readied action** = action préparée ; combat (action modifiant l'initiative).

**ready** = préparer son action ; combat (action modifiant l'initiative).

**rebuke undead** = intimidation des morts-vivants ; aptitude de chevalier noir, prêtre) ; cf. la description de l'aptitude "contrôle des morts-vivants" pour le chevalier noir.

**recovery** = récupération (de points de vie) ; général.

**red ache** = mal rouge ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

**red dragon** = dragon rouge ; créature.

**red dragon orb of dragonkind** = *orbe du dragon rouge* ; objet magique (artefact unique).

**red garnet** = grenat rouge ; équipement (gemme).

**red slaad** = slaad rouge (m) ; créature.

**red spinel** = spinelle rouge ; équipement (gemme).

**red-brown spinel** = spinelle brun-rouge ; équipement (gemme).

**reduce** = *rapetissement* ; sort.

**reflection** = réfléchissant(e) ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

**Reflex save** = jet de Réflexes ; général.

**Reflex saving throw** = jet de Réflexes ; général.

**refocus** = évaluer la situation ; combat (action modifiant l'initiative).

**refocus action** = action d'évaluation de la situation ; combat (action modifiant l'initiative).

**refuge** = *refuge* ; sort.

**regenerate** = régénération ; général.

**regenerate** = *régénération* ; sort.

**regeneration** = régénération ; pouvoir spécial de monstre ; et pas régénération !) / (ex : planétar, MdM32/34).

**regular attack** = attaque principale ; combat ; NOTE: parfois traduit par "attaque portée avec la main directrice".

**regular round** = round de combat ; combat.

**reincarnate** = *réincarnation* ; sort.

**reinforced wall** = ouvrage de maçonnerie renforcé ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

**rejuvenation** = reconstitution ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM216.

**remorhaz (plur. remorhazes)** = remorhaz (m) ; créature.

**Remote View** = Vision éloignée ; compétence.  
**remove (an armor)** = ôter (une armure) ; général.  
**remove blindness** = guérison de la cécité ; sort.  
**remove blindness/deafness** = guérison de la cécité/surdité ; sort.  
**remove curse** = délivrance des malédictions ; sort.  
**remove deafness** = guérison de la surdité ; sort.  
**remove disease** = guérison des maladies ; aptitude de paladin.  
**remove disease** = guérison des maladies ; sort.  
**remove fear** = regain d'assurance ; sort.  
**remove paralysis** = délivrance de la paralysie ; sort.  
**rend** = éventration ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gorille sanguinaire, MdM19/20.  
**repeater rifle** = fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**repeating crossbow** = arbalète à répétition ; équipement (arme).  
**repel metal or stone** = éloignement du métal et de la pierre ; sort.  
**repel vermin** = répulsif ; sort.  
**repel wood** = éloignement du bois ; sort.  
**republic** = république ; système politique ; cf. GdM156.  
**repulsion** = champ de force ; sort.  
**requirement** = condition de fonctionnement ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.  
**requirements** = conditions ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes de prestige dans le GdM notamment.  
**researcher** = chercheur ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**resist elements** = résistance aux énergies destructives ; sort.  
**resist nature's lure** = résistance à l'appel de la nature ; aptitude de druide.  
**resistance** = résistance ; sort.  
**resistance bonus** = bonus de résistance ; type de bonus/malus.  
**resistance to energy** = résistance aux énergies destructives ; pouvoir spécial de monstre.  
**resistance to ranged attacks** = résistance aux attaques à distance ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bête éclipsante, MdM29.  
**resistances** = résistances ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.  
**resistant to blows** = résistance aux coups ; pouvoir spécial de monstre ; ex : momie, MdM139/140.  
**restoration** = restauration ; sort.  
**resurrection** = résurrection ; sort.  
**retributive strike** = immolation vengeresse ; objet magique ; cf. bâton de surpuissance (GdM202) et bâton de thaumaturge (GdM236).  
**retriever** = horreur chasserresse (f) ; créature.  
**retry** = nouvelle tentative ; compétence (masque de présentation).  
**returning** = boomerang ; objet magique (propriété spéciale d'arme à distance).  
**reverberating harmonics** = réflexion des sons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrakhan, MdM47.  
**reverse** = inversion de direction ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**reverse gravity** = inversion de la gravité ; sort.

**revolver** = revolver ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**revolver pistol** = revolver ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**Rgr (ranger)** = Rôd (rôdeur, rôdeuse) ; classe de personnage.  
**rhino hide** = armure de peau de rhinocéros ; objet magique (armure spéciale).  
**rhinoceros** = rhinocéros ; créature.  
**rhodochrosite** = rhodochrosite ; équipement (gemme).  
**rich purple corundum** = corindon pourpre ; équipement (gemme).  
**Ride** = Équitation ; compétence.  
**Ride-By Attack** = Attaque au galop ; don.  
**riding dog** = chien de selle ; créature.  
**riding exotic saddle** = selle spéciale d'équitation ; équipement (objet ordinaire).  
**riding saddle** = selle d'équitation ; équipement (objet ordinaire).  
**rifle bullet** = balle de mousquet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**rifle metal cartridge** = cartouche pour fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**rifle metal cartridge clip** = chargeur pour fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**rifle, automatic** = fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**rifle, repeater** = fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.  
**righteous might** = force du colosse ; sort.  
**ring** = anneau ; objet magique (catégorie d'objet magique).  
**ring gates** = anneaux de transport ; objet magique (objet merveilleux).  
**ring of acid resistance, major** = anneau de grande résistance à l'acide ; objet magique (anneau).  
**ring of acid resistance, minor** = anneau de résistance à l'acide ; objet magique (anneau).  
**ring of Air elemental command** = anneau de contrôle des éléments (Air) ; objet magique (anneau).  
**ring of animal friendship** = anneau d'amitié avec les animaux ; objet magique (anneau).  
**ring of blinking** = anneau de clignotement ; objet magique (anneau).  
**ring of chameleon power** = anneau du caméléon ; objet magique (anneau).  
**ring of climbing** = anneau d'escalade ; objet magique (anneau).  
**ring of clumsiness** = anneau de gaucherie ; objet magique (objet maudit).  
**ring of cold resistance, major** = anneau de grande résistance au froid ; objet magique (anneau).  
**ring of cold resistance, minor** = anneau de résistance au froid ; objet magique (anneau).  
**ring of counterspells** = anneau de contresort ; objet magique (anneau).  
**ring of deflection** = anneau de protection ; objet magique (anneau) ; ERRATA : anneau de parade dans le MdJ vf.1 (cf. MdJ78).  
**ring of djinni calling** = anneau du bon génie ; objet magique (anneau).

