

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
	<i>Prudent</i>	<i>Aventueux</i>	<i>Panache</i>
Rang	/	1	2
Compétence requis			
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*

🛡 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 >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 utiliser un Pouvoir Rituelique 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 mètres Plonger à couvert	Déplacement	Tout Tir effectué en mouvement + un malus de -1 à -3 en fonction de la vitesse du mouvement	Tout ciblé en mouvement affecte le Tir d'un malus de -1 à -3 selon la vitesse du mouvement
Coursir / Vider + (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 ciblé en mouvement affecte le Tir d'un malus de -1 à -3 selon la vitesse du mouvement
Faire une attaque simple	Action	Tir + PREC ; Mêlée + AGI	Points de dégâts = valeur de l'arme + MR + éventuel bonus de Force
Se déloger	Action	Mouvement + AGI SD 10 + Rang de Mêlée de l'adversaire	Engagement hors de portée des attaques de Mêlée de l'adversaire
Utiliser un Pouvoir Rituelique 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 (sapper) quelqu'un à la tête avec une arme contundente	Action	SD + Résistance physique passive à la cible en surprise / Défaite ou Résistance physique + 6 si elle est consciente de l'attaque	Réussite = inconscience 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	Tout de Mêlée + AGI limitant Mouvement (<i>Acrobatiser</i>)	+ 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	Mêlée + AGI ; un seul seul avec malus de -4 à -2 avec la Spécialité <i>Manoivre Main</i> 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 évanouie pendant 1 tour
Attaque par derrière	Action	Bonus de + 2	Bonus cumulable avec une attaque en surprise
Charger (couvre ou vol)	Déplacement (au moins 5 m) + Action + Bagatelle	Mêlée limitant Mouvement + AGI	+ 3 points de dégâts supplémentaires (seulement avec des armes percutantes)
Coup à la main	Action	SD + 5	- 3 points de dégâts, main inutilisable
Coup ciblé à la tête ou en court	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
Démarquer (mêlée)	Action	Attaque normale puis test d'opposition Mêlée + Force avec bonus de MR du test d'attaque précédent	Réussite : l'adversaire est démarqué. Réussite critique : l'arme vole au loin ou peut être récupérée par l'attaquant au prix d'une Bagatelle
Enquête acrobatique	Action + Déplacement	Nécessite la Spécialité <i>Acrobatiser</i> *	+ 1 à l'Enquête et permet de passer à côté, se dévoter ou extraire les indices d'un adversaire : une réussite critique permet d'arriver dans une zone ou de se déloger
Enquête active ou Parade active	Action en opposition au test d'attaque	Test de Mouvement (Espion ou Mêlée (<i>Parade</i>)) + 3 + 1D8/10/12	Une défense active requiert une Action
Faiblesse	Action	- 1 / - 2 / - 3 selon l'adresse de la faiblesse	+ 2 / + 4 / + 6 points de dégâts selon l'adresse de la faiblesse
Prise (immobilisation / délogement)	Action	Test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force (à la victime l'empêche, elle se déloge)	La victime immobilisée ne peut qu'effectuer une attaque par mouvement ou par un autre combatant. Le SD de cette attaque est égal à sa Résistance physique - 3
Prise (projection, après subite réussite)	Action	Test en opposition de Mêlée ou Ressort + Force (à la victime l'empêche, elle se déloge)	Projection à MR/2 même causant MR points de dégâts et normalement + 2 avec <i>Émousser</i> de 1 tour en cas de réussite critique
Prise (saisie)	Action	Mêlée + Agilité contre la valeur d'Enquête	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 la main non directrice sans <i>Manoivre Main</i>	Action	- 2 (malus qui ne se cumule pas pour une faiblesse 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 5	1 à 6	6-7
6 à 6	7 à 10	8-9
7 à 10	11 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, founard, 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

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 Calibre 2 et 3)	Déplacement (Immuable) + Action	- 3 aux tests avec la main directrice, - 5 avec l'autre (- 3 à Spécialité <i>Membre main</i>)	
Mitrailleur	Action	- 2	Dégâts de chaque balle répétée entre les cibles
Tir à la main	Action	SD + 3	- 3, min inutilisable
Tir à la tête ou au 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) Titre « Précision limitée par Mouvement et Agilité avec la Spécialité <i>Archaise</i> »	Permet de conserver un obuside, ou essentiel ou de plonger à couvrir tout en tirant dans la même Action
Tir de désarmement	Action	SD + 5	Seule l'arme est touchée
Tir en contact ou volant	Déplacement + Action	- 2 (malus de - 2 aussi pour être touché)	
Utilisation d'une arme dans la main non directrice	Déplacement (Immuable) + Action	+ 2 cumulatif au Tir suivant par tour passé à vide, dans la limite de Perception	
Viseur (la cible doit rester en visuel)	Déplacement (Immuable) + Action		

