

Tournoi Romobrole - Operation Drandulet - 2025

Translation Charts VO/VF



Octobre 2025
Romorantin, France

Basic Rules/Règles de base

Basic Rules/Règles de base		
English	Français	Français courant
Basic Rules	Règles de base	
Open and Private Information	Information publique et privée	
Unit Profile	Profil d'unité	
Army List	Liste d'armée	
Orders and the Order Pool	Ordre et Réserve d'ordre	
Trooper Activation	Activation d'une troupe	
ARO: Automatic Reaction Order	ORA : Ordre de réaction actif	
Order Expenditure Sequence	Séquence de dépense d'un ordre	
Initiative and Deployment	Initiative et déploiement	
Game Sequence	Séquence de jeu	
Loss of Lieutenant	Perte de lieutenant	Perte de lieut'
Silhouettes	Silhouettes	
Line of Fire	Ligne de vue	Ligne de tir, Ligne de feu
Zone of Control	Zone de contrôle	
Zones, Bases and Silhouettes	Zone, Socles et Silhouettes	
Coherency	Cohésion	
Distances and Measurements	Distances et Mesures	
Replacing Game Elements	Remplacer des éléments de jeu	
Rolls	Jets	
Face to Face Rolls	Jets opposés	

Movement Module/Module de mouvement

Basic Rules/Règles de base		
English	Français	Français courant
Movement Module	Déplacement et mesure	
Move	Déplacement	Mouvement
General Movement Rules	Règles générales de mouvement	
Cautious Movement	Mouvement prudent	
Climb	Escalade	
Jump	Saut	

Combat Module/Module de combat

Combat Module/Module de combat		
English	Français	Français courant
Ballistic Skills	Combat à distance	Capacité de Tir
BS Attack	Attaque à distance (Tir)	
Burst	Rafale	
CC Attack	Attaque CC	
Close Combat	Corps-à-corps (CC)	CàC
Direct Template Weapons	Armes à Gabarit Direct	Arme à larme
Guts Roll	Jet de Cran	Jet de Courage
Impact Template Weapons	Armes à Gabarit d'Impact	Arme à galette
Intuitive Attack	Attaque Intuitive	
Melee Weapon Profile	Profil d'arme de mêlée	
Possibility of Survival (PS)	Possibilité de Survie (PS)	
Ranged Weapon Profile	Profil d'arme de tir	
Saving Roll (SR)	Jet de Sauvegarde (JS)	
Speculative Attack	Attaque Spéculative	

Template Weapons and Equipment	Armes à Gabarit et Équipements	
Wounds	Blessures	

Quantronic Combat (Hacking)	Combat Quantronique (Piratage)	
Assisted Fire	Tir Assisté	
Carbonite	Carbonite	
Controlled Jump	Saut Contrôlé	
Cybermask	Cybermasque	
Deployable Repeater	Répétiteur Déployable	
Enhanced Reaction	Réaction Améliorée	
Fairy Dust	Fairy Dust	
Firewall	Firewall	
Hacker	Hacker	
Hacking Area	Zone de Piratage	
Hacking Device	Dispositif de Piratage	
Hacking Programs Chart	Tableau des Programmes de Piratage	
Oblivion	Oblivion	
Repeater	Répétiteur	
Spotlight	Spotlight	
Total Control	Contrôle Total	
Trinity	Trinity	
White Noise	Bruit Blanc	
Zero Pain	Indolore	

Ammunition and Weaponry/Munitions et Armement

Basic Rules/Règles de base		
English	Français	Français courant
Ammunition	Munitions	
Ammunition Summary Chart	Tableau des Munitions	
Combined Ammunition	Munitions combinés	
Combined Saving Roll	Jet de sauvegarde combiné	

Normal (N) Ammunition	Munitions Normale (N)	
Armor Piercing (AP) Ammunition	Munitions Perce-Armure (PA)	Munitions Perforantes
Double Action (DA) Ammunition	Munitions Double-Action (DA)	
Eclipse Ammunition	Munitions Éclipse	
Electromagnetic (E/M) Ammunition	Munitions Électro-Magnétiques (E/M)	
Explosive (EXP) Ammunition	Munitions Explosive (EXP)	
Paralysis (PARA) Ammunition	Munitions Paralysante (PARA)	
Shock Ammunition	Munitions Shock	
Smoke Ammunition	Munitions Fumigène	
Stun Ammunition	Munitions Étourdissante	
T2 Ammunition	Munitions T2	

Weaponry	Armement	
Mixed Weapons	Munitions T2	
Weapons Chart	Tableau des armes	

Armed Turret	Tourelle armée	

Chest Mines	Mines Thoraciques	
Cybermines	Cybermines	
D-Charges	Charges Creuses	
Disco Baller	Disco Baller	
Drop Bears	Drop Bears	
Mine Dispenser	Distributeur de Mines	
Mines	Mines	
Perimeter Weapons	Armes de périmètre	
Pitcher	Pitcher	
Sepsitor	Sepsitor	
SymbioBomb	SymbioBomb	
WildParrot	WildParrot	