**ring of Earth elemental command** = anneau de contrôle des éléments (Terre) ; objet magique (anneau).

**ring of electricity resistance, major** = anneau de grande résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

**ring of electricity resistance, minor** = anneau de résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

**ring of elemental command** = anneau de contrôle des éléments ; objet magique (anneau).

**ring of elemental command (Air)** = anneau de contrôle des éléments (Air) ; objet magique (anneau).

**ring of elemental command (Earth)** = anneau de contrôle des éléments (Terre) ; objet magique (anneau).

**ring of elemental command (Fire)** = anneau de contrôle des éléments (Feu) ; objet magique (anneau).

**ring of elemental command (Water)** = anneau de contrôle des éléments (Eau) ; objet magique (anneau).

**ring of elemental resistance** = anneau de résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

**ring of elemental resistance, major** = anneau de grande résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

**ring of elemental resistance, minor** = anneau de résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

**ring of evasion** = anneau d'esquive totale ; objet magique (anneau).

**ring of feather falling** = anneau de feuille morte ; objet magique (anneau).

**ring of Fire elemental command** = anneau de contrôle des éléments (Feu) ; objet magique (anneau).

**ring of fire resistance, major** = anneau de grande résistance au feu ; objet magique (anneau).

**ring of fire resistance, minor** = anneau de résistance au feu ; objet magique (anneau).

**ring of force shield** = anneau de bouclier de force ; objet magique (anneau).

**ring of freedom of movement** = anneau de liberté de mouvement ; objet magique (anneau).

**ring of friend shield** = anneau de protection mutuelle ; objet magique (anneau).

**ring of invisibility** = anneau d'invisibilité ; objet magique (anneau).

**ring of jumping** = anneau de saut ; objet magique (anneau).

**ring of meld into stone** = anneau de fusion dans la pierre ; objet magique (anneau) ; cf. GdM197.

**ring of mind shielding** = anneau de barrière mentale ; objet magique (anneau).

**ring of protection** = anneau de protection ; objet magique (anneau).

**ring of regeneration** = anneau de régénération ; objet magique (anneau).

**ring of shooting stars** = anneau de feu d'étoiles ; objet magique (anneau).

**ring of sonic resistance, major** = anneau de grande résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

**ring of sonic resistance, minor** = anneau de résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

**ring of spell storing** = anneau à sorts ; objet magique (anneau).

**ring of spell turning** = anneau de renvoi des sorts ; objet magique (anneau).

**ring of sustenance** = anneau de subsistance ; objet magique (anneau).

**ring of swimming** = anneau de nage ; objet magique (anneau).

**ring of telekinesis** = anneau de télékinésie ; objet magique (anneau).

**ring of the ram** = anneau du bélier ; objet magique (anneau).

**ring of three wishes** = anneau de triple souhait ; objet magique (anneau).

**ring of warmth** = anneau de chaleur constante ; objet magique (anneau).

**ring of Water elemental command** = anneau de contrôle des éléments (Eau) ; objet magique (anneau).

**ring of water walking** = anneau de marche sur l'onde ; objet magique (anneau).

**ring of wizardry** = anneau des arcanes ; objet magique (anneau).

**ring of wizardry I** = anneau des premiers arcanes ; objet magique (anneau).

**ring of wizardry III** = anneau des deuxièmes arcanes ; objet magique (anneau).

**ring of wizardry III** = anneau des troisièmes arcanes ; objet magique (anneau).

**ring of wizardry IV** = anneau des quatrièmes arcanes ; objet magique (anneau).

**ring of X-ray vision** = anneau de rayons X ; objet magique (anneau).

**road toll** = droit de passage ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

**roar** = rugissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragonne, MdM75.

**robe of blinding** = robe de mimétisme ; objet magique (objet merveilleux).

**robe of eyes** = robe de vision totale ; objet magique (objet merveilleux).

**robe of powerlessness** = robe d'impuissance ; objet magique (objet maudit).

**robe of scintillating colors** = robe prismatique ; objet magique (objet merveilleux).

**robe of stars** = robe étoilée ; objet magique (objet merveilleux).

**robe of the archmagi** = robe d'archimage ; objet magique (objet merveilleux).

**robe of useful items** = robe de camelot ; objet magique (objet merveilleux).

**robe of vermin** = robe de vermine ; objet magique (objet maudit).

**roc** = rukh (m) ; créature.

**rock catching** = réception de rochers ; pouvoir spécial de monstre ; ex : géant, MdM94/95.

**rock crystal** = cristal de roche ; équipement (gemme).

**rock gnome** = gnome des roches ; créature.

**rock throwing** = jet de rochers ; pouvoir spécial de monstre ; ex : géant, MdM94/95.

**rod** = sceptre ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**rod of absorption** = *sceptre d'absorption* ; objet magique (sceptre).  
**rod of alertness** = *sceptre d'éternelle vigilance* ; objet magique (sceptre).  
**rod of cancellation** = *sceptre d'oblitération* ; objet magique (sceptre).  
**rod of enemy detection** = *sceptre de détection de l'hostilité* ; objet magique (sceptre).  
**rod of flailing** = *sceptre du grand fléau* ; objet magique (sceptre).  
**rod of flame extinguishing** = *sceptre d'extinction des feux* ; objet magique (sceptre).  
**rod of lordly might** = *sceptre des seigneurs de la guerre* ; objet magique (sceptre).  
**rod of metal and mineral detection** = *sceptre de détection des métaux et des minéraux* ; objet magique (sceptre).  
**rod of negation** = *sceptre d'annulation* ; objet magique (sceptre).  
**rod of rulership** = *sceptre de suzeraineté* ; objet magique (sceptre).  
**rod of security** = *sceptre de sécurité* ; objet magique (sceptre).  
**rod of splendor** = *sceptre de prestance* ; objet magique (sceptre).  
**rod of the python** = *sceptre du python* ; objet magique (sceptre).  
**rod of thunder and lightning** = *sceptre de l'orage* ; objet magique (sceptre).  
**rod of withering** = *sceptre de flétrissement* ; objet magique (sceptre).  
**rod of wonder** = *sceptre merveilleux* ; objet magique (sceptre).  
**rod of the viper** = *sceptre de la vipère* ; objet magique (sceptre).  
**Rog (rogue)** = Rou (roublard, roublarde) ; classe de personnage.  
**rogue (Rog)** = roublard, roublarde (Rou) ; classe de personnage.  
**rope** = corde ; équipement (matière).  
**rope entangle** = enchevêtrement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : érinie, MdM51/54.  
**rope of climbing** = *corde d'escalade* ; objet magique (objet merveilleux).  
**rope of entanglement** = *corde d'enchevêtrement* ; objet magique (objet merveilleux).  
**rope trick** = *corde enchantée* ; sort.  
**rope, hemp** = corde en chanvre ; équipement (objet ordinaire).  
**rope, silk** = corde en soie ; équipement (objet ordinaire).  
**roper** = enlaceur (m) ; créature.  
**rose quartz** = quartz rose ; équipement (gemme).  
**rough water** = mer agitée ; général ; cf. description Natation, MdJ72.  
**round** = round ; combat.  
**rowboat** = barque ; équipement (navire) ; cf. GdM150.  
**royal outfit** = toilette royale ; équipement (objet ordinaire).  
**ruby** = rubis ; équipement (gemme).  
**ruined structure** = structure en ruine ; type de donjon ; cf. GdM105.

**run** = course ; combat (action de déplacement total).  
**run** = course ; mode de déplacement.  
**Run** = Course ; don.  
**rush** = pointe de vitesse ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM168/169.  
**rust** = corrosion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : oxydeur, MdM150.  
**rust monster** = oxydeur (m) ; créature.  
**rust vulnerability** = vulnérabilité à la corrosion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de fer, MdM106/108.  
**rusting grasp** = *rouille* ; sort.  
**S (shapeable)** = F (façonnable) ; magie (zone d'effet de sort).  
**S (Small)** = P (petit) ; catégorie de taille.  
**S (somatic)** = G (gestuelle) ; magie (type de composante).  
**SA (special attack)** = AS (attaque spéciale) ; monstre.  
**sack** = sac, sacoche ou besace ; équipement (objet ordinaire).  
**sacred bonus** = bonus de sainteté ; type de bonus/malus.  
**sacred grove** = bosquet sacré ; général.  
**saddle** = selle ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, exotic** = selle exotique ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, exotic, military** = selle spéciale de guerre ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, exotic, pack** = selle spéciale de bât ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, exotic, riding** = selle spéciale d'équitation ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, military** = selle de guerre ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, pack** = selle de bât ; équipement (objet ordinaire).  
**saddle, riding** = selle d'équitation ; équipement (objet ordinaire).  
**saddlebags** = fontes ; équipement (objet ordinaire).  
**safe storage** = site d'entreposage ; type de donjon ; cf. GdM106.  
**sage** = sage ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**sahuagin** = sahuagin (m) ; créature ; NOTE: connu aussi sous le nom de diable des mers et de malenti.  
**sailing ship** = navire de haute mer ; équipement (navire) ; cf. GdM150.  
**salamander** = salamandre (f) ; créature.  
**salt mephit** = méphite salin (m) ; créature.  
**sanctuary** = *sanctuaire* ; sort.  
**sap** = matraque ; équipement (arme).  
**sapphire** = saphir ; équipement (gemme).  
**sard** = sardoine ; équipement (gemme).  
**sardonyx** = onyx marbre ; équipement (gemme).  
**sassone leaf residue** = poudre d'assonne ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**satyr** = satyre (m) ; créature ; AUSSI : faune.  
**save** = jet de sauvegarde ; général.  
**save bonus** = bonus au jet de sauvegarde ; général.  
**saves** = jets de sauvegarde ; monstre (masque de présentation).  
**saving throw** = jet de sauvegarde ; général.

**saving throw bonus vs. poison** = jet de sauvegarde contre le poison ; aptitude de assassin.

**scabbard of keen edges** = *fourreau d'affûtage* ; objet magique (objet merveilleux).

**scale mail** = armure d'écaillés ; équipement (armure) ; NOTE: broigne maclée n'est jamais utilisé..

**scale, merchant's** = balance ; équipement (objet ordinaire).

**scarab of death** = *broche du scarabée tueur* ; objet magique (objet maudit).

**scarab of protection** = *scarabée de protection* ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane** = *broche antigolems* ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane (any golem)** = *broche antigolems* (tous les golems) ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane (clay)** = *broche antigolems* (golems d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane (flesh and clay)** = *broche antigolems* (golems de chair ou d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane (flesh)** = *broche antigolems* (golems de chair) ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane (iron)** = *broche antigolems* (golems de fer) ; objet magique (objet merveilleux).

**scarab, golembane (stone)** = *broche antigolems* (golems de pierre) ; objet magique (objet merveilleux).

**scare** = effroi ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: vision d'horreur dans Mdm vf.1 / (ex : krenshar, Mdm122/123).

**scare** = *effroi* ; sort.

**scattergun** = fusil à pompe ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**scattergun shell** = cartouche pour fusil à pompe ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**scent** = odorat ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, Mdm27.

**scholar** = érudit ; type d'employé ; cf. GdM148.

**scholar's outfit** = habit d'érudit ; équipement (objet ordinaire).

**school (of magic)** = école (de magie) ; magie (général).

**school of magic** = école de magie ; magie (général).

**school of specialization** = école de prédilection ; magie (général).

**scimitar** = cimeterre ; équipement (arme).

**scrag** = scrag (m) ; créature ; NOTE : nom donné aux trolls aquatiques(cf. troll, Mdm180).

**screaming bolt** = *carreau hurleur* ; objet magique (arme spéciale).

**screen** = *écran* ; sort.

**scribe** = scribe ; type d'employé ; cf. GdM148.

**Scribe Scroll** = Écriture de parchemins ; don.

**scrivener** = copiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

**scroll** = parchemin ; général.

**scroll** = parchemin ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**scroll case** = étui à parchemin ; équipement (objet ordinaire).

**scroll mishap** = incident ; général ; cf. GdM181.

**scry** = scrutation ; général.

**scry** = *scrutation* ; monstre (pouvoir (familier)).

**Scry** = Scrutation ; compétence.

**screaming** = *scrutation* ; sort.

**sculpt sound** = *manipulation des sons* ; sort.

**scythe** = faux ; équipement (arme).

**scything blade trap** = lame montée sur ressort ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**sea devil** = diable des mers ; créature ; NOTE: autre nom des sahuagins.

**sea elf** = elfe des mers ; créature ; NOTE : autre nom des elfes aquatiques.

**sea hag** = guenau de marine (f) ; créature.

**sea lion** = lion de mer ; créature.

**sealing wax** = cire à cacheter ; équipement (objet ordinaire).

**Search** = Fouille ; compétence.

**searing light** = *lumière brûlante* ; sort.

**secondary attack** = attaque secondaire ; combat.

**secondary damage** = effet secondaire ; poison (masque de présentation) ; cf. table 3-15, GdM78.

**secondary stat block** = bloc secondaire d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques secondaires" dans le MdJ vf. 1 et 2.

**secondary statistics block** = bloc secondaire d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques secondaires" dans le MdJ vf. 1 et 2.

**secondary weapon** = arme secondaire ; général ; NOTE : parfois traduit par "arme utilisée dans la main non directrice".

**secret** = secret ; aptitude de gardien du savoir.

**secret door** = passage secret ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**secret health** = secret de vitalité ; gardien du savoir (secret).

**secret knowledge of avoidance** = secret de la vivacité ; gardien du savoir (secret).

**secret language** = langage secret ; général.

**secret page** = *page secrète* ; sort.

**secrets of inner strength** = secret de la force intérieure ; gardien du savoir (secret).

**see in darkness** = vision dans les ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : baatezu, Mdm50.

**see invisibility** = détection de l'invisibilité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nalfeshnie, Mdm42/46.

**see invisibility** = *détection de l'invisibilité* ; sort.

**seek** = fouiller ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**seeker arrow** = *flèche à tête chercheuse* ; aptitude de archer-mage.

**seeming** = *faux-semblant* ; sort.

**Sekolah** = Sekolah ; divinité (sahuagins) ; cf. sahuagin, Mdm158.

**Semuanya** = Semuanya ; divinité (hommes-lézards) ; cf. homme-lézard, Mdm117.

**sending** = *communication à distance* ; sort.

**Sense Motive** = Psychologie ; compétence.

**sensor** = capteur ; général ; cf. description du sort scrutation, MdJ259.

**sepia snake sigil** = *sceau du serpent* ; sort.

**sequester** = *dissimulation suprême* ; sort.

**seven-headed hydra** = hydre à sept têtes (f) ; créature.

**severe wind** = vent violent (grand vent) ; général ; cf. GdM86.

**sewing needle** = aiguille à coudre ; équipement (objet ordinaire).

**shades** = *reflets d'ombre* ; sort.

**shadow** = d'ombre ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

**shadow** = ombre ; branche de magie.

**shadow** = ombre ; créature.

**shadow blend** = fusion avec les ombres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : molosse d'ombre, MdM138/139.

