

Blessures/mort

PV < -Const.	-Const. < PV < 0	PV/Carac.=0	0 < PV < 5	0 < PV < PV/2	PV > PV/2
Mort	Moribond (12 tours) : Ressort/F-ortit. + Const. SD14 puis stabilisation : Survie/Médecine + Préc SD 14	Inconscient	Blessures très graves : Malus -2 aux actions	Blessures graves : Malus -1 aux actions	Blessures superficielles
/	14	14	14	12	10

Bases

★ Système 3D

	D8	D10	D12
Rang	/	1	2
Compétence requis			
Échec critique	/	1 -> -3	1/2 -> -5

Tricherie

1 Point Lancer les 3 dés, garder le meilleur

Élément narratif pratique

2 Points Échanger résultat avec face adjacente

Obtenir la meilleure initiative

Triche = Féerie + Masque /2

Effort

Dépenser 1 rang de Caractéristique pour +2 au résultat

0 dans une Carac. : Inconscient

Critiques

MR > 7 Aubaine
+ 2 dégâts

ME > 7 Complication

Sang-froid

Art de la guerre/Autorité/Habilités/Rhétorique/Sensibilité + Esprit/Force vs. Fortitude (*Maîtrise de soi*) + Sang-froid

Échec : -1/-2 Sang-froid temp.

0 : perte de contrôle.

Pouvoirs

Masqués Masque/jour utilisations*

Démasqués Féerie/jour utilisations*

En situation de stress: Action + Féerie + Carac. vs. Rés. Phy./Psy./10

*Au delà : -1 pt. de Féerie

Déplacement

En combat 4m + Mouvement

Vitesse max. (course) Mouvement x 5 km/h*

Vitesse max. (vol) Mouvement x 8 km/h*

*+1 si Spécialité *Course* ou *Vol*

Autres

Tests à plusieurs

Collaboratifs On retient les valeurs les plus élevées possibles parmi les Compétences et Caractéristiques qui entrent en compte.

Collectifs On fait la moyenne entre les Caractéristiques et Compétences de l'Héritier le plus talentueux et du moins talentueux.

Détecter une fée

Occultisme (*Sixième sens*)/Sensibilité (*Intuition*) + Per. vs. 3xMasque+(Féerie-Masque)

Espèce: Culture (*Folklore féérique*) ou Science (*Faëologie*) + Esprit

Peur

Situation effrayante: Ressort/Fortitude, sinon -1 Sang-froid et -2 aux actions autres que fuir.

Combat

Initiative

Art de la Guerre + Sang-Froid/Perception

Embuscade : Def./Res. passive -2

Tour

1 déplacement (4m + Mouvement) + 1

Action + 1 Bagatelle

Un Tour dure environ 5s.

Attaquer

Mêlée Mêlée + Agi./For. + 1D vs Def passive (Esquive/Parade)

Distance Tir + Préc. + 1D vs. SD distance + modif.

Défense (passive)

Esquive Mvt. + Agi. + Spé. *Esquive*

Parade Mêlée + Agi. + 5 + Spé. *Arme*

🛡️ Défense (active) - 1 Action

Mouvement (Esquive) ou Mêlée (Parade) + Agilité + 3 + 1D8/10/12

Pour les attaques utilisées *après* la Def. active.

🛑 Résistance (passive)

Physique Ressort + Const. + 5

Psychique Fortitude + Esprit + 5

🛑 Résistance (active) - 1 Action

Physique Ressort (*Endure*) + Constitution (+ éventuel bonus de Masque) + 3 + 1D8/10/12.

Psychique Fortitude (*Résistance psychique*) + Esprit (+ éventuel bonus de Masque) + 3 + 1D8/10/12.

💣 Dégâts

Dégâts arme + MR

Arme blanche lourde : +Force

Arme blanche légère +(Force-2)

Dégâts d'argent : +4,+1/tour

Crit. : +2

Soins

🩹 Reprendre son souffle

Ignorer malus blessures : Ressort/Fortitude + Sang-Froid DD10

🏥 Soins et récupération

Médecine/Survie(soins) + Préc = + MR PV (1h) DD

DD : voir 📄 Blessures/mort

🛏️ Repos

Bref >½ PV : +1 PV + 1 Carac.

