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
	Prudent	*Aventureux*	*Panache*
Rang Compétence requis	/	1	2
Échec critique	/	1 -> -3	1/2 -> -5

Tricherie

1 Point	Lancer les 3 dés, garder le meilleur
	Elément 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/Habiletés/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*

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

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 (*Endurer*) + 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 (1h)	>½ PV : +1 PV + 1 Carac. temporaire
	<½ PV : +1 PV (si Premiers soins)
Long (8h)	>½ PV : +Const PV + Carac.

(1/demi-journée)

Tables

Manoeuvres principales

Manœuvre	Type d'action	SD ou modificateur sur le test effectué	Effet spécifique en cas de réussite
Dégainer, prendre un objet, ouvrir une porte, parler, etc.	Bagatelle	na	na
Se Démasquer ou utiliser un pouvoir féerique passif	Bagatelle	Automatique	La créature ne sera Démasquée qu'au tour suivant
Utiliser le décor à son avantage	Bagatelle	Bonus variable, à la discrétion du Docte	Variable
Marcher = 4 + Mouvement mètres Plonger à couvert	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement a un malus de - 1 à - 3 en fonction de la vitesse du mouvement	Toute cible en mouvement affecte le Tir d'un malus de - 1 à - 3 selon la vitesse du mouvement
Courir / Voler = (4 + Mouvement) x 2 m	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement a un malus de - 1 à - 3 en fonction de la vitesse du mouvement	Toute cible en mouvement affecte le Tir d'un malus de - 1 à - 3 selon la vitesse du mouvement
Faire une attaque simple	Action	Tir + PRÉC ; Mêlée + AGI	Points de dégâts = valeur de l'arme + MR + éventuel bonus de Force
Se désengager	Action	Mouvement + AGI SD 10 + Rang de Mêlée de l'adversaire	Éloignement hors de portée des attaques de Mêlée de l'adversaire
Utiliser un Pouvoir féerique actif	Action	SD = Résistance passive ou active de la cible	Variable

Manoeuvres avancées (Mêlée)

Manœuvre	Type d'action	SD ou modificateur sur le test effectué	Effet spécifique en cas de réussite
Assommer (frapper quelqu'un à la tête avec une arme contondante)	Action	SD = Résistance physique passive si la cible est surprise / Défense ou Résistance physique + 6 si elle est consciente de l'attaque	Réussite = inconscience de la cible pendant MR x 2 minutes (minimum 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	Test de Mêlée + AGI limitant Mouvement (*Acrobatie**) ; il faut décrire l'attaque	+ 1 point de dégât et positionnement avantageux pour la prochaine attaque (bonus de + 1 à la prochaine attaque)
Attaque avec 2 armes de mêlée en même temps	Action	Mêlée + AGI ; un seul test avec malus de - 4 (- 2 avec la Spécialité *Manoeuvre Main* ou des armes naturelles)	Dégâts des 2 armes + Force entière (comptée une seule fois)
Attaque brutale	Action	Mêlée + FOR avec Malus de - 2	Réussite critique : cible étourdie pendant 1 tour
Attaque par derrière	Action	Bonus de + 2	Bonus cumulable avec une attaque en tenaille
Charger (course ou vol)	Déplacement (au moins 5 m) + Action + Bagatelle	Mêlée limitant Mouvement + AGI	+ 3 points de dégâts supplémentaires (seulement avec des armes pertinentes)
Coup à la main	Action	SD + 3	- 3 points de dégâts, main inutilisable
Coup ciblé à la tête ou au cœur	Action	SD + 6	Dégâts toraux x 3
Coup ciblé sur un membre	Action	SD + 2	- 2 points de dégâts, malus de - 2 pour utiliser le membre blessé
Désarmer (mêlée)	Action	Attaque normale puis test d'opposition Mêlée + Force avec bonus de MR du test d'attaque précédent	Réussite : l'adversaire est désarmé. Réussite critique : l'arme vole au loin ou peut être récupérée par l'attaquant au prix d'une Bagatelle
Esquive acrobatique	Action + Déplacement	Nécessite la Spécialité *Acrobatie**	+ 1 à l'Esquive 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 désengager
Esquive active ou Parade active	Action en opposition au test d'attaque	Test de Mouvement (*Esquive*) ou Mêlée (*Parade*) + 3 + 1D8/10/12	Une défense active requiert une Action
Feinte	Action	- 1 / - 2 / - 3 selon l'audace de la feinte	+ 2 / + 4 / + 6 points de dégâts selon l'audace de la feinte
Prise (immobilisation / dégagement)	Action	Test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force (si la victime l'emporte, elle se dégage)	La victime immobilisée ne peut qu'encaisser une attaque par morsure ou par un autre combattant. Le SD de telles attaques est égal à sa Résistance physique - 3
Prise (projection, après saisie réussie)	Action	Test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force (si la victime l'emporte, elle se dégage)	Projection à MR/2 mètres causant MR points de dégâts et mettant *à terre* avec *étourdissement* de 1 tour en cas de réussite critique
Prise (saisie)	Action	Mêlée + Agilité contre la valeur d'Esquive	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 résiste
Utilisation d'une arme dans la main non directrice sans *Manoeuvre Main*	Action	- 2 (malus qui ne se cumule pas pour une feinte avec une 2ème 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		6-7
4 à 6	1 à 6	8-9
7 à 10	7 à 15	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, fouinard, korrigan, gremelin, gobelin 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