**shadow bolt** = rayon d'ombre ; objet magique (pouvoir) ; cf. bâton des ombres, GdM240.

**shadow conjuration** = *convocation d'ombres* ; sort.

**shadow essence** = essence d'ombre ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**shadow evocation** = *magie des ombres* ; sort.

**shadow form** = forme d'ombre ; objet magique (pouvoir) ; cf. bâton des ombres, GdM240.

**shadow illusion** = *ombres illusives* ; aptitude de maître des ombres.

**shadow jump** = téléportation par les ombres ; aptitude de maître des ombres.

**shadow mastiff** = molosse d'ombre ; créature.

**shadow shift** = manipulation des ombres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manteleur, MdM131/132.

**shadow spell** = sort d'ombre ; magie (type de sort).

**shadow walk** = *traversée des ombres* ; sort.

**shadowdancer (Shd)** = maître des ombres (Maï) ; classe de prestige.

**shadowstaff** = *bâton des ombres* ; objet magique (artefact unique).

**shaken** = secoué ; état préjudiciable.

**shakes** = tremblote ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

**shambler** = *le grand terre* ; sort.

**shambling mound** = terre errant (m) ; créature ; AUSSI : shambler.

**shapeable (S)** = façonnable (F) ; magie (zone d'effet de sort).

**shapechange** = *changement de forme* ; sort.

**shapechanger** = métamorphe ; monstre (type de monstre).

**share saving throws** = transfert de jet de sauvegarde ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, serviteur fiélon)).

**share spells** = transfert d'effet magique ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).

**shark** = requin ; créature.

**shark, dire** = requin sanguinaire ; créature.

**shatter** = *fracasement* ; sort.

**Shd (shadowdancer)** = Maï (maître des ombres) ; classe de prestige.

**shearer** = tondeur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**shepherd** = berger ; type d'employé ; cf. GdM148.

**shield** = bouclier ; équipement (bouclier).

**shield** = bouclier ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**shield** = *bouclier* ; sort.

**shield bash** = coup de bouclier ; combat (type d'attaque).

**shield bash attack** = coup de bouclier ; combat (type d'attaque).

**shield bonus** = bonus de bouclier ; type de bonus/malus.

**shield guardian** = garde animé ; créature.

**shield of faith** = *bouclier de la foi* ; sort.

**shield of law** = *bouclier de la Loi* ; sort.

**shield of Prator** = *bouclier de Prator* ; objet magique (artefact unique).

**shield other** = protection d'autrui ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : garde animé, MdM93).

**shield other** = *protection d'autrui* ; sort.

**Shield Proficiency** = Maniement du bouclier ; don.

**shield spikes** = pointes pour bouclier ; équipement (supplément d'armure).

**shield, large** = écu ; équipement (bouclier).

**shield, large, steel** = écu en acier ; équipement (bouclier).

**shield, large, wooden** = écu en bois ; équipement (bouclier).

**shield, masterwork** = bouclier de maître ; équipement (bouclier).

**shield, small** = rondache ; équipement (bouclier).

**shield, small, steel** = rondache en acier ; équipement (bouclier).

**shield, small, wooden** = rondache en bois ; équipement (bouclier).

**shield, tower** = pavois ; équipement (bouclier).

**shifting stone** = mur pivotant ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**shifting wall** = mur pivotant ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

**shillelagh** = *gourdin magique* ; sort.

**ship's passage** = traversée en bateau ; service (mode de transport) ; cf. GdM150.

**shipwright** = constructeur de bateaux ; type d'employé ; cf. GdM148.

**shock** = choc électrique ; monstre (type d'attaque) ; ex : feu follet, MdM87.

**shock** = de foudre ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**shocker lizard** = lézard voltaïque ; créature.

**shocking burst** = de foudre intense ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**shocking grasp** = *décharge électrique* ; sort.

**shoemaker** = cordonnier ; type d'employé ; cf. GdM148.

**shooting into a melee** = tir (ou tirer) dans le tas ; combat (option de jeu) ; cf. MdJ 123 et GdM64.

**shooting stars** = *étoiles filantes* ; magie ; cf. anneau de feu d'étoiles, GdM198.

**short sword** = épée courte ; équipement (arme).

**shortbow** = arc court ; équipement (arme).

**shortbow, composite** = arc court composite ; équipement (arme).

**shortbow, mighty composite** = arc de force court (ou arc court de force) ; équipement (arme).

**shortspear** = lance ; équipement (arme).

**Shot on the Run** = Tir en mouvement ; don.

**shout** = *cri* ; sort.

**shovel** = pelle ; équipement (objet ordinaire).

**shriek** = hurlement ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: cri dans MdM vf.1 / (ex : criard, MdM173).

**shrieker** = criard (m) ; créature.  
**shrieks (cackle fever)** = démentia (fièvre gloussante) ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**shrink item** = réduction d'objet ; sort.  
**shuriken** = shuriken ; équipement (arme).  
**siangham** = siangham ; équipement (arme).  
**siangham, halfling** = siangham pour halfélin ; équipement (arme).  
**sickle** = serpe ; équipement (arme).  
**siege engine** = machine de guerre ; équipement (catégorie d'armes) ; cf. GdM152.  
**siege tower** = tour de siège ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.  
**signal whistle** = sifflet ; équipement (objet ordinaire).  
**signet ring** = chevalière ; équipement (objet ordinaire).  
**silence** = *silence* ; sort.  
**silenced spell** = sort à incantation silencieuse ; magie (type de sort).  
**silent image** = image silencieuse ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur manipulation des ombres (cf. MdM132).  
**silent image** = *image silencieuse* ; sort.  
**silent moves** = de déplacement furtif ; objet magique (propriété spéciale d'armure).  
**silent spell** = sort à incantation silencieuse ; magie (type de sort).  
**Silent Spell** = Incantation silencieuse ; don.  
**silk rope** = corde en soie ; équipement (objet ordinaire).  
**silver** = argent ; équipement (métal).  
**silver dragon** = dragon d'argent ; créature.  
**silver dragon orb of dragonkind** = *orbe du dragon d'argent* ; objet magique (artefact unique).  
**silver holy symbol** = symbole sacré en argent ; équipement (objet ordinaire).  
**silver pearl** = perle argentée ; équipement (gemme).  
**silver piece (sp)** = pièce d'argent (pa) ; équipement (monnaie).  
**silver unholy symbol** = symbole maudit en argent ; équipement (objet ordinaire).  
**silvered arrow** = flèche en argent ; équipement (arme).  
**silvered bolt** = carreau en argent (d'arbalète) ; équipement (arme).  
**silvered bullet** = bille en argent (de fronde) ; équipement (arme).  
**silvered dagger** = dague en argent ; équipement (arme).  
**silvered sling bullet** = bille en argent (de fronde) ; équipement (arme).  
**simple door** = porte normale ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.  
**simple house** = maison ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.  
**simple weapon** = arme courante ; équipement (catégorie d'armes).  
**Simple Weapon Proficiency** = Maniement des armes courantes ; don.  
**simulacrum** = *simulacre* ; sort.  
**single-class character** = personnage monoclassé ; général.  
**site-based adventure** = aventure liée à un site ; général ; cf. GdM97.  
**six-headed hydra** = hydre à six têtes (f) ; créature.  
**size** = taille ; monstre (général).

**size bonus** = bonus de taille ; type de bonus/malus.  
**size category** = catégorie de taille ; général.  
**size increase** = augmentation de taille ; monstre ; cf. MdM12.  
**size modifier** = modificateur de taille ; type de modificateur.  
**skeleton** = squelette ; créature.  
**Skerrit** = Skerrit ; divinité (centaures) ; cf. centaure, MdM35.  
**skill** = compétence ; général.  
**skill check** = jet de compétence ; type de jet.  
**Skill Focus** = Talent ; don.  
**skill mastery** = maîtrise des compétences ; aptitude de roublard.  
**skill modifier** = modificateur de compétence ; type de modificateur.  
**skill point** = point de compétence ; général.  
**skill rank** = degré de maîtrise ; général.  
**skills** = compétences ; monstre (masque de présentation).  
**skinner** = peaussier ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**skum** = amphibe (m) ; créature.  
**Slaad** = le slaad / la langue slaad ; langue ; cf. slaad, MdM161/162.  
**slaad (plur. slaadi)** = slaad (m) ; monstre (famille de créatures).  
**slam** = coup ; monstre (type d'attaque) ; ERRATA : coup, tentacule, pseudopode dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78).  
**slashing weapon** = arme tranchante ; équipement (catégorie d'armes).  
**slay living** = *exécution* ; sort.  
**slaying arrow** = *flèche mortelle* ; objet magique (arme spéciale).  
**slaying arrow (greater)** = *grande flèche mortelle* ; objet magique (arme spéciale).  
**sled** = traîneau ; équipement (objet ordinaire).  
**sledge** = masse ; équipement (objet ordinaire).  
**sleep** = *sommeil* ; sort.  
**sleep arrow** = *flèche endormante* ; objet magique (arme spéciale).  
**sleet storm** = *tempête de neige* ; sort.  
**slick** = graisseux (ou graisseuse) ; objet magique (propriété spéciale d'armure).  
**slide zone** = cône ; général ; cf. avalanche, GdM85.  
**sliding floor** = plancher coulissant ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.  
**slimy doom** = mort vaseuse ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.  
**sling** = fronde ; équipement (arme).  
**sling bullet** = bille (de fronde) ; équipement (arme).  
**slippers of spider climbing** = *chaussons d'araignée* ; objet magique (objet merveilleux).  
**slippery** = sécrétion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123/124.  
**slippery mind** = esprit fuyant ; aptitude de maître des ombres, roublard.  
**slow** = lenteur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de pierre, MdM106/108.  
**slow** = *lenteur* ; sort.  
**slow fall** = chute ralentie ; aptitude de moine.



**slow fall (any distance)** = chute ralentie (hauteur illimitée) ; aptitude de moine.

**Small (S)** = petit (P) ; catégorie de taille.

**small centipede poison** = venin de petit mille-pattes monstrueux ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**small city** = grande ville ; type de ville ; cf. GdM137.