(1h) temporaire

(1/demi-journée)

Long >½ PV : +Const PV + Carac.

(8h)

<½ PV : +1 PV (si Premiers soins)

Tables

Manoeuvres principales

Manoeuvre	Type d'action	SD ou modificateur sur le test effectué	Effet spécifique en cas de réussite
Dégâts: prendre un objet, ouvrir une porte, parler, etc.	Bagatelle	na	na
Se Démarquer ou effacer un pouvoir magique passif	Bagatelle	Automatique	La capture ne sera Démarquée qu'un tour suivant
Utiliser le décor à son avantage	Bagatelle	Bonus variable, à la discrétion du Ducte	Variable
Marcher + 4 - Mouvement mêlée Plonger à couvert	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement + un malus de -1 à -3 en fonction de la vitesse du mouvement	Tout Tir effectué en mouvement affecte le Tir d'un malus de -1 à -3 selon la vitesse du mouvement
Courir / Valer + (4 + Mouvement) x 2 m	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement + un malus de -1 à -3 en fonction de la vitesse du mouvement	Tout Tir effectué en mouvement affecte le Tir d'un malus de -1 à -3 selon la vitesse du mouvement
Faire une attaque simple	Action	Tir + PRÉC; MR/6 + AGI	Points de dégâts = valeur de l'arme + MR + éventuel bonus de Force
Se délogger	Action	Mouvement + AGI SD 10 + Rang de Mêle de l'adversaire	Éloignement hors de portée des attaques de Mêle de l'adversaire.
Utiliser un Pouvoir magique actif	Action	SD + Résistance passive ou active de la cible	Variable

Manoeuvres avancées (Mêlée)

Manoeuvre	Type d'action	SD ou modificateur sur le test effectué	Effet spécifique en cas de réussite
Assommer (tapper quelque'un à la tête avec une arme contondante)	Action	SD + Résistance physique passive à la cible au surplus / Différence ou Résistance physique + 6 si elle est consciente de l'attaque	Résister = inconnue de la cible pendant MR. 2 minutes (maximum 1 minute). En cas d'échec, l'attaque ne cause pas de dégâts
Attaque à plusieurs	Action	Bonus de + 1	Bonus cumulable avec une attaque par derrière
Attaque acrobatique	Action + Déplacement	Tir de Mêle + AGI limitant Mouvement (Armes*)	+ 1 point de dégât et positionnement avantageux par la prochaine attaque (bonus de + 1 à la prochaine attaque)
Attaque avec 2 armes de mêlée en même temps	Action	Mêle + AGI; un seul seul avec malus de -4 (-2 avec la Spécialité <i>Mains Mées</i> ou des armes naturelles)	Dégâts des 2 armes + Force existante (comptée une seule fois)
Attaque brutale	Action	Mêle + FOR avec Malus de -2	Résister critique = cible évanouie pendant 1 tour
Attaque par derrière	Action	Bonus de + 2	Bonus cumulable avec une attaque en escalade
Charger (contre un vol)	Déplacement (au moins 5 m) + Action + Bagatelle	Mêle limitant Mouvement + AGI	+ 3 points de dégâts supplémentaires (seulement avec des armes perforantes)
Coup à la main	Action	SD + 3	- 3 points de dégâts, main inutilisable
Coup ciblé à la tête ou en cercle	Action	SD + 6	Dégâts torax x 3
Coup ciblé sur un membre	Action	SD + 2	- 2 points de dégâts, malus de -2 pour utiliser le membre blessé
Désarmement (mêlée)	Action	Attaque normale puis test d'opposition Mêle + Force avec bonus de MR du test d'attaque précédent	Résister = l'adversaire est désarmé. Résister critique = l'arme vole au loin ou peut être récupérée par l'attaquant au prix d'une Bagatelle.
Enquie acrobatique	Action + Déplacement	Nécessite la Spécialité <i>Acrobatie</i> *	+ 1 à l'Enquie et permet de passer à côté, au dessus ou entre les jambes d'un adversaire; une réussite critique permet d'arriver dans son dos ou de se délogger
Enquie active ou Parade active	Action en opposition au test d'attaque	Test de Mouvement (Esprit) ou Mêle (Force) + 3 + 1D8/10/12	Une défense active requiert une Action
Faiblesse	Action	- 1 / -2 / -3 selon l'axe de la faiblesse	+ 2 / + 4 / + 6 points de dégâts selon l'axe de la faiblesse
Prise (immobilisation / éligement)	Action	Test en opposition de Mêle ou Ressort + Force (à la victoire l'emporte, elle se dégage)	La victoire immobilise ou peut empêcher une attaque par derrière ou par un autre combattant. Le SD de celles attaquées est égal à sa Résistance physique - 3
Prise (projection, après solide réussi)	Action	Test en opposition de Mêle ou Ressort + Force (à la victoire l'emporte, elle se dégage)	Projection à MR/2 mètres causant MR points de dégâts et incurant à terre avec évanouissement de 1 tour en cas de réussite critique
Prise (solide)	Action	Mêle + Agilité contre la valeur d'Enquie	Aucun dégât
Résistance active à un Pouvoir	Action en opposition au test de Pouvoir	Test de Ressort + Constitution ou Fortitude + Esprit + 3 + 1D8/10/12	Le Pouvoir n'a pas d'effet ou un effet limité sur la cible qui y a résisté
Utilisation d'une arme dans le milieu sans directrice sans <i>Mains Mées</i>	Action	- 2 (malus qui ne se cumule pas pour une finie avec une 2 ^{ème} arme)	