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

Cheatography

Les Héritiers Tabletop Cheat Sheet
by pangolo via cheatography.com/185888/cs/38831/

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 Cadence 2 et 3)	Déplacement (immobile) + Action	- 3 aux tests avec la main directrice, - 5 avec l'autre (- 3 si Spécialité *Manoeuvre martiale*)	
Mitrailler	Action	- 2	Dégâts de chaque balle répartis entre les cibles
Tir à la main	Action	SD + 3	- 3, main inutilisable
Tir à la tête ou au cœur	Action	SD + 6	Dégâts toraux x 3
Tir à un membre	Action	SD + 2	- 2, malus de - 2 pour utiliser le membre blessé
Tir acrobatique	Action + Déplacement	- 2 (malus de - 2 aussi pour être touché) Tir + Précision limités par Mouvement et Agilité avec la Spécialité *Acrobatie**	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 courant ou volant	Déplacement + Action	- 2 (malus de - 2 aussi pour être touché)	
Utilisation d'une arme dans la main non directrice		- 2 (sauf avec la Spécialité *Manoeuvre martiale*)	
Viser (la cible doit rester en visuel)	Déplacement (immobile) + Bagatelle + Action	+ 2 cumulatif au Tir suivant par tour passé à viser, 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 *Drogues délicieuses et poisons effroyables*
En manque	Malus de - 2 à toutes les actions ne consistant 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 Pouvoirs)
Fatigué / affamé	Malus de - 1 à toutes les actions
Hémorragie	1 point de Vie perdu par tour jusqu'à ce que la plaie soit bandée ; pour une blessure mal soignée : 1 point de Vie perdu par heure
Malade	Caractéristique(s) amoindrie(s) ; si la Constitution est amoindrie, les points de Vie sont diminués de 3 par point de Constitution en moins
Peur 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'au 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 *Drogues délicieuses et poisons effroyables*
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

Brulûres

Type de feu	Dégâts
Flamme de bougie	4
Feu de bois	6
Essence ou huile enflammée	8
Fournaise	12
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 réussite de la fouille au corps est déterminée par un test en opposition d'Observation + Perception contre Discrétion + Précision. **L'investigateur a un bonus de + 1** sauf si l'arme est très facile à dissimuler.	La réussite de la fouille 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 fouille au corps et sera vue par un test d'Observation SD10.	La réussite de la fouille 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