**Small elemental** = petit élémentaire ; créature.

**Small monstrous centipede** = petit mille-pattes monstrueux ; créature.

**Small monstrous scorpion** = petit scorpion monstrueux ; créature.

**Small monstrous spider** = petite araignée monstrueuse ; créature.

**small shield** = rondache ; équipement (bouclier).

**small steel mirror** = petit miroir en acier ; équipement (objet ordinaire).

**small steel shield** = rondache en acier ; équipement (bouclier).

**small town** = petite ville (ou bourg) ; type de ville ; cf. GdM137.

**Small viper** = petit serpent venimeux ; créature.

**small weapon** = petite arme ; équipement.

**small wooden shield** = rondache en bois ; équipement (bouclier).

**Small-size** = petite taille (P) ; catégorie de taille.

**smite** = spectre abyssal ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nalfeshnie, MdM42/46.

**smite evil** = châtement du Mal ; pouvoir spécial de monstre ; ex : créature céleste, MdM211.

**smite evil** = châtement du Mal ; aptitude de paladin.

**smite good** = châtement du Bien ; pouvoir spécial de monstre ; ex : créature fiélon, MdM211.

**smite good** = châtement du Bien ; aptitude de chevalier noir ; ERRATA : châtement infernal dans le GdM vf. 1.

**smith** = forgeron ; type d'employé ; cf. GdM148.

**smoke** = fumée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

**smoke claws** = griffes de brume ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fumigon, MdM92.

**smoke form** = état brumeux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fumigon, MdM92/93.

**smoke grenade** = grenade fumigène ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

**smokebomb** = bombe fumigène ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

**smokestick** = bâton fumigène ; équipement (objet ordinaire).

**smoky quartz** = quartz laiteux ; équipement (gemme).

**smooth stone floor** = sol de pierre polie ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

**snake** = serpent ; monstre (type d'attaque) ; ex : méduse, MdM133/134.

**snake** = serpent ; créature.

**snare** = collet ; sort.

**snatch** = capture ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rukh, MdM157.

**Snatch** = Capture ; don ; cf. dragon, MdM60.

**sneak attack** = attaque sournoise ; aptitude de assassin, chevalier noir, ninja du Croissant de lune, roublard.

**snowstorm** = tempête de neige ; général ; cf. GdM87.

**soap** = savon ; équipement (objet ordinaire).

**soapmaker** = fabricant de savon ; type d'employé ; cf. GdM148.

**soft ground** = sol mou ; général ; cf. description Pistage MdJ84.

**soften earth and stone** = ramollissement de la terre et de la pierre ; sort.

**softer critical hits** = coups critiques moins meurtriers ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

**solar** = solar (m) ; créature.

**solid fog** = brouillard dense ; sort.

**somatic component** = composante gestuelle ; magie (type de composante).

**sonic** = son ; registre de magie.

**sonic attack** = attaque de son ; pouvoir spécial de monstre.

**sonic damage** = dégâts de son ; type de dégâts.

**sonic immunity** = immunité contre le son ; pouvoir spécial de monstre.

**sonic lance** = rayon sonique ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yrthak, MdM189.

**sonic resistance** = résistance au son ; pouvoir spécial de monstre ; ex : formien, MdM90.

**sonic resistance** = résistant(e) aux attaques soniques ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**sonic vulnerability** = vulnérabilité aux attaques soniques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yrthak, MdM189.

**Sor (sorcerer)** = Ens (ensorceleur, ensorceleuse) ; classe de personnage.

**sorcerer (Sor)** = ensorceleur, ensorceleuse (Ens) ; classe de personnage.

**soul bind** = capture d'âme ; sort.

**sound burst** = cacophonie ; sort.

**sound imitation** = imitation des sons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon bleu, MdM62/63.

**sovereign glue** = colle universelle ; objet magique (objet merveilleux).

**sp (silver piece)** = pa (pièce d'argent) ; équipement (monnaie).

**Sp (spell-like ability)** = Mag (pouvoir magique) ; type de pouvoir.

**spade** = pelle ; équipement (objet ordinaire).

**spark shower** = pluie d'étincelles ; magie ; cf. anneau de feu d'étoiles, GdM198.

**Speak Language** = Langue ; compétence.

**speak with animals** = communication avec les animaux ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : gnome, MdM102/103).

**speak with animals** = communication avec les animaux ; sort.

**speak with animals of its type** = communication avec les animaux du même type ; monstre (pouvoir (familier)).

**speak with blackguard** = communication avec le maître ; monstre (pouvoir (serviteur fiélon)).

**speak with dead** = communication avec les morts ; sort.

**speak with master** = communication avec le maître ; monstre (pouvoir (familier)).

**speak with plants** = communication avec les plantes ; sort.

**speak with sharks** = communication avec les requins ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sahuagin, MdM157/158.

**spear trap** = lance ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**spear, cursed backbiter** = lance traîtresse ; objet magique (objet maudit).

**special ability** = pouvoir spécial ; général.

**special ability** = propriété spéciale ; objet magique (type de propriété).

**special arrows** = flèches spéciales ; pouvoir spécial de monstre ; ex : pixie, MdM84/85.

**special attack (SA)** = attaque spéciale (AS) ; monstre.

**special attacks** = attaques spéciales ; monstre (masque de présentation).

**special cohort** = compagnon d'armes hors norme ; général ; ERRATA : compagnon d'armes hors du commun dans le GdM cf. 1 / cf. don Prestige, GdM45.

**special door** = porte spéciale ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.

**special effect** = effet spécial ; général.

**special feat** = don spécial ; don.

**special initiative action** = action modifiant l'initiative ; combat.

**special mount** = destrier (de paladin) ; aptitude de paladin.

**special purpose** = dessein spécial ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM228/229.

**special purpose power** = pouvoir assorti au dessein spécial ; objet magique (type de pouvoir).

**special qualities** = particularités ; monstre (masque de présentation).

**special quality (SQ)** = particularité (Part) ; monstre.

**specialty school** = école de prédilection ; magie (général).

**specific armor** = armure spéciale ; objet magique.

**specific shield** = bouclier spécial ; objet magique.

**specific weapon** = arme spéciale ; objet magique.

**spectral hand** = *main spectrale* ; sort.

**spectre** = spectre ; créature.

**speed** = vitesse de déplacement ; général.

**speed** = vitesse de déplacement ; monstre (masque de présentation).

**speed** = de rapidité ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

**spell** = sort (et surtout pas incantation, formule, enchantement ou sortilège) ; magie (général).

**spell completion item** = objet à fin d'incantation ; objet magique (type d'objet magique).

**spell component pouch** = sacoche à composantes (ou bourse à composantes) ; équipement (objet ordinaire).

**spell deflection** = détournement des sorts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dévoreur d'âme, MdM49.

**spell failure** = échec des sorts ; magie (général).

**Spell Focus** = École renforcée ; don.

**spell immunity** = immunité contre les sorts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

**spell immunity** = *immunité contre les sorts* ; sort.

**spell level** = niveau de sort (ex : sort du 7e niveau) ; magie (général).

**spell list** = liste de sorts ; magie (général).

**Spell Mastery** = Maîtrise des sorts ; don.

**Spell Penetration** = Efficacité des sorts accrue ; don.

**spell preparation** = préparation de sort ; magie (général).

**spell resistance** = résistant(e) à la magie ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

**spell resistance** = *résistance à la magie* ; sort.

**spell resistance** = résistance à la magie ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).

**spell resistance (SR)** = résistance à la magie (RM) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon, MdM59.

**spell roll** = jet de sort ; magie (option de jeu) ; cf. GdM96.

**spell slot** = emplacement de sort ; magie (général).

**spell storing** = stockage de sort ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : garde animé, MdM93).

**spell storing** = stockeur (ou stockeuse) de sort ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

**spell trigger item** = objet à potentiel magique ; objet magique (type d'objet magique).

**spell turning** = *renvoi des sorts* ; sort.

**spell version** = version de sort ; magie (général).

**spellbook** = grimoire ; équipement (objet ordinaire) ; ERRATA : livre de sorts dans MdJ vf1 et 2.

**spellbook, wizard's** = grimoire ; équipement (objet ordinaire) ; ERRATA : livre de sorts dans MdJ vf1 et 2.

**spellcaster** = jeteur/lanceur de sorts ; général.

**Spellcraft** = Connaissance des sorts ; compétence.

**spell-like abilities** = pouvoirs magiques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.

**spell-like ability (Sp)** = pouvoir magique (Mag) ; type de pouvoir.

**spell-like effect** = effet magique ; général.

**spells** = sorts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arachnée, MdM22.

**spells** = sorts ; aptitude de adepte, assassin, barde, chevalier noir, druide, ensorceleur, magicien, paladin, prêtre, rôdeur .

**spells per day** = nombre de sorts par jour ; magie (général).

**spellstaff** = *bâton à sort* ; sort.

**sphere of annihilation** = *sphère d'annihilation* ; objet magique (artefact rare).

**sphere of many eyes** = globe aux mille yeux ; créature ; NOTE : autre nom du tyrancoeil.

**Sphinx** = le sphinx / la langue des sphinx ; langue ; cf. sphinx, MdM165.

**sphinx** = sphinx ; créature.

**spider climb** = pattes d'araignée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon de cuivre, MdM72/73.

**spider climb** = *pattes d'araignée* ; sort.

**spider eater** = arachnophage (m) ; créature.

**spike** = piquant ; monstre (type d'attaque) ; ex : manticore, MdM132/133.

**spike growth** = *croissance d'épines* ; sort.

**spike stones** = *pierres acérées* ; sort.

**spiked chain** = chaîne cloutée ; équipement (arme).

**spiked gauntlet** = gantelet clouté ; équipement (arme).

**spiked pit trap** = trappe hérissée de pieux ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

**spikes** = piquants ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manticores, MdM132/133.

**spined shield** = bouclier de la manticores (ou écu de la manticores) ; objet magique (bouclier spécial).

**spinel** = spinelle ; équipement (gemme).

**spirit naga** = naga corrompue (m) ; créature.

**Spirited Charge** = Charge dévastatrice ; don.

**spiritual weapon** = arme spirituelle ; sort.

**spit** = crachat ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga gardien, MdM141.

**spit acid** = crachat acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankhég, MdM22.

**spittle** = salive incandescente ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélien, MdM26.

**splash damage** = dégâts d'aspersion ; combat (type de dégâts) ; cf. MdJ114/138 et GdM67.

**splint mail** = clibanion (m) ; équipement (armure).

**split** = division ; pouvoir spécial de monstre ; gelée ocre, MdM182/184.

**spontaneous casting** = sort spontané ; général.

**spores** = spores ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vrock, MdM42/45.

**Spot** = Détection ; compétence.

**spread** = étendue ; magie (zone d'effet de sort).

**spread** = étendue ; magie (effet de sort).

**Spring Attack** = Attaque éclair ; don.

**sprint** = sprint ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : pointe de vitesse dans MdM vf.1 / (ex : guépard, MdM198/199).