SD Tirs à distance

Distance en mètres pour arme de poing	Distance en mètres pour arme d'épaule ou lourde	SD
Bout portant	Bout portant	5
1 à 3	1 à 6	6-7
4 à 6	7 à 15	8-9
7 à 10	11 à 24	10
11 à 15	16 à 24	11-12
16 à 19	25 à 35	13-14
20 à 29	36 à 49	15-16
30 à 39	50 à 69	17-18
40 à 49	70 à 89	19-20
50 à 59	90 à 99	21-22
60 à 69	100 à 149	23-24
70 à 79	150 à 199	25-26
80 à 89	200 à 299	27-28
90 à 99	300 à 399	29-30
100 à 129	400 à 699	31-32
130 à 149	700 à 999	33-34
150 et +	1000 et +	35

Modificateurs tir à distance

Situation de combat ou de la cible	Modificateur au SD de Tir
Cible accroupie	+ 2
Cible allongée et à distance	+ 3
Cible attaquant le tireur	+ 5
Cible couverte aux deux tiers	+ 3
Cible couverte aux trois quarts	+ 4
Cible couverte de moitié	+ 2
Cible debout de profil	+ 1
Déplacement lent	+ 1
Déplacement vif	+ 2
Déplacement vif et chaotique / combattants en train de se battre	+ 3
Nuit claire / pénombre	+ 2 (sauf si pouvoir adéquat)
Nuit normale / brouillard peu épais	+ 3 (sauf si pouvoir adéquat)
Nuit sans lune et nuageuse, sans éclairage / obscurité / purée de pois	+ 5 (sauf si pouvoir adéquat)
Taille grande	- 1 (ex : gargouille, golem, loup-garou, orc, phénix démasqués)
Taille très grande	- 2 (ex : troll ou ogre démasqué)
Taille immense (véhicule ou structure)	- 2 à - 5 selon la taille
Taille petite (farfadet, gnome, founard, korrigan, gremelin, goblin démasqué)	+ 1
Taille très petite (chien, chat, chauve-souris, etc.)	+ 2 à + 6
Tireur attaqué au corps-à-corps	+ 5
Vent (pour les tirs à longue distance)	+ 1 à + 3 selon la force du vent

Manoeuvres avancées (Distance)