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 et poisons effroyables</i>
En manque	Malus de - 2 à toutes les actions se constituant par à se procurer une dose de drogue
Encombré	Malus de - 1 à - 3 à toutes les actions physiques selon l'encombrement
Épuisé / affamé	Incapable d'agir et à la merci d'une attaque SD 5 (le minimum)
Évanoui	Ne peut agir jusqu'à la fin du tour ; Défense et Résistance réduites de - 2 (état après une attaque brutalement 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 plaie soit bandée ; 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'une seule action

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 et 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, bulson, 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	8
Fournaise	12
Métal en fusion	16

Surface de contact	
Très étroite (dolg)	- 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 recherche 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 et si l'arme est très facile à dissimuler.	La recherche 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 vice versa par un test d'Observation SD10.	La recherche 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, choisir un ou deux traits de caractère, noter 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 Feux-Semblants enfous (voir encart) ; choisissez un nombre de Pouvoirs 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 gagné 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) :
 - ★ 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 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 Intuition 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 Francs*	Argent de poche	Argent disponible par mois*	Situation financière	Modificateur de Classe et d'Équipement (si pertinent)	Exemples non limitatifs
0	- de 300	5	50	Irrière	-2	Clocharé, pauvre
1	500 à 800	15	150	Pauvre	-1	Ouvrier agricole, femme de ménage, facteur, lingère, courtisane, servante
2	900 à 1800	30	250	Moderne	-1	Agriculteur de champs de fée, serviteur de l'industrie, employé de bureau, coiffeur, constructeur d'embarcations, cuisinier, écrivain, pédagogue
3	2 000 à 4 000	60	500	Moyenne	-1	Industriel, petit fonctionnaire, petit bourgeois, policier
4	5 000 à 8 000	100	750	Aisée	0	Architecte, avocat, bourgeois, notaire, ingénieur, explorateur, ingénieur, journaliste, médecin, officier, commissaire, pharmacien
5	9 000 à 12 000	200	1 500	Confortable	0	Petit aristocrate, artiste riche en vue, écrivain, constructeur de haut vol, constructeur, grand médecin ou avocat, haut fonctionnaire, négociant en vin, rentier, etc.
6	13 000 à 16 000	300	2 500	À l'aise	0	Propriétaire terrien, petit industriel, commerçant prospère, courtier en bourse, gros rentier, marchand d'armes, constructeur d'armes
7	16 000 à 20 000	400	4 000	Opulente	+1	Banquier, chef de gang, exploitant d'un complexe colonial, industriel aisé, aristocrate, négociant d'armes, propriétaire d'armes
8	21 000 à 30 000	600	6 000	Riche	+1	Gros exploitant agricole, industriel du textile, négociant d'armes, propriétaire d'armes de luxe
9	31 000 à 50 000	800	8 000	Prosperité	+1	Propriétaire d'un grand magasin, inventeur de génie, grand industriel
10	51 000 à 75 000	1 000	10 000	Roisance	+1	Captaine d'industrie, entrepreneur immobilier, industriel du parfum, riche famille aristocratique
11	76 000 à 100 000	2 000	20 000	Panache	+2	Grand aristocrate au capital foncier colossal, roi de la presse, capitaine d'industrie dans l'armement
12	110 000 à 150 000	3 000	30 000	Richissime	+2	Captaine d'industrie dans la sidérurgie, les chemins de fer ou l'armement, homme d'affaires, propriétaire d'une flotte de grands navires
13	151 000 à 190 000	4 000	40 000	Scandaleux	+2	Grand banquier international, financier de haut vol
14	200 000 à 250 000	5 000	60 000	Royale	+2	Grand armateur de navire (type Vindicta), exploitateur de mines de diamant ou d'or (Rhénan), la Reine d'Angleterre
15	250 000 et plus	7 000	80 000	Inébranlable	+3	Maître de la presse, des chemins de fer ou d'exploitations de mines d'or ou de diamant (Carnegie, Rockefeller), Grande banquière (Rockefeller)