**sprite** = esprit follet ; monstre (famille de créatures).

**spyglass** = longue-vue ; équipement (objet ordinaire).

**SQ (special quality)** = Part (particularité) ; monstre.

**squeeze** = pinces ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : enlacement dans MdM vf.1 / (ex : cthuul, MdM40/41).

**squid** = calmar ; créature.

**SR (spell resistance)** = RM (résistance à la magie) ; pouvoir spécial de monstre.

**St. Cuthbert** = Saint Cuthbert ; divinité.

**Stabilize Self** = Stabilisation ; compétence.

**stable** = état stable (ou stationnaire) ; état préjudiciable.

**stabling** = écurie ; service (logement).

**stack** = cumul (ou cumuler) ; général.

**staff** = bâton ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**staff of charming** = bâton d'envoûtement ; objet magique (bâton).

**staff of defense** = bâton de défense ; objet magique (bâton).

**staff of earth and stone** = bâton de la pierre et de la terre ; objet magique (bâton).

**staff of fire** = bâton du feu ; objet magique (bâton).

**staff of frost** = bâton du givre ; objet magique (bâton).

**staff of healing** = bâton de guérison ; objet magique (bâton).

**staff of life** = bâton de vie ; objet magique (bâton).

**staff of passage** = bâton de transport ; objet magique (bâton).

**staff of power** = bâton de surpuissance ; objet magique (bâton).

**staff of size alteration** = bâton d'altération de taille ; objet magique (bâton).

**staff of swarming insects** = bâton du grand essaim ; objet magique (bâton).

**staff of the magi** = bâton de thaumaturge ; objet magique (artefact rare).

**staff of the woodlands** = bâton de la forêt profonde ; objet magique (bâton).

**staggered** = chancelant ; état préjudiciable.

**stairs** = escaliers ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

**stamp** = patte ; monstre (type d'attaque) ; ex : éléphant, MdM198.

**stampede** = charge folle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bison, MdM193/194.

**standard action** = action simple ; type d'action.

**standard hinges** = gonds normaux ; donjon (type de gonds) ; cf. GdM109.

**star rose quartz** = quartz rutilé ; équipement (gemme).

**star ruby** = rubis ; équipement (gemme).

**starting age** = âge de départ ; général.

**starting equipment** = équipement de départ ; général.

**starting gear** = équipement de départ ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes de NPC.

**starting gold** = argent de départ ; général.

**starting package** = exemple de personnage ; général ; cf. description des classes dans le MdJ.

**statistics block** = bloc d'informations ; général ; ERRATA : "bloc de caractéristiques" dans le MdJ vf. 1 et 2.

**statue** = statue ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

**statue** = statue ; sort.

**status** = rapport ; sort.

**stay** = pas bouger ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

**steam mephit** = méphite vaporeux (m) ; créature.

**steely skin** = peau d'acier ; pouvoir spécial de monstre ; ex : annis, MdM112.

**stench** = puanteur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hezrou, MdM42/46.

**still mind** = sérénité ; aptitude de moine.

**still spell** = sort à incantation statique ; magie (type de sort).

**Still Spell** = Incantation statique ; don.

**stilled spell** = sort à incantation statique ; magie (type de sort).

**sting** = dard ; monstre (type d'attaque) ; ex : diabolotin, MdM50/52.

**stinking cloud** = nuage nauséabond ; sort.

**stirge** = strige (f) ; créature.

**stone** = pierre ; équipement (matière).

**stone door** = porte en pierre ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

**stone giant** = géant des pierres ; créature.

**stone giant elder** = ancien géant des pierres ; créature.

**stone golem** = golem de pierre ; créature.

**stone horse** = cheval de pierre ; objet magique (objet merveilleux).

**stone horse (courser)** = cheval de pierre (coursier) ; objet magique (objet merveilleux).

**stone horse (destrier)** = cheval de pierre (destrier) ; objet magique (objet merveilleux).

**stone of alarm** = pierre d'alerte ; objet magique (objet merveilleux).

**stone of controlling earth elementals** = pierre de contrôle des élémentaires de la Terre ; objet magique (objet merveilleux).

**stone of good luck** = pierre porte-bonheur ; objet magique (objet merveilleux).

**stone of good luck (luckstone)** = pierre porte-bonheur ; objet magique (objet merveilleux).

**stone of weight** = pierre de lest ; objet magique (objet maudit).

**stone of weight (loadstone)** = pierre de lest ; objet magique (objet maudit).

**stone salve** = onguent des roches ; objet magique (objet merveilleux).

**stone shape** = façonnage de la pierre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : foreur, MdM89/90.

**stone shape** = façonnage de la pierre ; sort.

**stone tell** = pierres commères ; sort.

**stone to flesh** = transmutation de la pierre en chair ; sort.

**stonecunning** = connaissance de la pierre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : svirfnebelins, MdM103/104.

**stoneskin** = peau de pierre ; sort.

**storm giant** = géant des tempêtes ; créature.

**storm of vengeance** = tempête vengeresse ; sort.

**stormy water** = mer démontée ; général ; cf. description Natation, MdJ72.

**Str (Strength)** = For (Force) ; caractéristique.

**strand** = filament ; monstre (type d'attaque) ; ex : enlaceur, MdM83.

**strands** = filaments ; pouvoir spécial de monstre ; ex : enlaceur, MdM83.

**Strength** = Force ; domaine de prêtre.

**Strength (Str)** = Force (For) ; caractéristique.

**Strength damage** = affaiblissement temporaire de Force ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ombre, MdM147.

**Strength drain** = diminution permanente de Force ; pouvoir spécial de monstre.

**Strength modifier** = modificateur de Force ; type de modificateur.

**striped toadstool** = entolome zébré ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**strong door** = porte épaisse ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

**strong wind** = vent important ; général ; cf. GdM86.

**stuck door** = porte coincée ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.

**studded leather armor** = armure de cuir cloutée ; équipement (armure) ; NOTE: broigne cloutée n'est jamais utilisé..

**stun** = étourdissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : déva astral, MdM32/34.

**stunned** = étourdi ; état préjudiciable.

**stunning attack** = attaque étourdissante ; aptitude de moine.

**stunning croak** = coassement étourdissant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : slaad, MdM161/162.

**Stunning Fist** = Uppercut ; don.

**stunning screech** = cri étourdissant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: cri dans MdM vf.1 / (ex : vrock, MdM42/45).

**stunning shock** = décharge étourdissante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lézard voltaïque, MdM125/126.

**stupor** = stupeur ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).

**Su (supernatural ability)** = Sur (pouvoir surnaturel) ; type de pouvoir.

**subdual damage** = dégâts temporaires ; combat (type de dégâts).

**subject** = sujet ; général.

**subrace** = sous-race ; général.

**subschool (of magic)** = branche (de magie) ; magie (général).

**subschool of magic** = branche de magie ; magie (général).

**succubus (plur. succubi)** = succube (m) ; créature.

**suffocation** = asphyxie ; général ; cf. GdM88.

**suggestion** = suggestion ; aptitude de barde.

**suggestion** = suggestion ; sort.

**summon baatezu** = convocation de baatezus ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : osyluth, MdM50/52).

**summon djinni** = convocation de djinn ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon d'airain, MdM68).

**summon familiar** = appel de familier ; aptitude de adepte, ensorceleur, magicien.

**summon mephit** = convocation de méphite ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : méphite, MdM134).

**summon monster I** = convocation de monstres I ; sort.

**summon monster II** = convocation de monstres II ; sort.

**summon monster III** = convocation de monstres III ; sort.

**summon monster IV** = convocation de monstres IV ; sort.

**summon monster IX** = convocation de monstres IX ; sort.

**summon monster V** = convocation de monstres V ; sort.

**summon monster VI** = convocation de monstres VI ; sort.

**summon monster VII** = convocation de monstres VII ; sort.

**summon monster VIII** = convocation de monstres VIII ; sort.

**summon nature's ally I** = convocation d'alliés naturels I ; sort.

**summon nature's ally II** = convocation d'alliés naturels II ; sort.

**summon nature's ally III** = convocation d'alliés naturels III ; sort.

**summon nature's ally IV** = convocation d'alliés naturels IV ; sort.

**summon nature's ally IX** = convocation d'alliés naturels IX ; sort.

**summon nature's ally V** = convocation d'alliés naturels V ; sort.

**summon nature's ally VI** = convocation d'alliés naturels VI ; sort.

**summon nature's ally VII** = convocation d'alliés naturels VII ; sort.

**summon nature's ally VIII** = convocation d'alliés naturels VIII ; sort.

**summon nightshade** = appel de ténébreux ; objet magique (pouvoir) ; cf. bâton des ombres, GdM240.

**summon shadow** = convocation d'ombre ; aptitude de maître des ombres.

**summon shadows** = appel des ombres ; objet magique (pouvoir) ; cf. bâton des ombres, GdM239/240.

**summon slaad** = convocation de slaads ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : slaad, MdM161/162).

**summon swarm** = nuée grouillante ; sort.

**summon tanar'ri** = convocation de tanar'ris ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dretch, MdM41/43).

**summon undead** = convocation de morts-vivants ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

**summoning** = convocation ; branche de magie.

**summoning spell** = sort de convocation ; magie (type de sort).

**Sun** = Soleil ; domaine de prêtre.

**sun blade** = épée radiieuse ; objet magique (arme spéciale).

**sunbeam** = rayon de soleil ; sort.

**sunburst** = explosion de lumière ; sort.

**Sunder** = Destruction d'arme ; don.

**sunlight powerlessness** = impuissance à la lumière du soleil ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : vulnérabilité à la lumière du jour dans MdM vf.1 / (ex : spectre, MdM164).

**sunlight vulnerability** = vulnérabilité à la lumière du soleil ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : vulnérabilité à la lumière du jour dans MdM vf.1 / (ex : bodak, MdM29/30).

**sunrod** = bâton éclairant ; équipement (objet ordinaire).

**superior low-light vision** = vision nocturne exceptionnelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hibou géant, MdM115.

**superior masonry wall** = ouvrage de maçonnerie de qualité supérieure ; donjon (type de mur) ; cf. GdM106.

**superior multi-weapon fighting** = dissociation du combat à plusieurs armes ; pouvoir spécial de monstre.

**superior two-weapon fighting** = dissociation du combat à deux armes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ettin, MdM86/87.

**supernatural ability (Su)** = pouvoir surnaturel (Sur) ; type de pouvoir.

**suppress** = réprimer (un effet magique) ; général.

**surprise** = surprise ; combat.

**surprise round** = round de surprise ; combat.

**svirfneblin** = svirfnebelin ; créature.

**svirfneblin traits** = caractéristiques raciales des svirfnebelins ; pouvoir spécial de monstre ; ex : svirfnebelins, MdM103/104.