Action ou tir spécifique	Type d'action	SD ou effet sur le test	Effet sur les dégâts
Double ou triple tir (possible avec les armes à feu de Calibre 2 et 3)	Déplacement (Immuable) + Action	-3 sans test avec la main directrice, -5 avec l'autre (3 à Spécialité <i>Mémoire main</i>)	
Mitraille	Action	-2	Dégâts de chaque balle tirée entre les cibles
Tir à la main	Action	SD + 3	-3, min. inutilisable
Tir à la tête ou en cœur	Action	SD + 6	Dégâts toxica x 3
Tir à un membre	Action	SD + 2	-2, malus de -2 pour utiliser le membre blessé
Tir archaïque	Action + Déplacement	-2 (malus de -2 aussi pour être touché) Tir « Précision limitée par Mouvement et Agilité avec la Spécialité <i>Archaise</i> »	Permet de contourner un obstacle, un ennemi ou de plonger à couvert tout en tirant dans la même Action
Tir de désarmement	Action	SD + 5	Seule l'arme est touchée
Tir en contact ou volé	Déplacement + Action	-2 (malus de -2 aussi pour être touché)	
Utilisation d'une arme dans la main non directrice	Déplacement (Immuable) + Action	-2 (sauf avec la Spécialité <i>Mémoire main</i>)	
Vise (la cible doit rester en vise)	Déplacement (Immuable) + Action	+2 cumulatif au Tir suivant par tour passé à vise, dans la limite de Perception	

Se concentrer: Tir à très longue distance, 1 Action,

Fortitude (Concentration) + Sang-froid SD 15

MR/2 ou ME/2 ajouté au tir

États

État	Effet
À terre	Nécessite une Action pour se relever
Blessé	Malus de -1 à toutes les actions
Blessé grièvement	Malus de -2 à toutes les actions
Empoisonné	Poison standard des armes naturelles : malus de -1 aux Actions ; poisons spécifiques : voir <i>Drogues délicieuses</i> et <i>poisons effroyables</i>
En manque	Malus de -2 à toutes les actions se contentant pas à se procurer une dose de drogue
Encombré	Malus de -1 à -3 à toutes les actions physiques selon l'encombrement
Endormi / assommé	Incapable d'agir et à la merci d'une attaque SD 5 (le minimum)
Étourdi	Ne peut agir jusqu'à la fin du tour ; Défense et Résistance réduites de -2 (état après une attaque brutale critique, une projection critique ou certains Poisons)
Fatigué / affamé	Malus de -1 à toutes les actions
Hémorragie	1 point de Vie perdu par tour jusqu'à ce que le plat soit bandé ; pour une blessure mal soignée : 1 point de Vie perdu par heure
Malade	Caractéristique(s) amoindrie(s) ; et la Constitution est amoindrie, les points de Vie sont diminués de 3 par point de Constitution en moins
Pour au ventre	Malus de -2 à toutes les actions sauf celles destinées à fuir, qui bénéficient d'un bonus de +2
Surpris	Défense et Résistance réduites de -2 ; ne peut agir qu'un tour suivant

Malus situations communes

SITUATION	MODIFICATEUR POUR AGIR
Pénombre / nuit claire	-2 (sauf si pouvoir adéquat)
Brouillard / nuit	-3 (sauf si pouvoir adéquat)
Obscurité / nuit sans lune et nuageuse, sans éclairage	-5 (sauf si pouvoir adéquat)
Terrain accidenté	-1 à -4 pour se déplacer
Terrain glissant	-2 pour se déplacer
Blessé	Malus de -1 à toutes les actions
Blessé grièvement	Malus de -2 à toutes les actions
Empoisonné	Poison standard des armes naturelles : malus de -1 aux Actions ; poisons spécifiques : voir <i>Drogues délicieuses</i> et <i>poisons effroyables</i>
En manque	Malus de -2 à toutes les actions (sauf celles qui ont pour finalité de se procurer une dose de drogue)
Encombré	Malus de -1 à -3 à toutes les actions physiques selon l'encombrement
Endormi / assommé	Incapable d'agir et à la merci d'une attaque SD 5 (le minimum)
Étourdi	Ne peut agir ; Défense réduite de -2
Fatigué / affamé	Malus de -1 à toutes les actions
La peur au ventre	Malus de -2 à toutes les actions sauf celles destinées à fuir, qui bénéficient d'un bonus de +2
Malade	Caractéristique(s) amoindrie(s) ; si la Constitution est amoindrie, les points de Vie sont diminués de 3 par point de Constitution en moins
Surpris	Doit attendre un tour pour agir, Défense et Résistance passives réduites de 2.