Prix



VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES		SANTÉ ET HYGIÈNE	
Produit	Prix	Produit	Prix
1 robe élégante en été	de 200 à 800 F	1 Baume de L'Arôme Esprit Miel® (guérison abs des eczémas, courbatures, engelures, etc.)	5 F
1 chapeau sophistiqué	de 25 à 45 F	1 pot de « Pomme de Moutin » (guérit les dartres, boutons, rougeurs, eczémas, hémorroïdes et démangeaisons)	2,30 F
1 complet de marque (veston, gilet, pantalons)	52,50 F	1 Baume de « Poussin Rocher » (contre la constipation)	2,50 F
1 chemise homme en flanelle de coton	4 F	1 Baume de pâte dentifrice	1,50 F
1 caleçon homme en coton	2 F	1 pot de poudres de riz « Okidadi »	3 F
1 paire de basculon	3,40 F	1 savon pour les mains « Okidadi »	3 à 5 F
1 paire de bottes à lacets en cuir	17,50 F	1 Baume d'œuf de Catalogne	2,50 F
1 paire de bottes hautes en bon-calf	28,50 F		
1 montre à gousset	12,50 F		
1 paire de jumelles plieuses	2,50 F		
ALIMENTATION, BOISSONS ET TABAC		LOISIRS	
Produit	Prix	Produit / Service	Prix
1 kg de pain	0,34 F	1 livre de la collection « Autours célèbres à 60 centimes »	6,60 F
1 kg de viande de bœuf	1,50 F	1 volume de <i>l'Annuaire de la Littérature Française</i>	4,50 F
1 kg de poisson	de 0,62 F à 1,68 F (pour le thon : 5 F)	1 journal quotidien (<i>Le Petit Parisien, Le Journal, Le Petit Journal, Le Matin</i>)	0,05 F
1 langouste	4 F	1 an d'abonnement à un quotidien	6 F
1 kg de pommes de terre	0,40 F	1 an d'abonnement au <i>Journal de la Jeunesse</i> (hebdomadaire illustré)	20 F
1 maïs	0,3 F	1 photographe modèle Le Gaulois	36 F
1 litre de chocolat au lait	2 à 8 F	1 photographe modèle Le Gaiety	1000 F
1 litre de vin (bas de gamme)	0,10 F	1 place à l'Opéra	3 à 17 F
1 litre de liqueur « La Kronoline »	7 F	1 place pour un concert au théâtre du Châtelet	1,25 à 3 F
1 boîte de 6 cigarettes	1 à 6 F	1 place aux Folies Bergères	3 à 6 F
1 boîte de 20 cigarettes	0,50 à 0,80 F	1 entrée dans un café-concert	gratuit mais consommation obligatoire de 1 à 3 F (selon la place)
TRANSPORTS PARISIENS		1 entrée au cabaret Le Chat Noir	5 F
Produit / Service	Prix	1 entrée au Moulin Rouge	2 F
1 trajet en voiture à cheval (par personne)	1,50 F (la course) + 2 F (taxe)	1 place au cinéma	0,30 à 2 F (tout dépend d'où on est placé, comme au théâtre)
1 trajet en omnibus ou tramway (skoval, express ou électrique)	0,30 F	1 place à l'hippodrome (courses de chevaux)	5 à 20 F
1 trajet en métropolitain en 1 ^{re} classe	0,25 F	1 entrée à la patinoire Le Palais des Glaces (sur les Champs-Élysées)	3 F
1 trajet en métropolitain en 2 ^{de} classe	0,15 F	1 entrée pour le musée du Louvre ou un autre grand musée parisien	gratuit
1 trajet en bateau sur la Seine en semaine	0,10 F	1 entrée pour la visite complète de la Tour Eiffel	4 F
1 trajet en bateau sur la Seine le dimanche	0,20 F	1 entrée au Musée Grévin	2 F en semaine, 1 F le dimanche
Louer une voiture à cheval à la journée	25 à 40 F (dépend du modèle)	10 leçons à l'École d'Équitation	100 F
Louer une voiture à cheval au mois	600 à 1200 F (dépend du modèle)	Acheter un tableau célèbre, L'« Angélique » de Millet	800 000 F
ACHETER UN MOYEN DE TRANSPORT		LE TRAIN	
Véhicule	Prix	Service	Prix
1 bicyclette premier prix	185 F	1 ^{re} classe	0,112 F/km
1 bicyclette moyenne gamme	240 F	2 ^{de} classe	0,0756 F/km
1 bicyclette pour dames élégantes et messieurs chics	290 F	3 ^{de} classe	0,04028 F/km
1 bicyclette de luxe	495 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		REFAS ET BOISSONS (PRIX PAR PERSONNE)	
Logement	Prix	Consommation	Prix
1 chambre dans un hôtel de gare	0,75 F / heure (+ 1 F pour faire mettre sa malle, + 0,20 F pour faire décrocher ou chauffer, + 2 F pour faire porter une lettre dans un quartier délogé, etc.)	Petit-déjeuner	
1 chambre dans un grand hôtel	6 à 50 F par jour (selon l'étage, la grandeur des pièces, l'élégance des salons, etc.)	Une tasse de café	0,20 à 0,30 F
1 chambre et le couvert dans une pension	150 à 300 F / mois	Une tasse de thé ou de chocolat	0,30 à 0,40 F
1 chambre dans une pension modeste sans les repas	30 à 50 F / mois	Une tasse de thé ou de chocolat dans une grande maison	1 F
1 location d'une chambre meublée	1 à 2 F / jour, 30 à 40 F / mois	Petit déjeuner complet avec pain et beurre à l'hôtel	1,50 F
1 nuit dans le dortoir d'un foyer pour personnes sans ressources	0,15 F		
SERVICES		Dîner	
Service	Prix	Un dîner (poulet ou viande avec légumes + 1 carafon de vin + 1 dessert + 1 café) dans un petit restaurant ou un bouillon	1,25 à 3 F
1 consultation chez un médecin généraliste	1 F	Un dîner (poulet ou viande avec légumes + 1 carafon de vin + 1 dessert + 1 café) dans un bon restaurant	10 à 15 F
1 coupe homme chez le coiffeur	0,40 à 0,75 F		
1 soin de la barbe	0,20 à 0,25 F	Boissons	
1 soin complet homme (coupe de cheveux, barbe et bristols)	1 F	1 verre d'apéritif	0,20 à 1 F
1 coiffure de dame avec bristols et ondulations	2,25 à 2,50 F	1 verre d'absolu	0,20 à 0,50 F
1 entrée aux Bains Froid, sur la Seine (du 15 mai au 15 septembre)	0,30 à 0,50 F	1 bock d'1/2 litre de bière	0,50 F
1 entrée aux Bains chauds	0,50 F	1 verre de vin	0,20 à 0,40 F
1 entrée aux Bains turco-romains	5,50 F (homme), 10 F (femme)	Dîner	
DIVERS		Un dîner dans un petit restaurant ou un bouillon	2,50 à 3 F
Produit	Prix	Un dîner dans un bon restaurant 10 à 15 F	2 F en semaine, 3 F le dimanche
1 kg de charbon	0,05 F	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)
1 bougie	0,01 F		
Envoyer une lettre	0,15 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
		Canoe de 75 cm	15 000 F