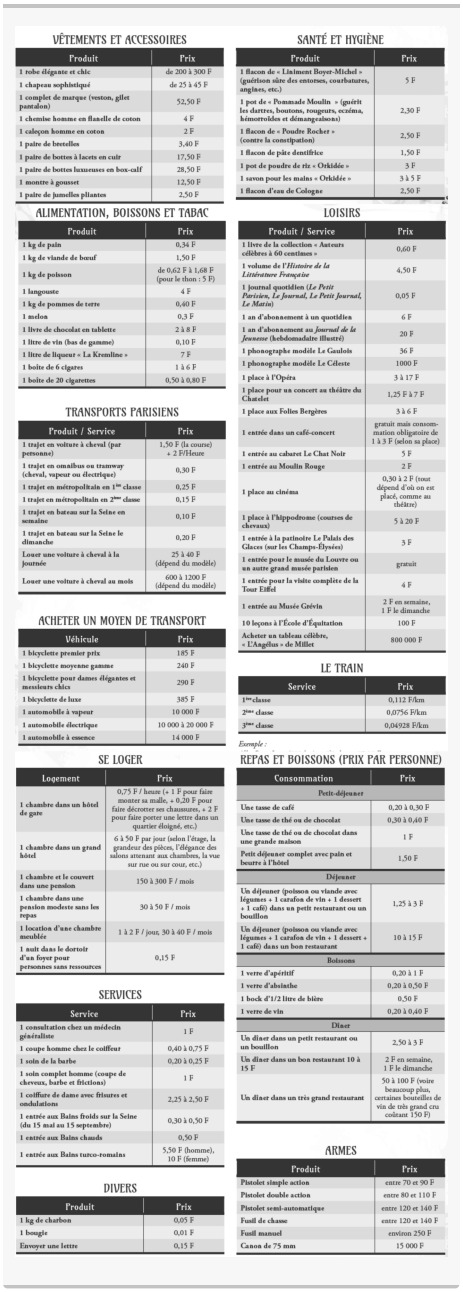
1. Choix du **type de fée** (chapitre 124) et de ses **traits de caractère** ; notez la taille, choisissez un ou deux traits de caractère, notez au crayon les scores de Caractéristiques minimaux et maximaux de la fée choisie ; notez les 2 Avantages et les 2 Désavantages. (au verso de la feuille de personnage)
2. Choix des **Capacités naturelles, Pouvoirs et Atouts féériques**. Notez les deux premières Capacités naturelles et choisissez la troisième parmi les trois possibles. Féérie = 3, Masque = 4 ; Tricherie personnelle = 3 (Moyenne de Féérie + Masque), sauf pour les Faux-Semblants enfouis (voir encart) ; choisissez un nombre de Pouvoirs égal au rang de Féérie ; choisissez 2 Atouts féériques (verso de la feuille)
3. Répartition libre de 10 points de **Caractéristiques** du personnage en plus des rangs minimaux de chaque fée, sans dépasser le rang 5 ; calculez les points de vie à partir du rang de Constitution (9 + 3 x Constitution) (recto)
   ***Note** : chaque rang d'Esprit au-dessus de 3 = 1 point gratuit dans une Compétence d'Érudit ou de Savant ; chaque rang de Prestance au-dessus de 3 = 1 point de Contact gratuit.*
4. Répartition des **Compétences** (recto) :
   - Notez les **Compétences de prédilection** utiles et futiles : + 2 points
   - Choisissez un **Profil majeur** dont les 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 Profils**. 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 Entregent au-dessus de 3 = 1 point de Contact gratuit.*
5. Calcul des valeurs de **Défense** (Esquive et Parade) et de **Résistance** (Résistance physique et Résistance psychique) (recto)
6. **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 Francs*	Argent de poche	Argent disponible par mois**	Situation financière	Modificateur en Classe et Entregent (si pertinent)	Exemples non limitatifs
0	- de 500	5	50	Invivable	-2	Clochard, paria
1	500 à 800	15	150	Pauvre	-1	Ouvrier agricole, femme de ménage, facteur, lingère, couturière, ouvrière
2	900 à 1800	30	250	Modeste	-1	Aiguilleur de chemin de fer, ouvrier de l'industrie, employé de bazar, cocher, conducteur d'omnibus, camionneur, étudiant, pickpocket
3	2 000 à 4000	60	500	Moyenne	-1	Instituteur, petit fonctionnaire, petit bourgeois, policier
4	5 000 à 8 000	100	750	Aisée	0	Architecte, avocat, boutiquier, escroc ingénieux, explorateur, ingénieur, journaliste, médecin, officier, commissaire, pharmacien
5	9 000 à 12 000	200	1500	Confortable	0	Petit aristocrate, artiste très en vue, bijoutier, cambrioleur de haut vol, contrebandier, grand médecin ou avocat, haut fonctionnaire, négociant en vin, rentier, etc.
6	13000 à 16000	300	2500	À l'abri	0	Propriétaire terrien, petit industriel, commerçant prospère, courtier en bourse, gros rentier, marchand d'armes, contrebandier d'armes
7	16000 à 20 000	400	4000	Opulente	+1	Banquier, chef de gang, exploitant d'un comptoir colonial, industriel aisé, aristocrate, négociant international
8	21 000 à 30000	600	6000	Riche	+1	Gros exploitant agricole, industriel du textile, négociant d'art, propriétaire d'hôtels de luxe
9	31 000 à 50000	800	8000	Prospère	+1	Propriétaire d'un grand magasin, inventeur de génie, grand industriel
10	51 000 à 750000	1000	10000	Florissante	+1	Capitaine d'industrie, entrepreneur immobilier, industriel du parfum, riche famille aristocratique
11	76 000 à 100000	2000	20 000	Fastueuse	+2	Grand aristocrate au capital foncier colossal, magnat de la presse, capitaine d'industrie dans l'automobile
12	110 000 à 150000	3000	30 000	Richissime	+2	Capitaine d'industrie dans la sidérurgie, les chemins de fer ou l'armement, homme d'affaire, propriétaire d'une chaîne de grands magasins
13	151 000 à 199000	4000	40 000	Scandaleuse	+2	Grand banquier international, financier de haut vol
14	200000 à 250000	5000	60 000	Royale	+2	Grand armateur de navire (type Vanderbilt), exploitant de mines de diamant ou d'or (Rhodes), la Reine d'Angleterre
15	250 000 et plus	7000	80 000	Inimaginable	+3	Magnat du pétrole, des chemins de fer ou d'exploitations de mines d'or ou de diamants (Carnegie, Rockefeller), dynastie banquière (Rothschild)