Chutes

Hauteur en mètres	SD du test de Ressort + Agilité	Base de dégâts
2 - 3	6 - 7	4
4 - 5	8 - 9	8
6 - 7	10 - 11	10
8 - 9	12 - 13	12
10 - 11	14 - 15	14
12 - 13	16 - 17	16
14 - 15	18 - 19	18
16 - 18	20 - 21	20
19 - 20	22 - 23	25

Note : la MR du test réduit les dégâts, la ME les aggrave.

Modificateurs de dégâts de chute	
Surface liquide	-10
Surface meuble (neige, boue, sable)	-5
Amortissement (branchages, buisson, toile, etc.)	-2 à -4
Pieux, rochers coupants, etc.	+4 à +6

Bruilures

Type de feu	Dégâts
Flamme de bougie	4
Feu de bois	6
Essence ou huile enflammée	12
Fournaise	8
Métal en fusion	16

Surface de contact	
Très étroite (doigt)	-4
Petite (membre)	-2
Moyenne (la moitié du corps)	0
Importante (les trois quarts du corps)	+2
Très importante (immersion totale)	+4

Cacher des armes

Dissimulation	Arme disponible	Arme cachée
Très facile et facile	La présence de la feuille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. L'investigateur a un bonus de +1 tant si l'arme est très facile à dissimuler.	La présence de la feuille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. Le dissimulateur a un bonus de +1 et de +2 si l'arme est très facile à dissimuler.
Difficile	L'arme est découverte automatiquement par une feuille au corps et est vue par un test d'Observation SD10.	La présence de la feuille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. L'investigateur a un bonus de +4.
Impossible	L'arme est découverte automatiquement lorsque son porteur est vu. Aucun test n'est nécessaire.	L'arme est trop encombrante pour être cachée sur soi.

Création de personnage - Résumé

- Choix du type de fée (chapitre 124) et de ses traits de caractère ; noter la taille, choisissez un ou deux traits de caractère, notez au crayon les scores de Caractéristiques minimaux et maximaux de la fée choisie ; noter les 2 Avantages et les 2 Désavantages. (au verso de la feuille de personnage)
- Choix des Capacités naturelles, Pouvoirs et Atouts féériques. Notez les deux premières Capacités naturelles et choisissez la troisième parmi les trois possibles. Féerie = 3, Masque = 4 ; Tricherie personnelle = 3 (Moyenne de Féerie + Masque), sauf pour les Faux-Semblants enfouis (voir encart) ; choisissez un nombre de Buvours égal au rang de Féerie ; choisissez 2 Atouts féériques (verso de la feuille)
- Répartition libre de 10 points de Caractéristiques du personnage en plus des rangs minimum de chaque fée, sans dépasser le rang 5 ; calculez les points de vie à partir du rang de Constitution (0 + 5 x Constitution) (recto)
- Note :* chaque rang d'Esprit au-dessus de 3 = 1 point gratuit dans une Compétence d'Érudition ou de Savoir ; chaque rang de Prestance au-dessus de 3 = 1 point de Contact gratuit.
- Répartition des Compétences (recto) :
 - Choisissez un Profil de prédilection utiles et futiles : +2 points
 - Compétences ont +2 points (sélectionnez un trait de caractère associé dans le tableau de profil en fin de chapitre)
 - Choisissez un Profil mineur dont les Compétences ont +1 point (sélectionnez un trait de caractère associé)
 - Attribution libre de 15 points de Compétences utiles et de 10 points de Compétences futiles, sans dépasser le rang 4 (5 pour les Compétences de prédilection)
 - Calcul de la moyenne des rangs de Profil. La liste des Compétences est p. 174.
 - Note :* chaque point en Culture = maîtrise d'une langue en plus de la langue maternelle ; chaque point en Entrepren. au-dessus de 3 = 1 point de Contact gratuit.
- Calcul des valeurs de Défense (Esquive et Parade) et de Résistance (Résistance physique et Résistance psychique) (recto)
- Personnalisation : un Profil de rang X octroie X points de personnage à dépenser dans son tableau associé à la fin du chapitre pour choisir activités, possessions, Contacts, titres, etc. ; le Profil majeur ajoute 8 points et le Profil mineur 4 points (verso). Notez le rang de Fortune (recto). L'activité principale donne droit à une Spécialité gratuite associée (recto). Enfin, choisissez le ou les noms du personnage (recto et verso).

