

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 = archidiabole ; 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 (conjur) = 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 chasseresses 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 énergies 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 chasseresses, 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 : tyrannoel, MdM180).

eye tyrant = tyrannoel (m) (plur. tyrannoëils) ; 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 : tyrannoeil, 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.
halfling = halfelin (h muet, f: halfeline) ; créature.
halfling kama = kama pour halfelin ; équipement (arme).
halfling nunchaku = nunchaku pour halfelin ; équipement (arme).
halfling siangham = siangham pour halfelin ; équipement (arme).
halfling 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: ponté 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 = léchure (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, halfling = 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 = orbres 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 : planéтар, 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).
rof 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 éclipsante, 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 messenger, MdM32/34.
trumpet archon = archon messenger (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.