**swallow whole** = engloutissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : béhir, MdM28.

**swamp** = marais ; général.

**swim** = nage ; mode de déplacement.

**Swim** = Natation ; compétence.

**swineherd** = porcher ; type d'employé ; cf. GdM148.

**sword -2, cursed** = épée maudite -2 ; objet magique (objet maudit).

**Sword and Fist (S&F)** = *De Chair et d'Acier* (C&A) ; supplément.

**sword of Kas** = épée de Kas ; objet magique (artefact unique).

**sword of life stealing** = épée voleuse de vie ; objet magique (arme spéciale).

**sword of subtlety** = épée de précision ; objet magique (arme spéciale).

**sword of the planes** = épée des plans ; objet magique (arme spéciale).

**sword, bastard** = épée bâtarde ; équipement (arme).

**sword, berserking** = épée de berserker ; objet magique (objet maudit).

**sword, short** = épée courte ; équipement (arme).

**sword, two-bladed** = double lame ; équipement (arme).

**Sylvan** = le sylvestre / la langue sylvestre ; langue.

**sylvan elf** = elfe sylvestre ; créature ; NOTE : autre nom des elfes des bois.

**sylvan scimitar** = cimeterre des bois ; objet magique (arme spéciale).

**symbiosis** = symbiose ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dryade, MdM76/77.

**symbol** = symbole ; sort.

**symbol of death** = symbole de mort ; sort.

**symbol of discord** = symbole de discorde ; sort.

**symbol of fear** = symbole de terreur ; sort.

**symbol of hopelessness** = symbole de désespoir ; sort.

**symbol of insanity** = symbole d'aliénation mentale ; sort.

**symbol of pain** = symbole de douleur ; sort.

**symbol of persuasion** = symbole de persuasion ; sort.

**symbol of sleep** = symbole de sommeil ; sort.

**symbol of stunning** = symbole d'étourdissement ; sort.

**sympathy** = attirance ; sort.

**synergy bonus** = bonus de synergie ; type de bonus/malus.

**T (Tiny)** = TP (très petit) ; catégorie de taille.

**tactical aerial movement** = déplacement aérien ; type de déplacement ; cf. GdM69.

**tactical movement** = déplacement tactique ; type de déplacement.

**tactical speed** = vitesse de déplacement tactique ; général.

**tail** = queue ; monstre (type d'attaque) ; ex : cornugon, MdM51/54.

**tail slam** = queue ; monstre (type d'attaque) ; ex : marilith, MdM42/47.

**tail slap** = queue ; monstre (type d'attaque) ; ex : manteleur, MdM131.

**tail sweep** = balayage ; monstre (type d'attaque) ; ex : dragon, MdM58/59.

**take 10** = faire 10 (se décline) ; général.

**take 20** = faire 20 (se décline) ; général.

**take damage** = subir des dégâts ; général.

**talisman of pure good** = talisman du Bien ultime ; objet magique (artefact rare).

**talisman of the sphere** = talisman des sphères ; objet magique (objet merveilleux).

***talisman of ultimate evil*** = *talisman du Mal absolu* ; objet magique (artefact rare).  
***talisman of Zagy*** = *talisman de Zagy* ; objet magique (artefact rare).  
**talfellow** = Grand (halfelin) ; créature.  
**talfellow halfling** = Grand ; créature.  
**talfellow traits** = caractéristiques raciales des Grands ; pouvoir spécial de monstre ; ex : halfelin, MdM114.  
**tanar'ri** = tanar'ri (m) ; monstre (famille de créatures).  
**tanar'ri qualities** = tanar'ri ; pouvoir spécial de monstre ; cf. démon, MdM41-47.  
**tanglefoot bag** = sacoche immobilisante ; équipement (objet ordinaire).  
**tankard, clay** = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).  
**tanner** = tanneur ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**tapestry** = tapisserie ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.  
**target** = cible ; magie (caractéristique de sort).  
**targeted spell** = sort à cible(s) ; magie (type de sort) ; cf. GdM80.  
**tarrasque** = tarasque (f) ; créature.  
***Tasha's hideous laughter*** = *fou rire de Tasha* ; sort.  
**teamster** = conducteur d'attelage ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**tear** = furie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : annis, MdM112.  
**telekinesis** = télékinésie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM216.  
***telekinesis*** = *télékinésie* ; sort.  
**telepathy** = télépathie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : couatl, MdM40.  
**teleport** = téléportation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.  
***teleport*** = *téléportation* ; sort.  
***teleport without error*** = *téléportation sans erreur* ; sort.  
**teleportation** = téléportation ; pouvoir spécial de monstre.  
**teleportation** = téléportation ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.  
**teleportation** = téléportation ; registre de magie.  
***teleportation circle*** = *cercle de téléportation* ; sort.  
**teleporter** = téléporteur ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.  
**temperate** = région tempérée ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**template** = archétype ; monstre (général).  
***temporal stasis*** = *animation suspendue* ; sort.  
**temporary ability damage** = affaiblissement temporaire de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.  
**temporary hit points** = points de vie temporaires ; général.  
**temporary modifier** = modificateur temporaire ; type de modificateur.  
**temporary score** = valeur temporaire ; général.  
**tendriculos** = tendriculaire (m) ; créature.  
**tendrill** = appendice ; monstre (type d'attaque) ; ex : tendriculaire, MdM169.  
**ten-headed hydra** = hydre à dix têtes (f) ; créature.  
***Tenser's floating disk*** = *disque flottant de Tenser* ; sort.

***Tenser's transformation*** = *transformation de Tenser* ; sort.  
**tent** = tente ; équipement (objet ordinaire).  
**tentacle** = tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : bête éclipseante, MdM29.  
**tentacle rake** = tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : grick, MdM110.  
**tentacle slap** = tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : étrangleur, MdM85.  
**terinav root** = terrinave ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**Terran** = le terreux / la langue terreuse ; langue.  
**terrible lizard** = terrible lézard ; créature ; NOTE : autre nom des dinosaures (cf. MdM56).  
**the lore of true stamina** = secret de la résistance physique ; gardien du savoir (secret).  
**theocracy** = théocratie ; système politique ; cf. GdM156.  
**thieve's tools** = outils de cambrioleur ; équipement (objet ordinaire).  
**thieve's tools, masterwork** = outils de cambrioleur de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**thoqqua** = thoqqua (m) ; créature.  
**thorp** = lieu-dit ; type de ville ; cf. GdM137.  
**threat range** = zone de critique possible ; général.  
**threaten** = contrôler (un espace ou une zone) ; général.  
**threatened area** = espace contrôlé ; combat.  
**threat** = critique possible ; général.  
**three-quarters concealment** = camouflage partiel important ; catégorie de camouflage.  
**three-quarters cover** = abri partiel important ; catégorie d'abri.  
**throwing** = de lancer ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).  
**throwing axe** = hache de lancer ; équipement (arme).  
**throwing into a melee** = tir (ou tirer) dans le tas ; combat.  
**thrown weapon** = arme de jet ; équipement (catégorie d'armes).  
**thunder** = tonnerre ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM204.  
**thunder and lightning** = fureur de l'orage ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM205.  
**thunderclap** = coup de tonnerre ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM204.  
**thundering** = de tonnerre ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).  
**thunderstone** = pierre à tonnerre ; équipement (objet ordinaire).  
**thunderstorm** = orage ; général ; cf. GdM87.  
**tiefling** = tieffelin (m) ; créature.  
**tiger** = tigre ; créature.  
**tiger empathy** = empathie avec les tigres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tigre-garou, MdM220.  
**tiger eye turquoise** = œil-de-tigre ; équipement (gemme).  
**tiger, dire** = tigre sanguinaire ; créature.  
***time stop*** = *arrêt du temps* ; sort.  
**timeless body** = éternelle jeunesse ; aptitude de druide, moine.  
**tindertwig** = allume-feu ; équipement (objet ordinaire).  
**tinker** = rétameur ; type d'employé ; cf. GdM148.

**Tiny (T)** = très petit (TP) ; catégorie de taille.  
**Tiny monstrous centipede** = très petit mille-pattes monstrueux ; créature.  
**Tiny monstrous scorpion** = très petit scorpion monstrueux ; créature.  
**Tiny monstrous spider** = très petite araignée monstrueuse ; créature.  
**Tiny viper** = très petit serpent venimeux ; créature.  
**tiny weapon** = très petite arme ; équipement.  
**titan** = titan (f: titanide) ; créature.  
**to multiclass as (class)** = (se) multiclasser en (classe) ; général.  
**toad** = crapaud ; créature.  
**tojanida** = tojanida (m) ; créature.  
**tome of clear thought** = traité de perspicacité ; objet magique (objet merveilleux).  
**tome of leadership and influence** = traité d'autorité et d'influence ; objet magique (objet merveilleux).  
**tome of understanding** = traité de compréhension ; objet magique (objet merveilleux).  
**tongue** = langue ; monstre (type d'attaque).  
**tongue of the sun and moon** = langues du soleil et de la lune ; aptitude de moine.  
**tongue touch** = langue ; monstre (type d'attaque) ; ex : mohrg, MdM138.  
**tongues** = dons des langues ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.  
**tongues** = don des langues ; sort.  
**too large to use** = trop grande pour être utilisée ; équipement (catégorie d'armes).  
**tool, masterwork** = outil de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).  
**topaz** = topaze ; équipement (gemme).  
**torch** = torche ; équipement (objet ordinaire).  
**tornado** = tornade ; général ; cf. GdM87/88.  
**total concealment** = camouflage total ; catégorie de camouflage.  
**total cover** = abri total ; catégorie d'abri.  
**total defense** = défense totale ; combat (action diverse).  
**touch** = conduit ; monstre (pouvoir (familier)).  
**touch** = contact ; magie (portée de sort).  
**touch attack** = attaque de contact / contact ; combat (type d'attaque) ; ex : lamie, MdM124.  
**touch spell** = sort de contact ; magie (type de sort).  
**Toughness** = Robustesse ; don.  
**tourmaline** = tourmaline ; équipement (gemme).  
**tower** = tour ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.  
**tower shield** = pavois ; équipement (bouclier).  
**Tra (transmuter)** = Tra (transmutateur) ; classe de spécialiste.  
**track** = cherche ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.  
**Track** = Pistage ; don.  
**trackless step** = absence de traces ; aptitude de druide.  
**trail rations** = rations de survie ; équipement (nourriture).  
**trained** = formation ; compétence (général).  
**trained only** = formation ; compétence (masque de présentation).  
**trample** = piétinement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.  
**Trample** = Piétinement ; don.