Prix



VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES

Produit	Prix
1 robe élégante et chic	de 200 à 300 F
1 chapeau sophistiqué	de 25 à 45 F
1 complet de marque (veston, gilet pantalon)	52,50 F
1 chemise homme en flanelle de coton	4 F
1 caleçon homme en coton	2 F
1 paire de bretelles	3,40 F
1 paire de bottes à lacets en cuir	17,50 F
1 paire de bottes luxueuses en box-calf	28,50 F
1 montre à gousset	12,50 F
1 paire de jumelles pliantes	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 melon	0,3 F
1 livre de chocolat en tablette	2 à 8 F
1 litre de vin (bas de gamme)	0,10 F
1 litre de liqueur « La Kremline »	7 F
1 boîte de 6 cigares	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/Heure
1 trajet en omnibus ou tramway (cheval, vapeur ou électrique)	0,30 F
1 trajet en métropolitain en 1re classe	0,25 F
1 trajet en métropolitain en 2me 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 1200 F (dépend du modèle)

ACHETER UN MOYEN DE TRANSPORT

Véhicule	Prix
1 bicyclette premier 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 sa malle, + 0,20 F pour faire décrotter ses chaussures, + 2 F pour faire porter une lettre dans un quartier éloigné, etc.)
1 chambre dans un grand hôtel	6 à 50 F par jour (selon l'étage, la grandeur des pièces, l'élégance des salons attenant aux chambres, la 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'un 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 frictions)	1 F
1 coiffure de dame avec frisures 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 « Liniment Boyer-Michel » (guérison sûre des entorses, courbatures, angines, etc.)	5 F
1 pot de « Pommade Moulin » (guérit les dartres, boutons, rougeurs, eczéma, hémorroïdes et démangeaisons)	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 « Orkidée »	3 F
1 savon pour les mains « Orkidée »	3 à 5 F
1 flacon d'eau de Cologne	2,50 F

LOISIRS

Produit / Service	Prix
1 livre de la collection « Auteurs 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 phonographe modèle Le Gaulois	36 F
1 phonographe modèle Le Céleste	1000 F
1 place à l'Opéra	3 à 17 F
1 place pour un concert au théâtre du Chatelet	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 sa 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	2 F en semaine, 1 F le dimanche
10 leçons à l'École d'Équitation	100 F
Acheter un tableau célèbre, « L'Angélus » de Millet	800 000 F

LE TRAIN

Service	Prix
1re classe	0,112 F/km
2me classe	0,0756 F/km
3me classe	0,04928 F/km

Exemple :

REPAS ET BOISSONS (PRIX PAR PERSONNE)

Consommation	Prix
Petit-déjeuner	
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 carafon de vin + 1 dessert + 1 café) dans un petit restaurant ou un bouillon	1,25 à 3 F
Un déjeuner (poisson ou viande avec légumes + 1 carafon de 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, 1 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 coûtant 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
Canon de 75 mm	15 000 F

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

Published 20th May, 2023.
Last updated 20th May, 2023.

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

Types d'adversaires



Résistances structures et véhicules



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

Published 20th May, 2023.
Last updated 20th May, 2023.

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