Rangs de fortune

NOTE	Revenu annuel en France*	Argent de poche	Argent disponible par mois*	Situation financière	Modificateur en Classe et Entrepren (si pertinent)	Exemples non limitatifs
0	< 300	5	50	Irretable	-2	Clocharde, pauvre
1	300 à 600	15	150	Pauvre	-1	Ouvrier agricole, femme de ménage, facteur, lingère, cuisinière, ouvrière
2	600 à 1200	30	250	Moderate	-1	Alcoolique de chemin de fer, serviteur de l'industrie, employé de bureau, coiffeur, conducteur de tramway, commissionnaire, étudiant, préposé
3	1200 à 2400	60	500	Moyenne	-1	Instrumentiste, petit fonctionnaire, petit bourgeois, policier
4	2400 à 4800	100	750	Aisée	0	Architecte, avocat, boulangier, écuyer, ingénieur, explorateur, ingénieur, journaliste, musicien, officier, comédien, philanthrope
5	4800 à 9600	200	1500	Confortable	0	Peut atteindre, arrive rich en vue, négociant, cambourier de haut vol, courtisan, grand médecin ou avocat, haut fonctionnaire, négociant en vin, ministre, etc.
6	9600 à 19200	300	2500	A l'aise	0	Propriétaire terrien, petit industriel, commerçant prospère, courtier en bourse, gros rentier, marchand d'armes, courtisan, grand écrivain
7	19200 à 38400	400	4000	Opulente	+1	Baron, chef de gang, exploitateur d'un empire colonial, industriel aisé, aristocrate, négociant international
8	38400 à 76800	600	6000	Riche	+1	Grand industriel agricole, industriel de textile, négociant d'une propriété d'hôtel de luxe
9	76800 à 153600	800	8000	Principier	+1	Propriétaire d'un grand magasin, inventeur de génie, grand industriel
10	153600 à 307200	1000	10000	Bourgeois	+1	Capitaine d'industrie, entrepreneur immobilier, industriel du parfum, riche famille aristocratique
11	307200 à 614400	2000	20 000	Patronne	+2	Grand aristocrate au capital foncier colossal, ministre de la presse, capitaine d'industrie dans l'armement
12	614400 à 1 228 800	3000	30 000	Richissime	+2	Capitaine d'industrie dans la sidérurgie, les chemins de fer ou l'armement, homme d'affaires, propriétaire d'une flotte de grands navires
13	1 228 800 à 2 457 600	4000	40 000	Scandaleuse	+2	Grand banquier international, financier de haut vol
14	2 457 600 à 4 915 200	5000	60 000	Royale	+2	Grand armateur de navire (type Vanderbilt), exploitateur de mines de diamant ou d'or (Roboto), la Reine d'Angleterre
15	4 915 200 et plus	7000	80 000	Immense	+3	Magas de pétrole, les détenteurs de terres d'exploitation de mines d'or ou de diamant (Carnegie, Rockefeller), détenteur de banques (Rockefeller)

Prix

VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES

Produit	Prix
1 robe élégante et chic	de 200 à 800 F
1 chapeau sophistiqué	de 25 à 45 F
1 complet de marque (veston, gilet, pantalons)	52,50 F
1 chemise homme en flanelle de coton	4 F
1 calzon homme en coton	2 F
1 paire de lunettes	3,40 F
1 paire de bottes à lacets en cuir	17,50 F
1 paire de bottes hautes en cuir	25,50 F
1 manteau à capuche	12,50 F
1 paire de lunettes de soleil	2,50 F