**transformation** = transformation provoquée ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: transformation dans MdM vf.1 / (ex : aboleth, MdM15).  
**translator** = traducteur ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**Transmutation** = Transmutation ; école de magie.  
**transmute metal to wood** = *transmutation du métal en bois* ; sort.  
**transmute mud to rock** = *transmutation de la boue en pierre* ; sort.  
**transmute rock to mud** = *transmutation de la pierre en boue* ; sort.  
**transmuter (Tra)** = transmutateur (Tra) ; classe de spécialiste.  
**transparent** = transparence ; pouvoir spécial de monstre ; ex : cube gélatineux, MdM183/184.  
**transparent floor** = plancher transparent ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.  
**transport via plants** = *voie végétale* ; sort.  
**trap essence** = capture d'essence vitale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dévoreur d'âme, MdM49.  
**trap the soul** = *séquestration* ; sort.  
**traps** = pièges ; aptitude de roublard.  
**Travel** = Voyage ; domaine de prêtre.  
**traveler's outfit** = tenue de voyage ; équipement (objet ordinaire).  
**Treant** = le sylvanien / la langue des sylvaniens ; langue ; cf. sylvanien, MdM168.  
**treant** = sylvanien (m) ; créature.  
**treasure** = trésor ; monstre (masque de présentation).  
**tree shape** = *forme d'arbre* ; sort.  
**tree stride** = *voyage par les arbres* ; sort.  
**tremorsense** = perception des vibrations ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.  
**tribal structure** = structure tribale ; système politique ; cf. GdM156.  
**triceratops** = tricératops (m) ; créature.  
**trick floor** = plancher piégé ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.  
**Trickery** = Duperie ; domaine de prêtre.  
**trident** = trident ; équipement (arme).  
**trident of fish command** = *trident de domination aquatique* ; objet magique (arme spéciale).  
**trident of warning** = *trident d'alerte sous-marine* ; objet magique (arme spéciale).  
**trill** = stridulation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ver des glaces, MdM184.  
**trip** = croc-en-jambe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : loup sanguinaire, MdM19/20.  
**trip** = croc-en-jambe ; combat (type d'attaque spéciale).  
**trip attack** = croc-en-jambe ; combat (type d'attaque).  
**triton** = triton ; créature.  
**troglydite** = troglodyte (m) ; créature.  
**troll** = troll (m) ; créature.  
**true lore** = savoir divin ; aptitude de gardien du savoir.  
**true resurrection** = *résurrection suprême* ; sort.  
**true seeing** = vision lucide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.  
**true seeing** = *vision lucide* ; sort.  
**true strike** = *coup au but* ; sort.  
**trumpet** = trompe ; pouvoir spécial de monstre ; cf. archon messager, MdM32/34.  
**trumpet archon** = archon messager (m) ; créature.

**Tumble** = Acrobaties ; compétence.  
**turn** = virage ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**turn** = tour de jeu ; général.  
**turn in place** = virage stationnaire ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**turn resistance** = résistance au renvoi des morts-vivants ; pouvoir spécial de monstre ; VF: mettre la valeur entre parenthèses / (ex : goule, MdM109).  
**turn undead** = renvoi des morts-vivants ; aptitude de paladin, prêtre.  
**turned** = renvoyé (ou repoussé) ; état préjudiciable.  
**turning check** = jet de renvoi des morts-vivants ; type de jet.  
**turning damage roll** = jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants ; type de jet.  
**turquoise** = turquoise ; équipement (gemme).  
**twelve-headed hydra** = hydre à douze têtes (f) ; créature.  
**two-bladed sword** = double lame ; équipement (arme).  
**two-handed attack** = attaque à deux mains ; combat.  
**two-handed weapon** = arme à deux mains ; équipement (catégorie d'armes).  
**Two-Weapon Fighting** = Combat à deux armes ; don.  
**tyrannosaurus** = tyrannosaure (m) ; créature.  
**Umber hulk** = la langue des ombres des roches ; langue ; cf. ombre des roches, MdM148.  
**umber hulk** = ombre des roches ; créature.  
**unarmed attack** = attaque à mains nues ; combat (type d'attaque).  
**unarmed attack bonus** = bonus à l'attaque à mains nues ; combat (type de bonus/malus).  
**unarmed strike** = attaque à mains nues ; aptitude de moine.  
**unarmed touch attack** = attaque de contact à mains nues ; combat (type d'attaque).  
**unaware** = inconscient du danger (selon phrase) ; combat.  
**uncanny dodge** = esquive instinctive ; pouvoir spécial de monstre ; ex : déva astral, MdM32/34.  
**uncanny dodge** = esquive instinctive ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.  
**uncanny dodge (+X against traps)** = esquive instinctive (+X contre les pièges) ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.  
**uncanny dodge (can't be flanked)** = esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille) ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.  
**uncanny dodge (Dex bonus to AC)** = esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.  
**uncommon weapon** = arme inhabituelle ; objet magique ; cf. GdM186.  
**unconscious** = inconscient ; état préjudiciable.  
**uncovered pit** = fosse ouverte ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM113.  
**undead** = mort-vivant ; monstre (type de monstre).  
**undead** = mort-vivant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dévoreur d'âme, MdM49.  
**undead companion** = écuyer mort-vivant ; aptitude de paladin déchu ; cf. chevalier noir, GdM32.  
**undead qualities** = mort-vivant ; pouvoir spécial de monstre.

**undead traits** = mort-vivant ; pouvoir spécial de monstre.  
**Undercommon** = le commun des Profondeurs / la langue commune des Profondeurs ; langue.  
**underground** = souterrains ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**underwater sense** = perception sous-marine ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sahuagin, MdM157/158.  
**undetectable alignment** = *alignement indétectable* ; sort.  
**unearthly beauty** = beauté fatale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nymphe, MdM144.  
**unfavorable condition** = circonstance défavorable ; combat.  
**unfriendly** = inamical ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.  
**unfriendly creature** = créature inamicale ; général.  
**ungol dust** = cendres d'ungol ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.  
**unhallow** = *sanctification maléfique* ; sort ; ERRATA : sanctification infernale dans le MdJ vf. 1.  
**unholy** = maudit(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).  
**unholy aura** = *aura maudite* ; sort ; ERRATA : aura infernale dans le MdJ vf. 1.  
**unholy blight** = *ténèbres maudites* ; sort ; ERRATA : ténèbres infernales dans le MdJ vf. 1.  
**unholy symbol** = symbole maudit ; équipement (objet ordinaire).  
**unholy symbol, silver** = symbole maudit en argent ; équipement (objet ordinaire).  
**unholy symbol, wooden** = symbole maudit en bois ; équipement (objet ordinaire).  
**unicorn** = licorne ; créature.  
**Universal** = Universel ; école de magie.  
**universal solvent** = *solvant universel* ; objet magique (objet merveilleux).  
**unlimited** = illimitée ; magie (portée de sort).  
**unnatural aura** = aura de mort ; pouvoir spécial de monstre ; ex : spectre, MdM164.  
**unnerve** = malaise ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).  
**unnerving gaze** = regard déstabilisant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : déstabilisation dans MdM vf.1 / (ex : kyton, MdM51/53).  
**unseen servant** = *serviteur invisible* ; sort.  
**untrained skill** = compétence innée ; compétence (type de compétence).  
**untrained skill check** = jet de compétence innée ; type de jet.  
**unworked stone wall** = paroi de pierre brute ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.  
**up angle** = angle de montée ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**up speed** = vitesse de montée ; déplacement aérien ; cf. GdM69.  
**urgrosh, dwarven** = urgrosh de nain ; équipement (arme).  
**use a spell-like ability on the defensive** = utiliser un pouvoir magique sur la défensive ; combat.  
**use activated item** = objet à usage normal ; objet magique (type d'objet magique).



**use feat** = utilisation de don ; combat (action diverse).  
**Use Magic Device** = Utilisation d'objets magiques ; compétence.  
**Use Psionic Device** = Utilisation d'objets psioniques ; compétence.  
**Use Rope** = Maîtrise des cordes ; compétence.  
**use special ability** = utiliser un pouvoir spécial ; combat (action magique).  
**use-activated item** = objet à usage normal ; objet magique (type d'objet magique).  
**V (verbal)** = V (verbale) ; magie (type de composante).  
**vacuous grimoire** = *grimoire de vacuité* ; objet magique (objet maudit).  
**valet/lackey** = valet de chambre ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**vampire** = vampire ; monstre (archétype).  
**vampire spawn** = vampirien (m) ; créature.  
**vampire weaknesses** = faiblesses de vampire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : exemple de vampire, MdM222.  
**vampiric touch** = *baiser du vampire* ; sort.  
**vanish** = *téléportation d'objet* ; sort.  
**vargouille** = vargouille (f) ; créature.  
**vault** = salle au trésor ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.  
**Vecna** = Vecna ; divinité.  
**veil** = *voile* ; sort.  
**velociraptor** = vélociraptor (m) ; créature ; NOTE : autre nom du deinonychus.  
**venerable** = âge vénérable ; catégorie d'âge des PJ.  
**venom immunity** = immunité contre le venin ; aptitude de druide.  
**ventriloquism** = *ventriloquie* ; sort.  
**verbal component** = composante verbale ; magie (type de composante).  
**vermin** = vermine (nom collectif ; la vermine) ; monstre (type de monstre).  
**vermin** = vermine ; pouvoir spécial de monstre ; ex : araignée monstreuse, MdM205.  
**very old** = très vieux ; catégorie d'âge des dragons.  
**very simple lock** = cadenas très simple ; équipement (objet ordinaire).  
**very soft ground** = sol très mou ; général ; cf. description Pistage MdJ84.  
**very young** = très jeune ; catégorie d'âge des dragons.  
**vest of escape** = *gilet d'évasion* ; objet magique (objet merveilleux).  
**vestment, druid's** = *robe de druide* ; objet magique (objet merveilleux).  
**vestments of faith** = *chasuble de la foi* ; objet magique (objet merveilleux).  
**vial** = fiole ; équipement (objet ordinaire).  
**vial, ink** = fiole pour encre ; équipement (objet ordinaire).  
**vial, potion** = fiole pour potion ; équipement (objet ordinaire).  
**village** = village ; type de ville ; cf. GdM137.  
**vintner** = vigneron ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**violet fungus** = thallophyte violette ; créature.  
**violet garnet** = grenat almandin ; équipement (gemme).  
**viper** = serpent venimeux ; créature.  
**virtual feat** = don virtuel ; don ; cf. C&A5.