Skills and Equipment Module/Module de compétences et équipements

Skills and Equipment Module/Module de compétences et équipements		
English	Français	Français courant
Common Skills	Compétences communes	
Alert	Alerte	
BS Attack	Attaque à distance (ou Tir)	Ratatata
Cautious Movement	Mouvement prudent	
CC Attack	Attaque CC	
Climb	Escalader	
Discover	Détection	
Dodge	Esquiver	
Idle	Attente	Gratter du pied

Intuitive Attack	Attaque Intuitive	
Jump	Saut	
Move	Déplacement	
Look Out	Attention !	
Place Deployable	Placer un Déployable	
Reload	Recharger	
Request Speedball	Demander une Speedball	
Reset	Reset	
Speculative Attack	Tir spéculatif	
Suppressive Fire	Tir de suppression	

Special Skills	Compétences spéciales	
Aerial	Aérien	
Berserk	Berserk	
Booty	Butin	
Camouflage	Camouflage	
Chain of Command	Chaîne de commandement	
Climbing Plus	Escalade Plus	
Combat Instinct	Instinct de Combat	
Combat Jump	Saut de combat	
Commlink	Commlink	
Courage	Courage	
Counterintelligence	Contre-espionnage	
Decoy	Leurre	
Doctor	Médecin	
Dogged	Tenace	
Engineer	Ingénieur	

Explode	Explosif	
Exrah	Exrah	
Forward Deployment	Déploiement avancé	
Forward Observer	Observateur d'artillerie	
Frenzy	Frénésie	
FT Master	FT Master	
G: Jumper	G: Jumper	
Guard	Garde	
Hacker	Hacker	
Hidden Deployment	Déploiement caché	
Immunity	Immunité	
Impersonation	Supplantation	
Impetuous	Impétueux	
Infiltration	Infiltration	
Inspiring Leadership	Inspiration	
Lieutenant	Lieutenant	
Limited Cover	Couvert limité	
Marksmanship	Tir précis	
Martial Arts	Arts martiaux	
MetaChemistry	Meta-chimie	
Mimetism	Mimétisme	
Minelayer	Poseur de mine	
Mnemonica	Mnémonique	
Morpho-Scan	Morpho-Scan	
Natural Born Warrior	Guerrier né	
NCO	NCO	
Neurocinetics	Neurocinétiques	

No Cover	Pas de couvert	
No Wound Incapacitation	Ignorer les blessures	
Non-Hackable	Non Piratable	
Number 2	Numéro 2	
Parachutist	Parachutiste	
Paramedic	Infirmier	
Peripheral	Périphérique	
Protheion	Protheion	
Regeneration	Régénération	
Religious Troop	Troupe Religieuse	
Remdriver	Pilote	
Remote Presence	Présence à distance (Téléprésence)	
Sapper	Sapeur	
Sensor	Capteurs	
Shasvastii	Shasvastii	
Sixth Sense	Sixième sens	
Specialist Operative	Agent spécialiste	
Stealth	Furtivité	
Strategic Deployment	Déploiement stratégique	
Strategos	Strategos	
Super-Jump	Super-saut	
Surprise Attack	Attaque surprise	
Tactical Awareness	Intuition Tactique	
TAGCom	TAGCom	
Terrain	Terrain	
Total Reaction	Réaction totale	
Transmutation	Transmutation	

Triangulated Fire	Tir Triangulé	
Warhorse	Implacable	
Vulnerability	Vulnérabilité	

Equipment	Équipement	
360° Visor	Viseur 360°	
AI Motorcycle	Moto IA	
Albedo	Albédo	
Baggage	Bagage	
Bangbomb	Bangbomb	
Biometric Visor	Viseur Biométrique	
Cube	Cube	
Dazer	Dazer	
Deactivator	Désactivateur	
Deployable Cover	Couvert déployable	
Deployable Repeater	Répétiteur Déployable	
ECM	ECM	
FastPanda	FastPanda	
Firewall	Firewall	
GizmoKit	GizmoKit	
Hacking Device	Dispositif de Piratage	
HoloMask	Holo-masque	
Holoprojector	Holo-projecteur	
MediKit	MediKit	
Multispectral Visor (MVS)	Viseur Multi-Spectral (VMS)	
Nanoscreen	Nano-écran	
Repeater	Répétiteur	

SymbioMate	SymbioMate	
TinBot	TinBot	
X-Visor	Viseur X	

Command Module/Module de commandement

Basic Rules/Règles de base		
English	Français	Français courant
Command Tokens	Jetons de commandement	
Strategic Use	Utilisation stratégique	
Command Tokens	Jetons de commandement	
Procedural	Procédurale	
Logistical	Logistique	
Executive Use	Utilisation Exécutive	
Operational Use	Utilisation Opérationnelle	
Coordinated Orders	Ordre Coordonné	