ALIMENTATION, BOISSONS ET TABAC

Produit	Prix
1 kg de pain	0,34 F
1 kg de viande de bœuf	1,50 F
1 kg de poisson	de 0,62 F à 1,68 F (pour le thon : 5 F)
1 langouste	4 F
1 kg de pommes de terre	0,40 F
1 œuf	0,3 F
1 litre de chocolat ou valéris	2 à 8 F
1 litre de vin (bas de gamme)	0,10 F
1 litre de liqueur « La Kronline »	7 F
1 boîte de 6 cigarettes	1 à 6 F
1 boîte de 20 cigarettes	0,50 à 0,80 F

TRANSPORTS PARISIENS

Produit / Service	Prix
1 trajet en voiture à cheval (par personne)	1,50 F (la course) + 2 F (taxe)
1 trajet en omnibus ou tramway (hebdomadaire ou électrique)	0,30 F
1 trajet en métropolitain en 1 ^{re} classe	0,25 F
1 trajet en métropolitain en 2 ^{de} classe	0,15 F
1 trajet en bateau sur la Seine en semaine	0,10 F
1 trajet en bateau sur la Seine le dimanche	0,20 F
Louer une voiture à cheval à la journée	25 à 40 F (dépend du modèle)
Louer une voiture à cheval au mois	600 à 1.200 F (dépend du modèle)

ACHETER UN MOYEN DE TRANSPORT

Véhicule	Prix
1 bicyclette grand prix	185 F
1 bicyclette moyenne gamme	240 F
1 bicyclette pour dames élégantes et messieurs chics	290 F
1 bicyclette de luxe	385 F
1 automobile à vapeur	10 000 F
1 automobile électrique	10 000 à 20 000 F
1 automobile à essence	14 000 F

SE LOGER

Logement	Prix
1 chambre dans un hôtel de gare	0,75 F / heure (+ 1 F pour faire monter au milieu, + 0,20 F pour faire déposer ou charger, + 2 F pour faire porter une lettre dans un quartier délogé, etc.)
1 chambre dans un grand hôtel	6 à 50 F par jour (selon l'étage, la grandeur des pièces, l'élégance des salons attenants aux chambres, le vue sur rue ou sur cour, etc.)
1 chambre et le couvert dans une pension	150 à 300 F / mois
1 chambre dans une pension modeste sans les repas	30 à 50 F / mois
1 location d'une chambre meublée	1 à 2 F / jour, 30 à 40 F / mois
1 nuit dans le dortoir d'une foyer pour personnes sans ressources	0,15 F

SERVICES

Service	Prix
1 consultation chez un médecin généraliste	1 F
1 coupe homme chez le coiffeur	0,40 à 0,75 F
1 soin de la barbe	0,20 à 0,25 F
1 soin complet homme (coupe de cheveux, barbe et cheveux)	1 F
1 coiffure de dame avec cheveux et ondulations	2,25 à 2,50 F
1 entrée aux Bains Froids sur la Seine (du 15 mai au 15 septembre)	0,30 à 0,50 F
1 entrée aux Bains chauds	0,50 F
1 entrée aux Bains turco-romains	5,50 F (homme), 10 F (femme)

DIVERS

Produit	Prix
1 kg de charbon	0,05 F
1 bougie	0,01 F
Envoyer une lettre	0,15 F

SANTÉ ET HYGIÈNE

Produit	Prix
1 flacon de L'Élixir D'Épave Michal (guérison sûre des entorses, courbatures, engourdissements)	5 F
1 pot de « Pomme de Meunier » (guérison sûre des entorses, courbatures, engourdissements, lumbago, etc.)	2,30 F
1 flacon de « Poudre Rocher » (contre la constipation)	2,50 F
1 flacon de pâte dentifrice	1,50 F
1 pot de poudre de riz « Orléane »	5 F
1 savon pour les mains « Orléane »	3 à 5 F
1 flacon d'eau de Cologne	2,50 F