**virtue** = *stimulant* ; sort.  
**vision** = *vision mystique* ; sort.  
**vorpal** = vorpal(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).  
**vorpal sword** = épée vorpale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : balor, MdM47.  
**vortex** = maelström ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de l'Eau, MdM78/79.  
**vrock** = vrock (m) ; créature.  
**vulnerable to blessed crossbow bolts** = vulnérabilité aux carreaux d'arbalète bénis ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rakshasa, MdM153/154.  
**wagon** = chariot ; équipement (objet ordinaire).  
**wagon driver** = conducteur de charrette (ou de chariot) ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**wail of the banshee** = *plainte d'outre-tombe* ; sort.  
**wakizashi** = wakizashi ; équipement (arme) ; cf. GdM162.  
**walk** = marche ; mode de déplacement.  
**wall of fire** = *mur de feu* ; sort.  
**wall of force** = *mur de force* ; sort.  
**wall of ice** = *mur de glace* ; sort.  
**wall of iron** = *mur de fer* ; sort.  
**wall of stone** = *mur de pierre* ; sort.  
**wall of thorns** = *mur d'épines* ; sort.  
**wall with arrow slits** = mur doté de meurtrières ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.  
**wand** = baguette ; objet magique (catégorie d'objet magique).  
**wand of stoneskin** = *baguette de peau de pierre* ; objet magique (baguette).  
**wandering monster** = monstre errant ; général.  
**War** = Guerre ; domaine de prêtre.  
**War (warrior)** = HdA (homme d'armes) ; classe de personnage (PNJ).  
**war horse, heavy** = cheval de guerre lourd, destrier lourd ; créature.  
**war horse, light** = cheval de guerre léger, destrier léger ; créature.  
**war pony** = poney de guerre ; créature.  
**waraxe, dwarven** = hache d'armes de nain ; équipement (arme).  
**warhammer** = marteau de guerre ; équipement (arme).  
**warhorse, heavy** = cheval de guerre lourd, destrier lourd ; créature.  
**warhorse, light** = cheval de guerre léger, destrier léger ; créature.  
**warm** = région chaude ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.  
**warm shield** = *bouclier chaud* ; sort ; NOTE: version alternative du sort bouclier de feu.  
**warp wood** = *distorsion du bois* ; sort.  
**warpony** = poney de guerre ; créature.  
**warrior (War)** = homme d'armes (HdA) ; classe de personnage (PNJ).  
**warship** = vaisseau de guerre ; équipement (navire) ; cf. GdM150.  
**Water** = Eau ; domaine de prêtre.  
**water breathing** = respiration aquatique ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon noir, MdM64).

**water breathing** = respiration aquatique ; sort.  
**water clock** = clepsydre ; équipement (objet ordinaire).  
**water elemental** = élémentaire de l'Eau ; créature.  
**water mastery** = maîtrise de l'Eau ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de l'Eau, MdM78/79.  
**water mephit** = méphite aqueux (m) ; créature.  
**water naga** = naga aquatique (m) ; créature.  
**water walk** = marche sur l'onde ; sort.  
**waterborne movement** = déplacement en bateau ; mode de déplacement.  
**waterskin** = outre ; équipement (objet ordinaire).  
**weakness** = faiblesse ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : affaiblissement dans le MdM vf. 1 / (ex : guenaude verte, MdM112/113).  
**weapon** = arme ; général.  
**weapon and armor proficiency** = armes et armures ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes dans le MdJ notamment.  
**weapon category** = catégorie d'armes ; général.  
**Weapon Finesse** = Botte secrète ; don.  
**Weapon Focus** = Arme de prédilection ; don.  
**weapon qualities** = caractéristique des armes ; général.  
**Weapon Specialization** = Spécialisation martiale ; don.  
**weapon trick** = secret du combat ; gardien du savoir (secret).  
**weapon, masterwork** = arme de maître ; équipement (objet ordinaire).  
**weaponsmith** = forgeron ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**weasel** = belette ; créature.  
**weasel, dire** = belette sanguinaire ; créature.  
**weaver** = tisserand ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**web** = toile ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : toiles dans MdM vf.1 / (ex : arachnéa, MdM22).  
**web** = toile d'araignée ; sort.  
**Wee Jas** = Wy-Djaz ; divinité.  
**weight** = poids ; général.  
**weird** = ennemi subconscient ; sort.  
**well of many worlds** = puits des mondes ; objet magique (objet merveilleux).  
**werebear** = ours-garou ; créature.  
**wereboar** = sanglier-garou ; créature.  
**wererat** = rat-garou ; créature.  
**weretiger** = tigre-garou ; créature.  
**werewolf** = loup-garou ; créature.  
**whale** = cétacé ; monstre (famille de créatures).  
**whale, orca** = orque épaulard ; créature.  
**wheelwright** = charron ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**whetstone** = pierre à aiguiser ; équipement (objet ordinaire).  
**whip** = fouet ; équipement (arme).  
**whip** = fouet ; créature ; NOTE : nom donné aux prêtres kuo-toas (cf. kuo-toa, MdM123/124).  
**whirlwind** = cyclone ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : tourbillon dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78).  
**whirlwind** = cyclone ; sort.  
**Whirlwind Attack** = Attaque en rotation ; don.  
**whispering wind** = vent de murmures ; sort.  
**white dragon** = dragon blanc ; créature.  
**white dragon orb of dragonkind** = orbe du dragon blanc ; objet magique (artefact unique).

**white opal** = opale blanche ; équipement (gemme).  
**white pearl** = perle blanche ; équipement (gemme).  
**wholeness of body** = plénitude physique ; aptitude de moine.  
**wight** = nécrophage (m) ; créature.  
**wild elf** = elfe sauvage ; créature.  
**wild shape** = forme animale ; aptitude de druide.  
**wild shape (dire)** = forme animale (sanguinaire) ; aptitude de druide.  
**wild shape (elemental X/day)** = forme animale (élémentaire, X/jour) ; aptitude de druide.  
**wild shape (Huge)** = forme animale (taille TG) ; aptitude de druide.  
**wild shape (Large)** = forme animale (taille G) ; aptitude de druide.  
**wild shape (Tiny)** = forme animale (taille TP) ; aptitude de druide.  
**wilderness encounter** = rencontre en extérieur ; général.  
**Wilderness Lore** = Sens de la nature ; compétence.  
**Will save** = jet de Volonté ; général.  
**Will saving throw** = jet de Volonté ; général.  
**will-o'-wisp** = feu follet ; créature.  
**wind fan** = éventail enchanté ; objet magique (objet merveilleux).  
**wind walk** = vent divin ; sort.  
**wind wall** = mur de vent ; sort.  
**windstorm** = tempête ; général ; cf. GdM87/88.  
**wine, common** = vin de table ; équipement (boisson).  
**wine, fine** = vin de bon cru ; équipement (boisson).  
**wing** = aile ; monstre (type d'attaque) ; ex : fumigon, MdM92.  
**winged boots** = bottes ailées ; objet magique (objet merveilleux).  
**winged shield** = bouclier ailé (ou écu ailé) ; objet magique (bouclier spécial).  
**Wingover** = Virage sur l'aile ; don ; cf. MdM60.  
**wings of flying** = cape de vol ; objet magique (objet merveilleux).  
**winter blanket** = couverture d'hiver ; équipement (objet ordinaire).  
**winter wolf** = loup arctique ; créature.  
**Wis (Wisdom)** = Sag (Sagesse) ; caractéristique.  
**Wisdom (Wis)** = Sagesse (Sag) ; caractéristique.  
**Wisdom damage** = affaiblissement temporaire de Sagesse ; pouvoir spécial de monstre.  
**Wisdom drain** = diminution permanente de Sagesse ; pouvoir spécial de monstre ; ex : allip, MdM17.  
**Wisdom modifier** = modificateur de Sagesse ; type de modificateur.  
**wise** = homme instruit ; type d'employé ; cf. GdM148.  
**wish** = souhait ; sort.  
**witch** = sorcière ; variante de classe de personnage ; cf. description, GdM26.  
**Wiz (wizard)** = Mag (magicien, magicienne) ; classe de personnage.  
**wizard (Wiz)** = magicien, magicienne (Mag) ; classe de personnage.  
**wizard's spellbook** = grimoire ; équipement (objet ordinaire) ; ERRATA : livre de sorts dans MdJ vf1 et 2.  
**wolf** = loup ; créature.

**wolf empathy** = empathie avec les loups ; pouvoir spécial de monstre ; ex : loup-garou, MdM219.

**wolf, dire** = loup sanguinaire ; créature.

**wolverine** = glouton ; créature.

**wolverine, dire** = glouton sanguinaire ; créature.

**wondrous item** = objet merveilleux ; objet magique (catégorie d'objet magique).

**wood** = bois ; équipement (matière).

**wood elf** = elfe des bois ; créature.

**wood shape** = *façonnage du bois* ; sort.

**wooden door** = porte en bois ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

**wooden holy symbol** = symbole sacré en bois ; équipement (objet ordinaire).

**wooden shield** = bouclier en bois ; équipement (bouclier).

**wooden unholy symbol** = symbole maudit en bois ; équipement (objet ordinaire).

**wooden wall** = mur de bois ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

**woodland stride** = déplacement facilité ; aptitude de druide.

**word of chaos** = *parole du Chaos* ; sort.

**word of recall** = *mot de rappel* ; sort.

**Worg** = le worg / la langue worg ; langue ; cf. barghest, MdM27.

**worg** = worg (m) ; créature.

**wound** = blessures durables ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem d'argile, MdM106/107.

**wounding** = hémorragie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barbazu, MdM51/53.

**wounding** = sanglant(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

**wraith** = âme-en-peine (f) ; créature.

**wriggle free** = se dégager ; combat (option de lutte).

**wyrm** = dracosire ; catégorie d'âge des dragons.

**wyrmling** = dragonnet ; catégorie d'âge des dragons.

**wyvern** = wiverne (f) ; créature.

**wyvern poison** = venin de wiverne ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

**xill** = xill (m) ; créature.

**xorn** = xorn (m) ; créature.

**XP (experience points)** = PX (points d'expérience) ; général.

**XP (XP cost)** = PX (coût en PX) ; magie (type de composante).

**Xth-level character** = personnage de niveau X ; général.

**Yeenoghu** = Yeenoghu ; divinité (gnolls) ; cf. gnoll, MdM102.

**yeth hound** = chien de Yeth ; créature.

**Yondalla** = Yondalla ; divinité (halfelins).

**you** = le jeteur de sorts (ou lanceur de sorts) ; magie (cible de sort).

**young** = jeune ; catégorie d'âge des dragons.

**young adult** = jeune adulte ; catégorie d'âge des dragons.

**yrthak** = yrthak (m) ; créature.

**Yuan-ti** = le yuan-ti / la langue yuan-ti ; langue ; cf. yuan-ti, MdM190/191.

**yuan-ti** = yuan-ti (m) (pl. yuan-tis) ; créature.

**zircon** = zircon ; équipement (gemme).

**zombie** = zombi (m) ; créature.

**zone of truth** = *zone de vérité* ; sort.