Types d'adversaires

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78	80	82	84	86	88	90	92	94	96	98	100	102	104	106	108	110	112	114	116	118	120	122	124	126	128	130	132	134	136	138	140	142	144	146	148	150	152	154	156	158	160	162	164	166	168	170	172	174	176	178	180	182	184	186	188	190	192	194	196	198	200
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90	93	96	99	102	105	108	111	114	117	120	123	126	129	132	135	138	141	144	147	150	153	156	159	162	165	168	171	174	177	180	183	186	189	192	195	198	201	204	207	210	213	216	219	222	225	228	231	234	237	240	243	246	249	252	255	258	261	264	267	270	273	276	279	282	285	288	291	294	297	300
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100	104	108	112	116	120	124	128	132	136	140	144	148	152	156	160	164	168	172	176	180	184	188	192	196	200	204	208	212	216	220	224	228	232	236	240	244	248	252	256	260	264	268	272	276	280	284	288	292	296	300	304	308	312	316	320	324	328	332	336	340	344	348	352	356	360	364	368	372	376	380	384	388	392	396	400
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200	205	210	215	220	225	23																																																						

Résistances structures et véhicules

By pangolo
cheatography.com/pangolo/

cheatography.com/pangolo/

Published 20th May, 2023.

Last updated 20th May, 2023.

Page 5 of 5.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>