LOISIRS

Produit / Service	Prix
1 livre de la collection « Autours célèbres à 60 centimes »	0,60 F
1 volume de l'« Histoire de la Littérature Française »	4,50 F
1 journal quotidien (Le Petit Parisien, Le Journal, Le Petit Journal, Le Matin)	0,05 F
1 an d'abonnement à un quotidien	6 F
1 an d'abonnement au Journal de la Jeunesse (hebdomadaire illustré)	20 F
1 photographie modèle Le Gaulois	36 F
1 photographie modèle Le Gaulois	1000 F
1 place à l'Opéra	3 à 17 F
1 place pour un concert au théâtre du Châtelet	1,25 F à 7 F
1 place aux Folies Bergères	3 à 6 F
1 entrée dans un café-concert	gratuit mais consommation obligatoire de 1 à 3 F (selon la place)
1 entrée au cabaret Le Chat Noir	5 F
1 entrée au Moulin Rouge	2 F
1 place au cinéma	0,30 à 2 F (tout dépend d'où on est placé, comme au théâtre)
1 place à l'hippodrome (courses de chevaux)	5 à 20 F
1 entrée à la patinoire Le Palais des Glaces (sur les Champs-Élysées)	3 F
1 entrée pour le musée du Louvre ou un autre grand musée parisien	gratuit
1 entrée pour la visite complète de la Tour Eiffel	4 F
1 entrée au Musée Grévin	3 F en semaine, 1 F le dimanche
10 leçons à l'École d'Équitation Richer au château de Versailles, à l'Anglais de Meilly	100 F 800 000 F

LE TRAIN

Service	Prix
1 ^{re} classe	0,113 F/km
2 ^{de} classe	0,0756 F/km
3 ^{de} classe	0,04928 F/km

Exemple :

REFAS ET BOISSONS (PRIX PAR PERSONNE)

Consommation	Prix
Petits-déjeuners	
Une tasse de café	0,20 à 0,30 F
Une tasse de thé ou de chocolat	0,30 à 0,40 F
Une tasse de thé ou de chocolat dans une grande maison	1 F
Petit déjeuner complet avec pain et beurre à l'hôtel	1,50 F
Déjeuner	
Un déjeuner (poisson ou viande avec légumes + 1 café ou vin + 1 dessert)	1,25 à 3 F
1 café dans un petit restaurant ou un bouillon	
Un déjeuner (poisson ou viande avec légumes + 1 café ou vin + 1 dessert + 1 café) dans un bon restaurant	10 à 15 F
Boissons	
1 verre d'apéritif	0,20 à 1 F
1 verre d'absinthe	0,20 à 0,50 F
1 bock d'1/2 litre de bière	0,50 F
1 verre de vin	0,20 à 0,40 F
Dîner	
Un dîner dans un petit restaurant ou un bouillon	2,50 à 3 F
Un dîner dans un bon restaurant 10 à 15 F	2 F en semaine, 3 F le dimanche
Un dîner dans un très grand restaurant	50 à 100 F (voire beaucoup plus, certaines bouteilles de vin de très grand cru coûtent 150 F)

ARMES

Produit	Prix
Pistolet simple action	entre 70 et 90 F
Pistolet double action	entre 80 et 110 F
Pistolet semi-automatique	entre 120 et 140 F
Fusil de chasse	entre 120 et 140 F
Fusil manuel	environ 250 F
Canne de 75 mm	15 000 F



By pangolo

cheatography.com/pangolo/

Published 20th May, 2023.

Last updated 20th May, 2023.

Page 4 of 5.

Sponsored by [CrosswordCheats.com](http://crosswordcheats.com)

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Types d'adversaires



Type	Caractéristiques
...	...

Résistances structures et véhicules



Structure/Véhicule	Résistance
...	...

C

By **pangolo**
cheatography.com/pangolo/

Published 20th May, 2023.
Last updated 20th May, 2023.
Page 5 of 5.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
<http://crosswordcheats.com>