Fireteam Module/Module de Fireteam

Fireteam Module/Module de Fireteam		
English	Français	Français courant
Fireteams: Basic Rules	Fireteams: Règles de base	
Fireteams Chart	Tableau des Fireteams	
Fireteam Integrity	Intégrité de la Fireteam	
Fireteams in the Active Turn	Fireteam en tour actif	
Fireteams in the Reactive Turn	Fireteam en tour réactif	
Fireteam Bonuses	Bonus de Fireteam	
Fireteam Examples	Exemples de Fireteam	

Terrain and Scenery Structures/Terrain et bâtiments de décor

Terrain and Scenery Structures/Terrain et bâtiments de décor		
English	Français	Français courant
Types of Terrain	Types de terrain	
Difficult Terrain	Terrain difficile	
Saturation	Saturation	
Visibility Conditions	Conditions de visibilité	
Low Visibility Zone	Zone de basse visibilité	
Poor Visibility Zone	Zone à visibilité médiocre	
Zero Visibility Zone	Zone à visibilité nulle	
White Noise Zone	Zone de Bruit Blanc	
Scenery Structures	Bâtiments de décor	

Triumph and Defeat Module/Module de victoire et défaite

Triumph and Defeat Module/Module de victoire et défaite		
English	Français	Français courant
Retreat Situation	Situation de retraite	
Retreat State	État de retraite	

Game States and Glossary/Module des États et glossaire

Game States and Glossary/Module des États et glossaire		
English	Français	Français courant
States	États	

Camouflaged State	État Camouflé	
Dead State	État Mort	
Decoy State	État Leurre	
Disconnected State	État Déconnecté	
Engaged State	État Engagé	
Foxhole State	État Terrier	
Hidden Deployment State	État Déploiement caché	
Holoecho State	État Holo-echo	
HoloMask State	État Imitation (Holo-masque)	
Immobilized-A State	État Immobilisé-A	
Immobilized-B State	État Immobilisé-B	
Impersonation State	État Supplanté	Etat impersonifié
Isolated State	État Isolé	
Normal State	État Normal	
Prone State	État Allongé	
Possessed State	État Possédé	
Retreat! State	État Retraite	
Sepsitorized State	État Sepsitorisé	
Stunned State	État Étourdi	
Suppressive Fire State	État Tir de suppression	
Targeted State	État Ciblé	
Unconscious State	État Inconscient	
Unloaded State	État Déchargé	

Terminology	Terminologie	
Attributes	Attributs	
Deployable Equipment	Équipement déployable	

Deployable Weapon	Arme Déployable	
Marker	Marqueur	
Model	Miniature	
Peripheral	Périphérique	
Scenery Element	Élément de décor	
State Token	Jeton d'état	
Target	Cible	
Token	Jeton	
Trooper	Troupe	
Unit Profile	Profil d'Unité	
Victory Points	Points de victoire	

Alignment	Alignement	
Ally	Allié	
Enemy	Ennemi	
Hostile	Hostile	
Neutral	Neutre	

Labels	Étiquettes	
Airborne Deployment (AD)	Déploiement aéroporté (DA)	
Assignable (Transmutation)	Assignable (Transmutation)	
Attack	Attaque	
BS Attack	Attaque à distance (Tir)	
CC Attack	Attaque de CàC	
CC Special Skill	Compétence spéciale de CC	
Comms Attack	Attaque (Comms)	
Comms Equipment	Équipement de communication	

Hackable	Piratable	
Hostile	Hostile	
Marker	Marqueur	Jeton
Movement	Mouvement	
NFB	FBN	
No LoF	Pas de LDT	
Non-Reloadable	Non rechargeable	
No Roll	Sans jet	
Null	Nul	
Obligatory	Obligatoire	
Optional	Optionnel	
Private Information	Information privée	
States Phase	Phase des états	
Superior Deployment	Déploiement supérieur	
Supportware	Programme de supportware	

Traits	Propriétés	
Anti-materiel	Antimatériel	
ARM = o	BLI = o	
ARO	ORA	
BioWeapon	Arme Biologique (BioWeapon)	
Boost	Boost	
BS Weapon (PH)	Arme de Jet	Tir sur le PH(ysique)
BS Weapon (WIP)	Arme Technique	Tir sur la VOL(onté)
BTS = o	PB = o	
Burst (B)	Rafale (R)	
Burst: Single Target	Rafale : Cible unique	

CC	CC	CàC
Concealed	Camouflé	
Concealed	Dissimulé	
Continuous Damage	Dommage continu	
Deployable	Déployable	
Direct Template	Gabarit Direct	
Disposable	Jetable	
Double Shot	Tir Double	
Impact Template	Gabarit d'impact	
Improvised	Improvisé	
Indiscriminate	Sans discrimination	
Intuitive Attack	Attaque intuitive	
Non-Lethal	Non Létal	
Non-Reloadable	Non rechargeable	
Perimeter	Périmètre	
Prior Deployment	Déploiement prioritaire	
Reflective	Réfléchissante	
Silent	Silencieux	
Speculative Attack	Attaque spéculative	
State	État	
Suppressive Fire	Tir de suppression	
Target (Attribute)	Cible (Attribut)	
Targetless	Sans cible	
Zone of Control	Zone de contrôle	